

3.4 Fabuła

Jednym z elementów, który jest szczególnie skuteczny w łączeniu innych elementów w owocny sposób, jest opowiadanie historii. Można powiedzieć, że historia jest spoiwem, które zapewnia kontekst, przepływ i cel, który nadaje znaczenie celom, zamierzeniom, nagrodom, punktom, odznakom, tablicom liderów, domom i innym użytych elementom.

Zaproponuj historię, która podobnie jak esej ma wyraźny początek, środek i koniec. W tej historii musi być napięcie, konflikt, rozwiązanie i szczęśliwe zakończenie. Opowieść musi zawierać wystarczająco dużo szczegółów, aby uczenie się w trybie grywalizacji było bardziej wciągające. Aby pomóc w tworzeniu historii, najpierw wybierz motyw, który jest łatwy dla Ciebie i Twoich uczniów. Możesz pożyć pomysły tematyczne z rzeczywistych sytuacji, bieżących wydarzeń, kultury popularnej, książek i filmów. Przykłady tematów obejmują pandemię, superbohaterów, eksplorację kosmosu, magię, fantazję i wydarzenia historyczne. Twój wybór tematu nada ton lekcji i grywalizacji. Ustawia ramy dla Twojej historii i odpowiednio kształtuje elementy grywalizacji i estetykę. Mówiąc o estetyce, wygląd i styl otoczenia będzie podyktowany Twoim motywem. Wizualizacje powinny odzwierciedlać rodzaj tła i tła, jakich można się spodziewać. Na przykład, jeśli twój motyw dotyczy pierwszego filmu o Igrzyskach Śmierci, spodziewasz się, że w pewnym momencie zostanie zaprezentowane tło lasu. Jeśli twój motyw jest zapożyczony z Hogwartu, prawdopodobnie w pewnym momencie zobaczysz zamek, wielką salę, laboratorium eliksirów lub boisko do quidditcha. Następnie musisz podać postacie związane z wybranym motywem i ustawieniem i poprosić uczniów, aby wybrali swoje postacie i awatary, które można narysować lub sobie wyobrazić zamiast tworzyć cyfrowo. Jeśli zdecydujesz się na motyw Fantasy, twoje postacie mogą obejmować czarodziejów, wojowników, łuczników, łotrów i duchownych. Nie sugerowałbym wybierania konkretnych postaci filmowych, ponieważ jest prawdopodobne, że gracze mogą „walczyć” o bohaterów. Oferuj opcje ogólnych postaci, które mają określone atrybuty i umiejętności. Te atrybuty, jak zobaczymy w naszym przeglądzie Classcraft, kształtują odznaki i przywileje, jakie mogą zdobyć. Postacie te mogą również należeć do grup, domów lub gildii. Musisz również wprowadzić postacie nie będące graczami, takie jak statyści w filmie, takie jak wieśniacy, którzy będą tam pomagać lub utrudniać postępy gracza. Masz więc swój motyw, scenę i postacie, więc nadszedł czas, aby wprowadzić akcję i konflikt, aby zaangażować graczy. Jakie rodzaje konfliktów pojawią się naturalnie w motywie twojej historii? Cóż, jeśli twoim tematem jest Harry Potter, konflikt może powstać z powodu śmierciożerców i samego Voldemorta. Możesz pójść o krok dalej i zastanowić się nad problematycznymi problemami, które napotykasz w swojej klasie i jak możesz je zintegrować z historią, na przykład brak pracy zespołowej, w której każdy może wnieść swój wkład zgodnie ze swoimi mocnymi stronami. Jako konflikt można również uznać codzienne zadania, na które uczniowie muszą być bardziej narażeni, aby się doskonalić. Takie zadania obejmują robienie notatek i czytanie ze zrozumieniem. Jeśli zamierzasz uwzględnić tego rodzaju zadania, musisz upewnić się, że są one oparte na kontekście i dopasowane do Twojego tematu. Na przykład, jeśli Twoim tematem jest film „Gra w imitację”, w którym Alan Turing, brytyjski matematyk, dołącza do zespołu kryptograficznego, aby rozszyfrować niemiecki kod zagadki w celu odszyfrowania niemieckich wiadomości wywiadowczych podczas II wojny światowej, prawdopodobnie słownictwo takie jak „kod łamanie”, „odszyfrowywanie”, „szyfrowanie” itp. Jako konflikt można również uznać codzienne zadania, na które uczniowie muszą być bardziej narażeni, aby się doskonalić. Takie zadania obejmują robienie notatek i czytanie ze zrozumieniem. Jeśli zamierzasz uwzględnić tego rodzaju zadania, musisz upewnić się, że są one oparte na kontekście i dopasowane do Twojego tematu. Na przykład, jeśli

Twoim tematem jest film „Gra w imitacje”, w którym Alan Turing, brytyjski matematyk, dołącza do zespołu kryptograficznego, aby rozszyfrować niemiecki kod zagadki w celu odszyfrowania niemieckich wiadomości wywiadowczych podczas II wojny światowej, prawdopodobnie słownictwo takie jak „kod łamanie”, „odszyfrowywanie”, „szyfrowanie” itp. Jako konflikt można również uznać codzienne zadania, na które uczniowie muszą być bardziej narażeni, aby się doskonalić. Takie zadania obejmują robienie notatek i czytanie ze zrozumieniem. Jeśli zamierzasz uwzględnić tego rodzaju zadania, musisz upewnić się, że są one oparte na kontekście i dopasowane do Twojego tematu. Na przykład, jeśli Twoim tematem jest film „Gra w imitacje”, w którym Alan Turing, brytyjski matematyk, dołącza do zespołu kryptograficznego, aby rozszyfrować niemiecki kod zagadki w celu odszyfrowania niemieckich wiadomości wywiadowczych podczas II wojny światowej, prawdopodobnie słownictwo takie jak „kod łamanie”, „odszyfrowywanie”, „szyfrowanie” itp. Jeśli zamierzasz uwzględnić tego rodzaju zadania, musisz upewnić się, że są one oparte na kontekście i dopasowane do Twojego tematu. Na przykład, jeśli Twoim tematem jest film „Gra w imitacje”, w którym Alan Turing, brytyjski matematyk, dołącza do zespołu kryptograficznego, aby rozszyfrować niemiecki kod zagadki w celu odszyfrowania niemieckich wiadomości wywiadowczych podczas II wojny światowej, prawdopodobnie słownictwo takie jak „kod łamanie”, „odszyfrowywanie”, „szyfrowanie” itp. Jeśli zamierzasz uwzględnić tego rodzaju zadania, musisz upewnić się, że są one oparte na kontekście i dopasowane do Twojego tematu. Na przykład, jeśli Twoim tematem jest film „Gra w imitacje”, w którym Alan Turing, brytyjski matematyk, dołącza do zespołu kryptograficznego, aby rozszyfrować niemiecki kod zagadki w celu odszyfrowania niemieckich wiadomości wywiadowczych podczas II wojny światowej, prawdopodobnie słownictwo takie jak „kod łamanie”, „odszyfrowywanie”, „szyfrowanie” itp.

