Δημιουργία των διαλόγων του βιντεοπαιχνιδιού 1

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Δημιουργία της ιστορίας, Δημιουργία των χαρακτήρων / Αρχαία Ελλάδα - Γνώσεις για τη Μάχη των Θερμοπυλών
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσεων για τη δημιουργία διαλόγων σε ένα βιντεοπαιχνίδι
Μαθήματα	Ιστορία, Έκθεση
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Υλικά	Σκηνές διαλόγου από βιντεοπαιχνίδια Χαρτοπίνακας, μαρκαδόροι, στυλό για τη σύνταξη των διαλόγων ή πρόσβαση σε Η/Υ/Φορητούς Υπολογιστές
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	100 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Δημιουργία διαλόγων
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Ψηφιακός γραμματισμός, δημιουργικότητα, συνεργασία και ομαδικότητα
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία γραφικού σχεδίου, δημιουργία κινουμένων σχεδίων, δημιουργία του ήχου, δημιουργία του βιντεοπαιχνιδιού
Συμβουλές για να γίνει η	Τα περισσότερα βίντεο με διαλόγους από

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

ακολουθία πιο συμπεριληπτική	βιντεοπαιχνίδια μπορεί να είναι στα Αγγλικά, οπότε βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανοούν πλήρως το διάλογο και τη δομή του.
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Θα μπορούσατε να τους δείξετε ένα σύντομο βίντεο για τη μάχη των Θερμοπυλών και τη ζωή στην Αρχαία Ελλάδα. Θα μπορούσατε επίσης να τα βοηθήσετε με τη δημιουργία της δομής ενός διαλόγου πάνω στον οποίο θα μπορούσαν να χτίσουν τη δράση.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Ο διάλογος είναι ένα σημαντικό μέρος ενός βιντεοπαιχνιδιού, ζωντανεύει τους χαρακτήρες και κάνει τον παίκτη να αλληλοεπιδρά με τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Θα πάρουμε ένα παράδειγμα από το μάθημα Ιστορίας και θα δημιουργήσουμε διαλόγους για ένα βιντεοπαιχνίδι που βασίζεται στη Μάχη των Θερμοπυλών.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 1 - Εισαγωγή στους διαλόγους των βιντεοπαιχνιδιών (15 λεπτά)**

Ξεκινήστε μια συζήτηση στην τάξη για τους διαλόγους στα βιντεοπαιχνίδια. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες ερωτήσεις με τους μαθητές:

- Τι σημαίνει ο διάλογος σε ένα βιντεοπαιχνίδι;
- Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο καλύτερος διάλογος από τα βιντεοπαιχνίδια που παίξατε μέχρι τώρα;
- Ποια πιστεύετε ότι είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία σε έναν διάλογο βιντεοπαιχνιδιών;
- Πώς πιστεύετε ότι δημιουργείται ο διάλογος σε ένα βιντεοπαιχνίδι;

- **Βήμα 2 - Παραδείγματα διαλόγων σε βιντεοπαιχνίδια (30 λεπτά)**

Μετά την αρχική συζήτηση οι μαθητές μπορούν να κάνουν μια άσκηση με διαλόγους βιντεοπαιχνιδιών. Εδώ μπορείτε να βρείτε διαφορετικά σενάρια από βιντεοπαιχνίδια: https://game-scripts.fandom.com/wiki/Category:Full_Scripts
Μπορείτε είτε να επιλέξετε εκ των προτέρων διαφορετικά μέρη επιλεγμένων διαλόγων είτε οι μαθητές να επιλέξουν μόνοι τους τους διαλόγους που θέλουν να αναπαραστήσουν. Δημιουργήστε μικρές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα 10 λεπτά για να εξοικειωθεί με τον διάλογο και τους χαρακτήρες. Στη συνέχεια, ζητήστε από κάθε ομάδα να κατανείμει τους χαρακτήρες εντός της ομάδας και να παρουσιάσει τον επιλεγμένο διάλογο σε όλη την τάξη. Αφού κάθε ομάδα παρουσιάσει τους διαλόγους της, κάντε ένα μικρό απολογισμό ρωτώντας τους πώς ένιωσαν, συνοψίζοντας το σενάριο, αν θα άλλαζαν κάτι στους διαλόγους κ.λπ.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3 - Δημιουργία διαλόγων - Η Μάχη των Θερμοπυλών (40 λεπτά)**

Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα δημιουργήσουν διαλόγους βιντεοπαιχνιδιών για να αναπαραστήσουν τη Μάχη των Θερμοπυλών. Ξεκινήστε συζητώντας το θέμα με τους μαθητές σας: το ιστορικό της μάχης, οι δυνάμεις που εμπλέκονται, οι ηγέτες, οι αιτίες κ.λπ.
Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και αναθέστε τους την αποστολή να φανταστούν τη μάχη και τους πιθανούς διαλόγους μεταξύ των 2 στρατευμάτων που εμπλέκονται, καθώς και μέσα σε κάθε στράτευμα. Αν υποθέσουμε ότι στην παιδαγωγική ακολουθία για τη Δημιουργία χαρακτήρων έχουν ήδη δημιουργήσει τους χαρακτήρες τους για τη μάχη (δηλ. Λεωνίδας, Ξέρξης Α΄, Εφιάλτης), σε αυτό το βήμα του βιντεοπαιχνιδιού, οι μαθητές θα ζωντανέψουν τους χαρακτήρες τους δημιουργώντας τους διαλόγους που θα έχουν μεταξύ τους. Δώστε χρόνο σε κάθε ομάδα να δημιουργήσει τους διαλόγους της που θα αποτελούνται από τουλάχιστον 20 γραμμές.

- **Βήμα 4 - Παρουσίαση των διαλόγων (15 λεπτά)**

Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τους διαλόγους σε όλη την τάξη επιτρέποντας στους άλλους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις τους, να κάνουν ερωτήσεις για διαφορετικές πτυχές κ.λπ.

Για να γράψετε διαλόγους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εργαλεία όπως το Twinery (https://twinery.org). Μπορείτε να δείτε ένα παράδειγμα ενός διαδραστικού παιχνιδιού κειμένου που δημιουργήθηκε με το Twinery στη διεύθυνση: https://www.gaming4skills.eu/workshopgames

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Πηγές:**

https://game-scripts.fandom.com/wiki/Category:Full_Scripts

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669