

### 3.4 Storyline

Ένα από τα στοιχεία που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό στη σύνδεση άλλων στοιχείων με γόνιμο τρόπο, είναι η αφήγηση ιστοριών. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ιστορία είναι η κόλλα που παρέχει το πλαίσιο, τη ροή και τον σκοπό που δίνει νόημα στους στόχους, τους σκοπούς, τις ανταμοιβές, τους πόντους, τα εμβλήματα, τους πίνακες κατάταξης, τα σπίτια και άλλα στοιχεία που χρησιμοποιούνται.

Προσφέρετε μια ιστορία που, όπως και ένα δοκίμιο, έχει σαφή αρχή, μέση και τέλος. Μέσα σε αυτή την ιστορία πρέπει να υπάρχει ένταση, σύγκρουση, λύση και αίσιο τέλος. Η ιστορία πρέπει να προσφέρει αρκετές λεπτομέρειες για να κάνει την παιχνιδιοποιημένη μαθησιακή εμπειρία πιο καθηλωτική. Για να βοηθήσετε με τη δημιουργία της ιστορίας σας, επιλέξτε πρώτα ένα θέμα που είναι εύκολο για εσάς και τους μαθητές σας να κολλήσουν. Μπορείτε να δανειστείτε ιδέες θεμάτων από καταστάσεις της πραγματικής ζωής, από την επικαιρότητα, από τη λαϊκή κουλτούρα, από βιβλία και ταινίες. Παραδείγματα θεμάτων είναι η πανδημία, οι υπερήρωες, η εξερεύνηση του διαστήματος, η μαγεία, η φαντασία και τα ιστορικά γεγονότα. Η επιλογή του θέματος που θα επιλέξετε θα δώσει τον τόνο στο μάθημα και στην παιχνιδιοποιημένη εμπειρία. Θέτει το πλαίσιο για την ιστορία σας και διαμορφώνει ανάλογα τα στοιχεία και την αισθητική του παιχνιδιού. Μιλώντας για αισθητική, η εμφάνιση και η αίσθηση του σκηνικού και του περιβάλλοντός σας θα υπαγορεύεται από το θέμα σας. Τα οπτικά στοιχεία θα πρέπει να αντικατοπτρίζουν το είδος του φόντου και των σκηνικών που θα περιμένατε. Για παράδειγμα, αν το θέμα σας έχει να κάνει με την πρώτη ταινία Hunger Games, περιμένετε ότι σε κάποιο σημείο ή σε κάποιο άλλο, θα παρουσιαστεί το φόντο ενός δάσους. Αν το θέμα σας είναι δανεισμένο από το Hogwarts, τότε είναι πιθανό να δείτε σε κάποιο σημείο ένα κάστρο, τη μεγάλη αίθουσα, το εργαστήριο φίλτρων ή το γήπεδο κουίντις. Στη συνέχεια θα πρέπει να παρέχετε χαρακτήρες που σχετίζονται με το θέμα και το σκηνικό που επιλέγετε και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να επιλέξουν τους χαρακτήρες και τα avatars τους, τα οποία θα μπορούσαν να είναι σχεδιασμένα ή φανταστικά αντί για ψηφιακά δημιουργημένα. Αν επιλέξετε ένα θέμα Φαντασίας, οι χαρακτήρες σας θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν μάγους, μαχητές, τοξότες, απατεώνες και κληρικούς. Δεν θα σας πρότεινα να επιλέξετε συγκεκριμένους κινηματογραφικούς χαρακτήρες, καθώς είναι πιθανό οι παίκτες να "πολεμήσουν" για τους πρωταγωνιστές. Προσφέρετε επιλογές για γενικούς χαρακτήρες που έχουν συγκεκριμένες ιδιότητες και ικανότητες. Αυτές οι ιδιότητες, όπως θα δούμε στην επισκόπηση του Classcraft, διαμορφώνουν τα σήματα και τα προνόμια που μπορούν να κερδίσουν. Οι χαρακτήρες αυτοί μπορούν επίσης να ανήκουν σε ομάδες, σπίτια ή συντεχνίες. Πρέπει επίσης να εισαγάγετε χαρακτήρες που δεν είναι παίκτες, όπως οι κομπάρσοι σε μια ταινία, όπως οι χωρικοί που θα είναι εκεί για να βοηθήσουν ή να εμποδίσουν την πρόοδο του παίκτη.

Έτσι, έχετε το θέμα, το σκηνικό και τους χαρακτήρες σας, οπότε ήρθε η ώρα να φέρετε τη δράση και τη σύγκρουση για να δεσμεύσετε τους παίκτες. Ποιοι τύποι συγκρούσεων θα προέκυπταν φυσικά στο θέμα της ιστορίας σας; Λοιπόν, αν το θέμα σας είναι ο Χάρι Πότερ, τότε η σύγκρουση θα μπορούσε να προκύψει από τους Θανατοφάγους και τον ίδιο τον Βόλντεμορτ. Μπορείτε να προχωρήσετε ένα βήμα παραπέρα και να σκεφτείτε τα προβληματικά ζητήματα που αντιμετωπίζετε στην τάξη σας και πώς μπορείτε να τα ενσωματώσετε στην ιστορία, για παράδειγμα, την έλλειψη ομαδικής εργασίας όπου ο καθένας θα μπορεί να συνεισφέρει ανάλογα με τα δυνατά του σημεία. Ως σύγκρουση, μπορείτε επίσης να σκεφτείτε καθημερινές εργασίες στις οποίες οι μαθητές πρέπει να εκτεθούν περαιτέρω προκειμένου να βελτιωθούν. Τέτοιες εργασίες περιλαμβάνουν την



καταγραφή σημειώσεων και την κατανόηση κειμένου. Εάν πρόκειται να συμπεριλάβετε τέτοιου είδους εργασίες, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι βασίζονται στο πλαίσιο και είναι ευθυγραμμισμένες με το θέμα σας. Για παράδειγμα, αν το θέμα σας είναι η ταινία "Το παιχνίδι της μίμησης" όπου ο Άλαν Τούρινγκ, ο Βρετανός μαθηματικός, εντάσσεται στην ομάδα κρυπτογράφησης για να αποκρυπτογραφήσει τον γερμανικό κώδικα enigma προκειμένου να αποκρυπτογραφήσει τα μηνύματα των γερμανικών μυστικών υπηρεσιών κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, τότε πιθανότατα θα πρέπει να συμπεριληφθούν λέξεις του λεξιλογίου όπως "αποκρυπτογράφηση", "αποκρυπτογράφηση", "κρυπτογράφηση" κ.λπ.

