

Адаптација на наставни содржини за ученици со СПУ
Што е специфичната попреченост во учењето (СПУ)?

Ресурси за раскажување приказни

Вовед

Наративните игри им дозволуваат на играчите да изберат дијалог или да одлучат за следната акција што треба да ја преземат. Изборот што тие го нудат и нивните разгранети приказни ги зголемуваат наративните емоции и идентификацијата со главниот јунак затоа што прават да се чувствуваме одговорни за она што се случува.

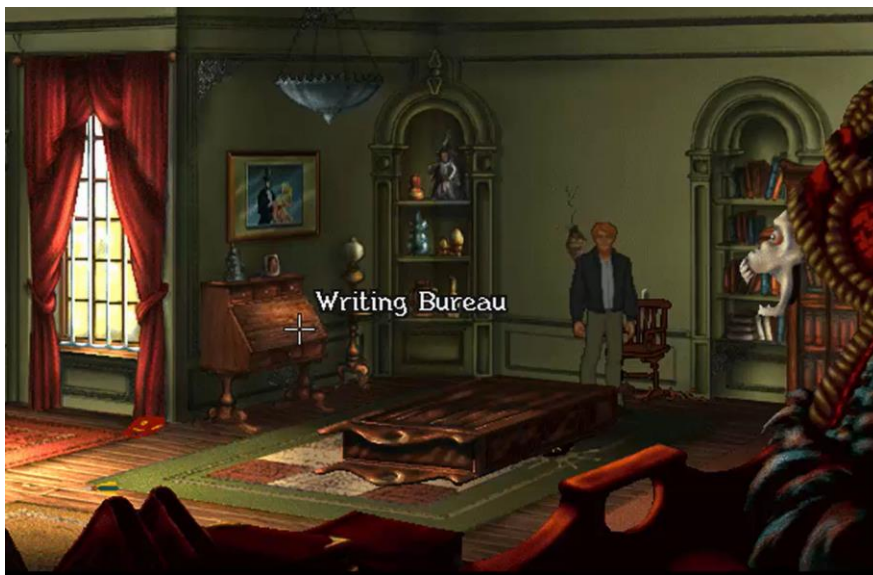
Игри со раскажување приказни

Опис

Наративните игри потекнуваат од жанрот „point and click“. Играта се состои од пронаоѓање, добивање и комбинирање на елементи за решавање на енигми.



AdventureGameFan8 the “Broken Swords 2 : The smoking mirror walkthrough part 1” од AdventureGameFan8



(Извадок на слика од видеото)

Примери за наративна игра за инспирација: [The wolf among us](#) (TellTale Games, 2013)

- [Inkle Studios](#) ‘ games
- The Council (Big Bad Wolf studio, 2018)
- Disco Elysium (ZA/UM, 2019)
- Gone Home (AnnaPurna interactive, 2013)
- Firewatch (Campo Santo, 2016)
- What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)
- The Stanley parable (Galactice Café, 2013)
- Ord (Ord,2019, Mujo Games)

Пристапност

Наративните игри имаат едноставни контроли, но обично голем текст за читање. Како последица на тоа, овие игри ќе бараат добри на читање, но преоптоварувачки за

учениците со дислексија. Кога се поддржани со гласовно пренесување, тоа е можност да вежбате изговор.

Наративни игри за ESL

Централната улога на избор може да се користи за гејмификација на квиз. Секој избор е можност да поставите прашање на англиски јазик.

Новиот речник и тешките зборови треба да бидат поддржани со визуелни елементи за да се помогне во процесот на усвојување јазик.

Како да направите игри за раскажување на приказни

Како функционира интерактивната наратива

Избори и гранки

Интерактивните приказни, на крајот, се текови каде елементите се делови од текст или наративни секвенци.

Изборите се мали, тие ја прилагодуваат приказната и даваат чувство на избор.

Гранките се главни избори кои ќе изберат дел од наративот и ќе ги сокријат другите.

Форми на одлучување

- Единственото вистинско додавање

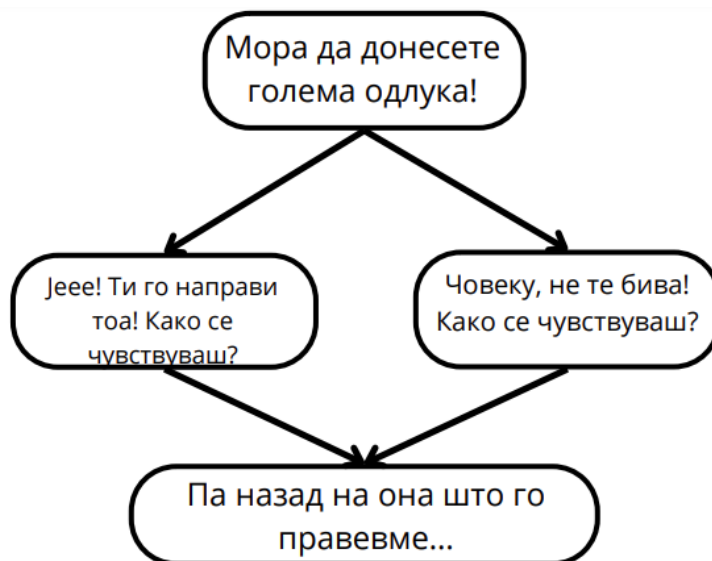
Тоа е дел од наративната игра каде што само еден сет на избори ќе доведе до успех.

Треба да се користи кога сакаме да извршиме притисок врз играчот.

- Не само еден вистински пас

Во овој, лошите избори играчите ги враќаат на „главниот пат“ додека не го најдат вистинскиот. Добра форма е да се користи кога сакаме помала напнатост.

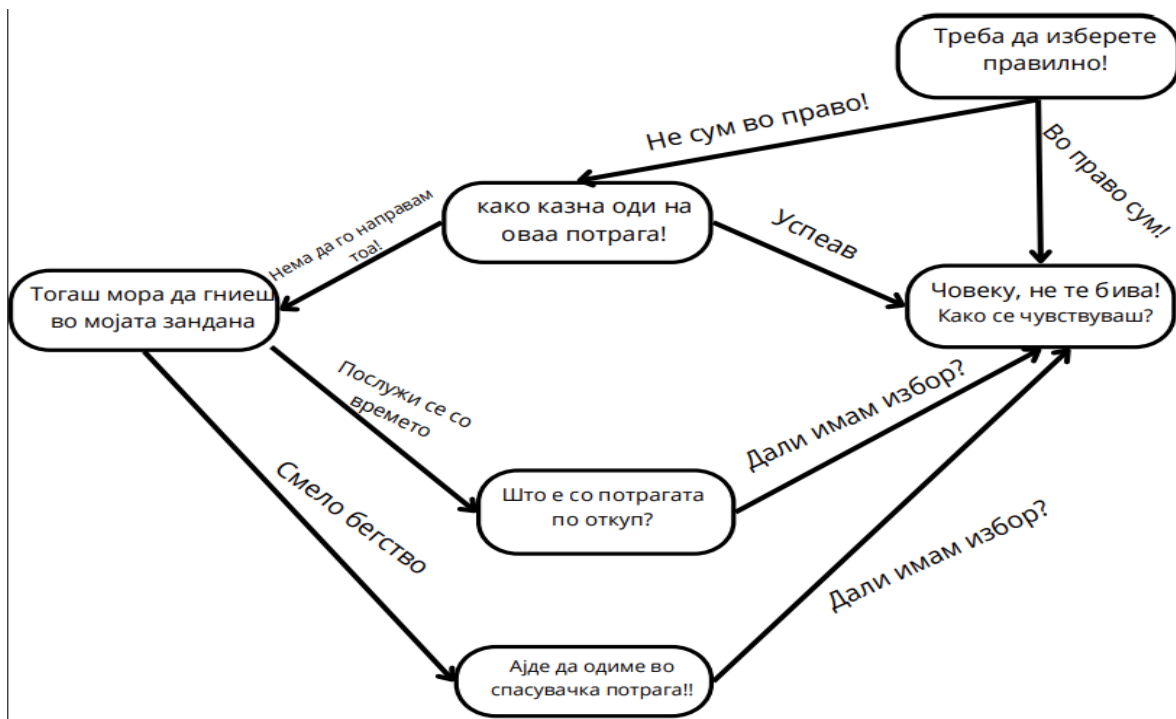
- Дијамантот



Слика 1 Наративната форма на дијамант (извор: GDC, 2018, Youtube)

Дијамантот е „не само една вистинска пропусница“. Овозможува приспособување на приказната, дава чувство на избор. Исто така, убаво е да се даваат начини за различно толкување на истите настани.

Можете да направите „вистински пат“: очекуваниот пат и „тешкиот пат“: погрешни чекори што возвраќаат за да го научат играчот на патот.

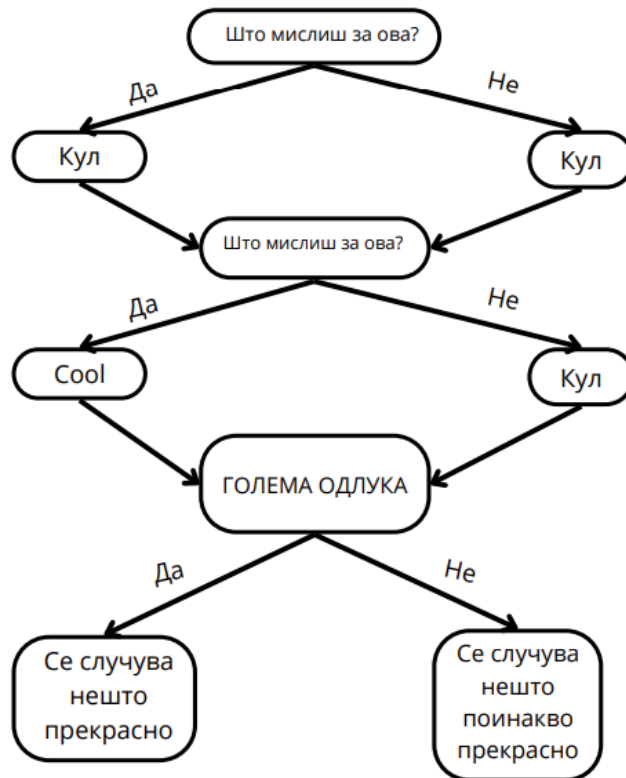


Слика 2 Друга наративна форма на дијамант (извор: GDC, 2018, Youtube)

Овој пример покажува дека играчот ќе оди во потрага што и да се случи, но од различни причини.

- **Патентот**

Тоа им овозможува на играчите да прават мали избори додека не мора да се справат со голема гранка.



Слика 3 Наративната форма на патент (извор: GDC, 2018, Youtube)

Софтвери за игри специјализирани за раскажување приказни

Twine

Twine му дозволува на корисникот да нацрта дијаграми кои го претставуваат текот на приказната. Таа генерира html датотека што може да се користи за да се користи интерактивната приказна.

Се користи да ви помогне да започнете:

- официјалната книга за готвење
- серија на упатства на YouTube

Ink

Слично на Twine, но може да се користи само со текст и анализа на синтакса за означување. inkewriter е онлајн алатка за пишување на основни интерактивни приказни.

Мастилото е помоќен наративен јазик за криптирање. Може да се користи за пишување и споделување интерактивна фикција базирана на избор.

Други алатки што може да се користат

Google forms

За нискотехнолошките верзии, можете да креирате поедноставни наративни приказни со користење на Формулари на Google. Еве еден пример за тоа како изгледа. Можете да го следите ова упатство

https://docs.google.com/forms/d/e/1faipqlsebqymyuaijbmfi3ze_gqlhjet7ebr4sjv7msatgmumb65fqg/viewform за да започнете.

Genially

На сличен начин како формите на Google, но со софтвер со отворен код можете да го користите Genially. Еве еден пример

<https://view.genial.ly/623f9f51b7a59e0012b8ebd2/interactive-content-interactive-story-taster>

Ord.

Оваа наративна игра се одликува со режим на создавање приказни што користи ексел листови. Еве еден туторијал кој ќе ви помогне да го користите.



Слика 4: Слика од екранот од Ord (Mujo Games, 2019) (извор: Steam.com)

Совети за тоа како да ја напишете вашата приказна

Ресурси за наративниот дизајн

Можете да ги проверите овие разговори за GDC од наративни дизајнери за да навлезете подлабоко во темите:

Дизајнирање на интерактивна фикција на епизодата во три фази

(<https://www.youtube.com/watch?v=1Rq2oErDEmA>)

Смрт на структурата во три чина! Кон уникатна структура за наративи на игри

(<https://www.youtube.com/watch?v=m6Hifu0-oZY>)

И овој разговор на конференцијата 4C:

Основи за дизајн на наративен систем / Лешек Шчепански, Герилски игри

(<https://www.youtube.com/watch?v=wPb-eZJL9v4>)



Заклучок

Видовме алатки што можете да ги користите за да креирате наративни игри. Тие можат да бидат убав начин да ги направите вашите квизови попривлечни или учениците да минуваат низ текстовите на попривлечен начин.

Ресурси и референци

- Lynch, M. (2018, July 10). How to Create Interactive Stories with Google Forms. The tech advocate.com. Retrieved from <https://www.thetechadvocate.org/how-to-create-interactive-stories-with-google-forms/>
- Steam. (2021, February 1). Ord. – How to make your own story. steamlists.com. Retrieved from <https://steamlists.com/ord-how-to-make-your-own-story/>
- Inkle studios. <https://www.inklestudios.com/>
- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- (n.d.). (n.d.). Example Google doc scenario https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSebqYMyUaijbMFI3Ze_gQLHJEt7ebR4Sjv7MsATgMuMB65fQg/viewform
- [AdventureGameFan8]. (2016, May 13). 'Broken Sword 2: The Smoking Mirror Walkthrough part 1' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fwLjFcNlnO0>
- [HassanAlHajry]. (2013, October 12). 'The Wolf Among Us walkthrough part 1 episode 1 no commentary Full Episode HD Gameplay let's play ps3' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=NUk8l9egg0M>

Слики

- Narrative shapes were reamed after the ones presented in this video:
- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- steam.com. (2019). [Figure 4: Screenshot from Ord (Mujo Games, 2019)]. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/1079000/Ord/?l=french>



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>