

 Strumento di interattività

LIVELLO:



Intermedio



Twine



NOZIONI DI BASE

Twine è uno strumento gratuito e open-source che permette agli utenti di creare storie interattive e non lineari senza bisogno di competenze di programmazione avanzate. È particolarmente adatto per la creazione di narrazioni ramificate e giochi di fuga basati sulle decisioni.

URL / Accesso: <https://twinery.org/>



ULTERIORI INFORMAZIONI

Supporto multilingue: Twine può essere utilizzato in qualsiasi lingua, poiché tutto il testo è generato dagli utenti. L'interfaccia è in inglese.

Requisiti tecnici: Funziona su computer (Windows, macOS, Linux) o tramite browser web. La connessione a Internet è necessaria solo per la versione online.

Adattamenti per utenti con difficoltà di apprendimento: Twine supporta brevi passaggi di testo, scelte chiare e separazione visiva, il che aiuta gli studenti con difficoltà di apprendimento a navigare nei contenuti passo dopo passo.

Costo e accesso:

- **Prezzo:** Gratuito
- **Limiti del piano gratuito:** No
- **È necessario creare un account o registrarsi?** No

COME USARLO

- PASSO 1:**
Vai sul sito web di Twine e scegli se utilizzare la versione per browser o scaricare l'applicazione desktop. Fai clic su "Crea una storia" per iniziare un nuovo progetto.
- PASSO 2:**
Scrivi brevi pezzi di testo e collegali utilizzando dei link per creare delle scelte. Ogni scelta conduce a un nuovo pezzo, consentendo percorsi e risultati multipli nel gioco di fuga.
- PASSO 3:**
Aggiungi una logica semplice (facoltativa) come variabili o condizioni per tenere traccia dei progressi, dei puzzle risolti o degli indizi raccolti.
- PASSO 4:**
Metti alla prova la storia utilizzando la modalità "Riproduci". Al termine, esporta il progetto come file HTML che potrai condividere online o utilizzare offline.

ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p>Esempio: percorso di ramificazione</p> <p>Possibile utilizzo: Ogni risposta corretta apre un nuovo passaggio, mentre le risposte errate creano un loop o aumentano la pressione temporale.</p>
	<p>Esempio: simulazione di una serratura digitale</p> <p>Possibile utilizzo: i giocatori selezionano combinazioni di codici attraverso opzioni collegate fino a trovare quella corretta.</p>



ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p>Esempio: escape room basata su una narrazione</p> <p>Possibile utilizzo: Twine ospita la storia completa di una escape room.</p>
	<p>Esempio: Rivelazione di un indizio nascosto</p> <p>Possibile utilizzo: Alcuni passaggi appaiono solo se sono stati "raccolti" gli indizi precedenti.</p>