



Εργαλεία Αφήγησης Ιστοριών, Παιχνιδοποίησης και Επικοινωνίας

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να παράσχει μία αναλυτική ενημέρωση σχετικά με τα υπάρχοντα εργαλεία αφήγησης ιστοριών και επικοινωνίας.



Η παρούσα ενότητα αναλύει τα εξής:

- 1.0 Τι είναι η αφήγηση ιστοριών;
- 1.1 Πώς γίνεται η αφήγηση ιστοριών
- 1.2 Πρόκληση 1 - Δοκίμασέ το κι Εσύ, βήμα προς βήμα, βήμα προς βήμα



- 2.0 Τι είναι η παιχνιδοποίηση;
- 2.1 Πώς να εμπλέξετε το κοινό σας ενεργά μέσω της παιχνιδοποίησης
- 2.2 Πρόκληση 2 - Δοκίμασέ το κι Εσύ, βήμα προς βήμα, βήμα προς βήμα



Τι είναι η αφήγηση ιστοριών;

Η **αφήγηση ιστοριών** αναφέρεται κυριολεκτικά στην αφήγηση «ιστοριών», δηλαδή έναν τρόπο μετάδοσης κάποιου γεγονότος ή έκφρασης μιας ιδέας, η οποία μπορεί να εκφραστεί με προφορικό ή γραπτό λόγο, μέσω των τραγουδιών, της τέχνης, των βίντεο κ.λπ.



Η **ψηφιακή αφήγηση ιστοριών** αναφέρεται ειδικά στην αφήγηση που εφαρμόζεται στο ψηφιακό περιβάλλον, όπως για παράδειγμα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα βίντεο, στα podcast, στις διάφορες εικονικές εμπειρίες, στην επαυξημένη πραγματικότητα, καθώς και σε άλλες περιπτώσεις.

Στόχος της αφήγησης ιστοριών είναι η μετάδοση πληροφοριών με σκοπό την ενεργό εμπλοκή ή την έμπνευση του κοινού. Τα βίντεο, η μουσική, οι εικόνες, τα κείμενα και οι χάρτες μπορούν όλα να φανούν χρήσιμα στην προσέλκυση της προσοχής του κοινού.

Τι είναι η αφήγηση ιστοριών;

Υπάρχουν διάφορα είδη ψηφιακής αφήγησης ιστοριών:

- **Αφήγηση ιστοριών μέσω βίντεο:** Η ιστορία αφηγείται μέσω βίντεο, τα οποία είναι εμπλουτισμένα με την προσθήκη ερωτήσεων, σχολίων, κειμένου και υπερσυνδέσμων.
- **Οπτική αφήγηση ιστοριών:** Αφήγηση μιας ιστορίας με τη χρήση εικόνων.
- **Διαμεσική αφήγηση ιστοριών:** Χρήση διαφορετικών διαδικτυακών πόρων, όπως εικόνες, βίντεο και μουσική, για την αφήγηση μιας ιστορίας.
- **Χρονολογική αφήγηση ιστοριών:** Μια μορφή αφήγησης που αποτελείται από χρονολογικά οργανωμένα γεγονότα.
- **Χαρτογράφηση ιστοριών:** Η χρήση χαρτών, εικόνων ή άλλων σημάτων για την επισήμανση των σημαντικών τμημάτων μιας ιστορίας, ή για την κατάρτιση της εξέλιξής της.



Ας δούμε ποια στοιχεία συνθέτουν τη δομή μίας ιστορίας:

- Ένας κεντρικός χαρακτήρας με κίνητρα και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά
- Η δράση (πλοκή)
- Το κύριο πρόβλημα
- Ένα αποτέλεσμα
- Μια απόφαση
- Ένας αφηγητής
- Ένα πλαίσιο



Εν συντομία, τα βασικά στοιχεία που χρειάζεστε για να δομήσετε μία ιστορία είναι:

Κάποιον (κάποιο άτομο)

Εκτέλεση κάποιας δράσης (μία πλοκή)


Έχοντας έναν ξεκάθαρο στόχο ή/και πρόβλημα (έναν σκοπό)



www.diothercity.eu | #DiOtherCity

Το έργο #DiOtherCity συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ιούνιος 2021 μέχρι Μάιος 2023). Το παρόν περιεχόμενο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Κωδικός έργου: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Για να δημιουργήσετε μια ενδιαφέρουσα ιστορία, φροντίστε να συμπεριλάβετε σε αυτήν:



Μια συναρπαστική εισαγωγή ή κάποιο **δελεαστικό στοιχείο**: θα θέσει τις βάσεις για ολόκληρη την ιστορία, παρουσιάζοντας το κύριο περιεχόμενό της και ενθαρρύνοντας τους ανθρώπους να συνεχίσουν να την παρακολουθούν.

Σαφές πλαίσιο: Είναι σημαντικό να πλαισιώσετε αυτό που θέλετε να πείτε, παρέχοντας παράλληλα τις πληροφορίες που θα κάνουν την ιστορία σας αξέχαστη.

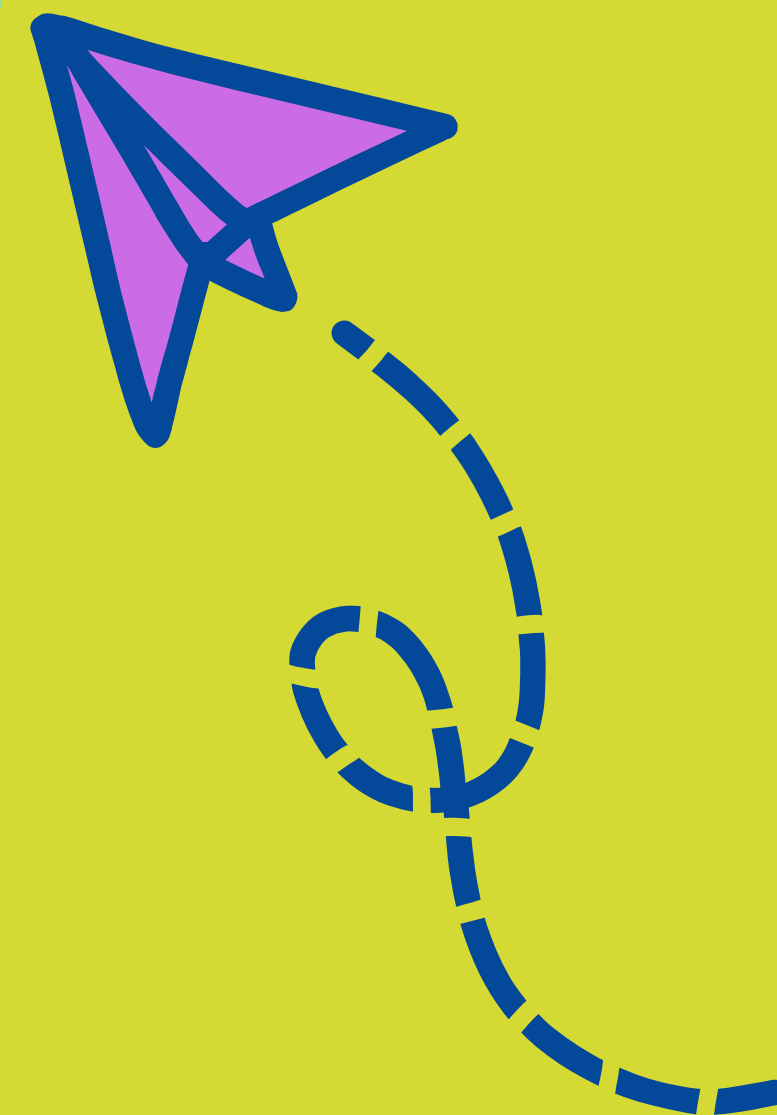
Η παρουσίαση του «ήρωα» της ιστορίας: **Ποιος είναι ο κύριος χαρακτήρας της ιστορίας σας;** Οι χαρακτήρες είναι το στοιχείο που μας δένει συναισθηματικά με μια ιστορία. Θα θελήσετε το κοινό σας να υποστηρίξει τους πρωταγωνιστές σας και να εναντιωθεί στους ανταγωνιστές σας. Ο χαρακτήρας μπορεί να είναι ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο με το οποίο το κοινό σας θα πρέπει να ταυτίζεται.

Πώς γίνεται η αφήγηση ιστοριών

Για να δημιουργήσετε μια ενδιαφέρουσα ιστορία, φροντίστε να συμπεριλάβετε σε αυτήν:

Το τέλος: Ο στόχος αυτού του τελευταίου μέρους είναι να δώσει μια αίσθηση ολοκλήρωσης στο κοινό, το οποίο είναι ταυτόχρονα ικανοποιημένο με το τι/πώς τους άφησε η ιστορία.

Το δίδαγμα: Οι πιο αποτελεσματικές ιστορίες είναι αυτές που μάς διδάσκουν κάτι, διεγείρουν την περιέργειά μας και εμπνέουν δράση. Να έχετε κατά νου τον σκοπό κατά την ανάπτυξη της ιστορίας σας.



Έρθε η ώρα να δοκιμάσετε κι εσείς την αφήγηση ιστοριών!

Στον πόρο μας τίτλο «Πρόκληση 1 - Δοκίμασέ το κι Εσύ, βήμα προς βήμα», θα βρείτε τις οδηγίες βήμα προς βήμα για μία απλή πρόκληση, ώστε να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στην αφήγηση ιστοριών.

Όταν ολοκληρώσετε την πρόκληση, επιστρέψτε στην ενότητα αυτή για να εξερευνήσετε την παιχνιδοποίηση!



Με τον όρο παιγνοδοποίηση αναφερόμαστε στην εφαρμογή τυπικών στοιχείων του παιχνιδιού (π.χ. βαθμολογία, ανταγωνισμός με άλλα άτομα, κανόνες παιχνιδιού κ.λπ.) σε άλλους τομείς δραστηριότητας, και τα οποία συνήθως χρησιμοποιούνται ως τεχνική διαδικτυακού μάρκετινγκ για την ενθάρρυνση της ενεργού εμπλοκής του κοινού με ένα προϊόν ή μια υπηρεσία.



Ένα παράδειγμα γνωστό σε όλους είναι οι άνθρωποι που περιπλανούνται ψάχνοντας Πόκεμον:

<https://pokemongolive.com/>

Χρησιμοποιώντας την παιγνιδοποίηση, η εφαρμογή αυτή έχει καταφέρει να εμπλέξει ενεργά τους χρήστες παγκοσμίως στο περπάτημα μεγάλων αποστάσεων, λειτουργώντας ως Προσκοπάρχης, και ανταμείβοντας τους χρήστες της με Πόκεμον υψηλού επιπέδου για τις μεγάλες αποστάσεις που έχουν διανύσει. Αυτό είναι ένα παράδειγμα εφαρμογής μηχανισμών παιγνιδοποίησης για σκοπούς φυσικής άσκησης. Αν είχατε ζητήσει από αυτούς τους ανθρώπους να περπατήσουν αυτές τις αποστάσεις χωρίς να τους προσφέρετε κανένα κίνητρο, νομίζετε ότι θα δέχονταν να το κάνουν; Αυτή, λοιπόν, είναι η δύναμη της παιγνιδοποίησης!



Η παιχνοδοποίηση είναι η διαδικασία εφαρμογής μηχανισμών παιχνιδιού σε κάτι που δεν είναι παιχνίδι, προκειμένου να αυξηθεί η ενεργός εμπλοκή των χρηστών σε αυτό.

Υιοθετεί στοιχεία από τον σχεδιασμό παιχνιδιών και τις γενικές αρχές και θεωρίες του και τα εφαρμόζει σε άλλα πλαίσια.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Το έργο #DiOtherCity συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ιούνιος 2021 μέχρι Μάιος 2023). Το παρόν περιεχόμενο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Κωδικός έργου: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Πώς γίνεται η Παιχνιδοποίηση;

Οι πιο συνηθισμένοι τύποι παιχνιδοποίησης που μπορούν να εφαρμοστούν σε διάφορα πλαίσια είναι οι εξής.



Κυνήγι θησαυρού



Παιχνίδια ρόλων



Προκλήσεις



Διαγωνισμοί



Παιχνίδια Στρατηγικής

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Το έργο #DiOtherCity συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ιούνιος 2021 μέχρι Μάιος 2023). Το παρόν περιεχόμενο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Κωδικός έργου: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Ας δούμε ποια είναι τα πιο κοινά στοιχεία που καθορίζουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.



1) **Επιτεύγματα:** Οι παίκτες του παιχνιδιού λαμβάνουν ικανοποίηση από την κατάκτηση σταδίων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ η αίσθηση της εξέλιξης αποτελεί κίνητρο για συνεχή προσπάθεια. Στοιχεία όπως οι πίνακες κατάταξης, τα εμβλήματα και οι πόντοι, παρέχουν ένα στοιχείο κοινωνικής καταξίωσης.

Παραδείγματα: Πόντοι - Εμβλήματα - Στάδια - Πίνακες κατάταξης - Μπάρες προόδου - Πιστοποιητικά

2) **Ανταμοιβές:** Στενά συνδεδεμένες με τα επιτεύγματα, τόσο τα μεταβλητά όσο και τα σταθερά πλάνα ανταμοιβής αποτελούν δημοφιλείς μηχανισμούς του παιχνιδιού. Οι ανταμοιβές μπορούν να βασίζονται στην ολοκλήρωση ενός αριθμού ενεργειών ή να διανέμονται σε καθορισμένα χρονικά διαστήματα. Παρέχουν εξωγενή κίνητρα και αναγνώριση για το χρόνο, την προσπάθεια και τις δεξιότητες που έχουν επιτευχθεί.

Παραδείγματα: Εξοπλισμός/εργαλεία και άλλοι πόροι για χρήση στο παιχνίδι - Συλλεκτικά αντικείμενα - Μπόνους - Κίνητρα

Ας δούμε ποια είναι τα πιο κοινά στοιχεία που καθορίζουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

3) **Ιστορία:** Ένα περιπετειώδες σκηνικό ή σενάριο μπορεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον και τα κίνητρα του εκπαιδευόμενου. Εστιάστε την εμπειρία σε ένα συναρπαστικό αφηγηματικό σκηνικό. Προσθέστε χαρακτήρες, συγκρούσεις και επίλυση συγκρούσεων ώστε να εμβυθίσετε το κοινό σας στην ιστορία.

Παραδείγματα: Σαφείς Κανόνισμοί - Αφηγηματικό τόξο - Αποστολή: Το μεγάλο ταξίδι του ήρωα

4) **Χρόνος:** Ένα συνηθισμένο τέχνασμα στα επιτραπέζια παιχνίδια είναι τα χρονόμετρα και τα ρολόγια αντίστροφης μέτρησης, τα οποία δημιουργούν μια αίσθηση επείγουσας ανάγκης. Ακόμα και η χρήση ενός χρονοδιαγράμματος γεγονότων, π.χ., πριν κάνω το Β και το Γ, πρέπει να ολοκληρώσω το Α, βοηθάει στην εστίαση της προσοχής του κοινού στη συγκεκριμένη εργασία.

Παραδείγματα: Αντίστροφη μέτρηση - Χρονοδιάγραμμα



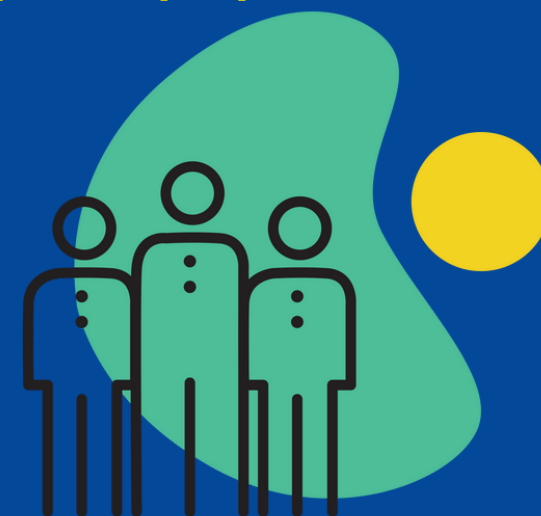
Ας δούμε ποια είναι τα πιο κοινά στοιχεία που καθορίζουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

5) Εξατομίκευση: Η αίσθηση της εξατομίκευσης ωθεί το κοινό σε μεγαλύτερη εμπλοκή και κινητοποίηση.

Παραδείγματα: Επιλογή avatar - Προσαρμογή avatar- Ονομασία χαρακτήρων - Διαδραστική συνομιλία (ICI)

6) Μικροαλληλεπιδράσεις: Οι λεπτομέρειες έχουν σημασία όσον αφορά τη δημιουργία μιας υπέροχης εμπειρίας. Συνήθως τα παιχνίδια προσφέρουν αμέτρητες στιγμές ικανοποίησης και διασκέδασης, όπως, για παράδειγμα, τα κινούμενα σχέδια ή τα ηχητικά εφέ.

Παραδείγματα: Εναλλαγές - Κινούμενα στοιχεία κατάδειξης



Πρόκληση - Κάνε το κι Εσύ

Έρθε η ώρα να δοκιμάσετε κι εσείς την παιχνιδοποίηση!

Στον πόρο με τίτλο «Πρόκληση 2 - Κάνε το κι Εσύ, βήμα προς βήμα», θα βρείτε μια απλή, βήμα προς βήμα πρόκληση, ώστε να κάνετε κι εσείς τα πρώτα σας βήματα στην παιχνιδοποίηση.

Στην ενότητα αυτή, εξερευνήσαμε τις βασικές αρχές της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών και της παιχνιδοποίησης. Στην επόμενη ενότητα, θα δούμε πώς μπορούμε να τις εφαρμόσουμε στη δημιουργία μιας ψηφιακής περιήγησης πόλης.

