

1. Dove

C'era una volta... ma dove?

- a. Lago
- b. Città
- c. Bosco
- d. Prato/collina

2. Meteo

Ed era una giornata...

- a. Di sole
- b. Nuovolosa
- c. Di pioggia
- d. Era notte!

3. Animali

Ma chi è il protagonista della storia?

- a. Cane
- b. Gatto

Disegna un cerchio!

ML

E adesso coloralo!

4. Nome personaggio

Come si chiama?

- a. (Possibilità di scrivere): X

5. Situazione1 decisa dal pc

- a. X vuole giocare
- b. X ha fame
- c. X ha sete

6. Oggetto (se il ML)

(oggetto Y)

- a. Con che cosa vuole giocare? ->
 - i. Palla
 - ii. Aquilone
 - iii. Strumento musicale
- b. Cosa vuole mangiare? ->
 - i. Hamburger
 - ii. Torta
 - iii. Pizza
 - iv. Mela
- c. Cosa vuole bere? ->
 - i. Bottiglia
 - ii. Ciotola
 - iii. Fontanella
 - iv. Succo brick

Disegna e coloralo tu!

7. Situazione2 decisa dal pc, imprevisto

Ma ad un certo punto... Arriva un

- a. Uccellino
- b. Apetta
- c. Granchietto
- d. Anatroccolo

Disegna un cerchio!

ML

E adesso coloralo!

8. Situazione3 finale

Ma personaggio2 vorrebbe...

- a. Rubare Y
- b. Condividere Y
- c. Fare amicizia con X

9. Finale (registrato oralmente dal bambino)

Ora raccontami tu come finisce questa storia!

- a. Si freeza la grafica e il bambino racconta a voce il finale.
- b. Bottone recap della storia con animazioni grafiche
- c. Al momento della conclusione della voce narrante la storia finisce con l'audio del bambino e, in contemporanea alla riproduzione audio, lo sfondo si dissolve (con una durata pari all'audio) e rimangono in scena solo i personaggi scelti.

10. Frase conclusiva (random)

Mentre un libro si chiude...

- a. Bravissimo
- b. Fine
- c. Che bella storia
- d. Grazie
- e. Libro che si chiude

Target:

- fino a seconda elementare (dalla terza bisognerebbe avere le n possibilità in più)
- non sanno leggere bene quindi poche opzioni nel menù a tendina (a meno che menù immagini a scelta)

Se sono piccoli, meno interazione più sorpresa

Se sono grande, più interazione (sfida)