

### 3.4 Zgodba

Eden od elementov, ki je še posebej učinkovit pri plodnem povezovanju drugih elementov, je pripovedovanje zgodb. Lahko bi rekli, da je zgodba lepilo, ki zagotavlja kontekst, tok in namen, ki daje pomen ciljem, nalogam, nagradam, točkam, značkam, lestvicam, hišam in drugim uporabljenim elementom.

Ponudite zgodbo, ki ima tako kot esej jasen začetek, sredino in konec. V tej zgodbi morajo biti napetost, konflikt, rešitev in srečen konec. Zgodba mora ponuditi dovolj podrobnosti, da bo igrana učna izkušnja bolj poglobljena. Za pomoč pri ustvarjanju zgodbe najprej izberite temo, na katero se boste vi in vaši učenci zlahka navezali. Zamisli za temo si lahko izposodite iz resničnih življenjskih situacij, aktualnih dogodkov, popularne kulture, knjig in filmov. Primeri tem so pandemija, superjunaki, raziskovanje vesolja, magija, fantazija in zgodovinski dogodki. Vaša izbira teme bo določila ton učne ure in igralne izkušnje. Določa okvir za vašo zgodbo in ustrezno oblikuje igrane elemente in estetiko. Ko govorimo o estetiki, bo vaša tema narekovala videz in počutje vašega okolja. Vizualna podoba mora odražati vrsto ozadja in kulis, ki bi jih pričakovali. Če je na primer vaša tema povezana s prvim filmom Igre lakote, pričakujete, da bo na neki točki predstavljeno ozadje gozda. Če je vaša tema izposojena iz Bradavičarke, potem je verjetno, da boste na neki točki videli grad, veliko dvorano, laboratorij za pripravljanje eliksirjev ali igrišče za quidditch. Nato morate zagotoviti like, povezane z izbrano temo in prizoriščem, ter učence prositi, naj izberejo svoje like in avatarje, ki jih lahko narišejo ali si jih zamislijo, namesto da bi jih ustvarili digitalno. Če se odločite za fantazijsko temo, lahko vaši liki vključujejo čarovnike, borce, lokostrelce, lopove in klerike. Ne predlagam vam, da izberete določene filmske like, saj je verjetno, da se bodo igralci "borili" za glavne junake. Ponudite možnosti generičnih likov, ki imajo določene lastnosti in sposobnosti. Te lastnosti, kot bomo videli v našem pregledu Classcrafta, oblikujejo značke in privilegije, ki jih lahko pridobijo. Ti liki lahko pripadajo tudi skupinam, hišam ali cehom. Predstaviti morate tudi neigralske like kot statiste v filmu, na primer vaščane, ki bodo igralcu pomagali pri napredku ali ga ovirali. Tako imate temo, prizorišče in like, zato je čas, da v igro vnesete dogajanje in konflikte, ki bodo pritegnili igralce. Katere vrste konfliktov bi se naravno pojavile v okviru teme vaše zgodbe? Če je tema zgodbe Harry Potter, lahko konflikt nastane zaradi Jedcev smrti in samega Voldemorta. Lahko naredite še korak naprej in razmislite o problematičnih vprašanjih, s katerimi se srečujete v razredu, in kako jih lahko vključite v zgodbo, na primer pomanjkanje timskega dela, pri katerem vsak prispeva v skladu s svojimi močmi. Kot o konfliktu lahko razmislite tudi o vsakodnevnih nalogah, ki jim morajo biti učenci dodatno izpostavljeni, da bi se izboljšali. Takšne naloge vključujejo pisanje zapiskov in bralno razumevanje. Če boste vključili tovrstne naloge, morate poskrbeti, da temeljijo na kontekstu in so usklajene z vašo temo. Na primer, če je vaša tema film "Igra imitacije", v katerem se Alan Turing, britanski matematik, pridruži ekipi kriptografov, ki dešifirira nemško šifro enigma, da bi med drugo svetovno vojno dešifriral sporočila nemške obveščevalne službe, potem je verjetno treba vključiti besedišče, kot so "razbijanje kode", "dešifriranje", "šifriranje" itd.

