

MINI GUIDA TWINE

Come accedere a Twine

Puoi usarlo in due modi:

A. Versione online (consigliata per la primaria)

<https://twinery.org>

Non richiede installazione.

B. Versione da scaricare

Per lavorare offline (Windows, Mac, Linux).

3. Come creare un nuovo librogame

Passo 1 – Apri Twine

Vai su <https://twinery.org> e clicca su **Use it online**.

Passo 2 – Crea una nuova storia

- Clicca su **+ New Story**
- Dai un nome alla storia (es. *Goccia Avventura*)

Passo 3 – La prima pagina

Twine crea automaticamente un primo riquadro chiamato **Untitled Passage**.

Cliccaci sopra e scrivi il testo della prima scena, ad esempio:

Codice

Sei una goccia nel mare. Il sole ti scalda. Cosa vuoi fare?

[[Salire verso il cielo->Evaporazione]]

[[Restare nel mare ancora un po'->Mare]]

Passo 4 – Creare nuove pagine

Quando inserisci un link come:

Codice

[[Evaporazione]]

Twine crea automaticamente un nuovo riquadro con quel nome.

Passo 5 – Continuare la storia

Scrivi le scene successive:

Esempio:

Passaggio “Evaporazione”

Codice

Il sole ti scalda e inizi a salire verso il cielo.

[[Continua a salire->Condensazione]]

[[Un vento ti spinge verso le montagne->Condensazione Montagna]]

Passo 6 – Controllare la mappa

Clicca su **Map** per vedere il flowchart della storia. È perfetto per far visualizzare agli studenti la struttura dei bivi.

4. Come inserire scelte (i bivi)

Le scelte si creano con la sintassi:

Codice

```
[[Testo della scelta->Nome della pagina]]
```

Esempio:

Codice

```
[[Diventi un fiocco di neve->Neve]]
```

```
[[Diventi pioggia gelata->Pioggia]]
```

5. Come aggiungere immagini (facoltativo)

Twine permette di inserire immagini, ma per la primaria è opzionale.

Sintassi:

Codice

```

```

Oppure immagini locali, se si esporta il progetto.

6. Come testare la storia

Clicca su:

- **Play** → per leggere la storia come un vero lettore
- **Test** → per controllare errori nei collegamenti

Perfetto per il ruolo del **Logico (Tester)**.

7. Come esportare il librogame

Quando la storia è pronta:

- Clicca su **Archive** → salva una copia del progetto
- Clicca su **Publish to File** → esporta il librogame in formato **HTML**

Il file HTML può essere:

- aperto su qualsiasi computer
- caricato su Book Creator
- condiviso con le famiglie
- inserito nel portfolio digitale degli studenti