Рабочий лист: проектирование ветвящегося сценария

Спланируйте граф, удержите стоимость в рамках и настройте трекинг до начала съёмок. Каждый пункт подробно разобран в статье.

А. Спроектируйте граф – на бумаге, до камеры

- [ ] Сформулируйте цель как навык суждения для отработки, а не факт для запоминания
- [ ] Пропишите завязку → конфликт → развязку; один учебный тезис на решение
- [ ] Раскадруйте каждый узел и ребро в Twine (бесплатно); прокликайте граф вместе с экспертом
- [ ] Сделайте неверные варианты правдоподобными – такими, какие выбрал бы добросовестный сотрудник

Б. Контролируйте стоимость – ветвление растёт с глубиной

- [ ] Ограничьте глубину 2–3 решениями; четвёртая развилка редко окупает экспоненциальный рост
- [ ] Задайте золотой путь: снимите идеальный маршрут и самые поучительные ошибки
- [ ] Сводите неверные пути обратно к общим узлам, чтобы переиспользовать клипы
- [ ] Посчитайте: варианты ^ глубина = число концовок полного дерева (3 ^ 4 = 81) – столько не снимают

В. Отслеживайте путь – выбор попадёт в данные, только если плеер его отправит

- [ ] Отправляйте xAPI-утверждение на КАЖДОМ решении (actor – chose – вариант), не только в конце
- [ ] Используйте xAPI State Resource для возобновления (текущий узел + пройденный путь)
- [ ] При запуске в LMS через cmi5 задайте moveOn (Passed – достигнута проходная концовка)
- [ ] LRS и State Resource – на базах данных в РФ: выборы учащегося – его ПДн (ч. 5 ст. 18 152-ФЗ)
- [ ] Спланируйте аналитику путей: распределение выборов, частота путей, отвал

Купить или разработать: проверка перед стартом

Ветвление нужно, только когда учащийся должен отработать важное решение, а ошибка в реальной жизни дорога или опасна. Если нужно передать знания, научить единственной верной процедуре или бюджет ограничен, квиз в плеере или кликабельные хотспоты дадут почти ту же вовлечённость за малую долю стоимости. Начните с бесплатных инструментов (Twine, H5P) или iSpring Suite; к собственной разработке переходите, только когда нужен более глубокий контроль над плеером, фирменный интерфейс или аналитика, которой нет в готовых инструментах. Правило по умолчанию: ветвите редко, неглубоко и по максимуму переиспользуйте клипы.