

سناریو بازی: ماجراجویی در دنیای رنگارنگ طبیعت

مقطع: دانش‌آموزان پایه اول تا سوم ابتدایی

هدف آموزشی: آشنایی با محل زندگی حیوانات

تعداد بازیکنان: به صورت انفرادی

نرم افزار مورد استفاده: استوری لاین

ارائه دهنده: رویا چراغی



ساختار سناریو:

تصویر: یک کاراکتر دوست‌داشتنی (کاشف کوچک) در مرکز صفحه قرار دارد.

صدا: «سلام دوست من! من "کاشف کوچک" هستم. حیوانات زیادی با هم قاطی شده‌اند و هر کدام گم شده‌اند! می‌توانی به من کمک کنی تا هر حیوان را به خانه‌ی اصلی‌اش برگردانیم؟»

شروع بازی: کلیک بر روی دکمه‌ای بزرگ و رنگی با نوشته «بزن بریم!».



مرحله ۱: انتخاب محل زندگی

تصویر: یک نقشه زیبا که ۵ بخش مختلف دارد:

1. یک بخش آبی (اقیانوس)
2. یک بخش سبز پر درخت (جنگل)
3. یک بخش زرد و شنی (کویر)
4. یک بخش سفید و برفی (قطب)
5. یک بخش سبز روشن و آرام (مزرعه)

کاربر باید روی هر بخش کلیک کند تا وارد آن مرحله شود.



مرحله ۲: گیم پلی اصلی

هر محیط شامل یک چالش کوچک است برای مثال در مرحله اقیانوس چند حیوان در پایین صفحه نمایش داده می‌شوند. (مثلاً: نهنگ، شیر، شتر، خرگوش)

هدف: کاربر باید حیوان درست را بکشد و داخل "خانه" یا "محیط اقیانوس" رها کند. اگر درست باشد صدای تشویق، اگر غلط باشد صدای ملایم "اوپس!" + بازگشت حیوان به جای اول (برای اینکه کودک نا امید نشود).



مرحله ۳: پایان و اتمام بازی

تصویر: دانش آموز با لبخند و گواهی نامه ی مهارت در دست.

متن: «آفرین قهرمان! تو تمام حیوانات را به خانه‌هایشان رساندی. حالا تو یک متخصص طبیعت هستی!»

حالا میتوانی روی دکمه خروج کلیک کنی و از بازی خارج شوی.

