Δημιουργία των διαλόγων του βιντεοπαιχνιδιού 2

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Δημιουργία της ιστορίας και των χαρακτήρων
Μαθησιακοί στόχοι	Ενίσχυση δεξιοτήτων συγγραφής, απόκτηση γνώσεων για τη δημιουργία διαλόγων για βιντεοπαιχνίδια
Μαθήματα	Έκθεση, Τέχνες, Λογοτεχνία/ανάγνωση, Αγγλικά ως ξένη γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Υλικά	Σκηνές με διαλόγους από βιντεοπαιχνίδια
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45-60 λεπτά.
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (σε ζευγάρια)
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Δημιουργία διαλόγων
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Δημιουργικότητα, συνεργασία & ομαδικότητα, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν τρέιλερ βίντεο
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία γραφικών, δημιουργία κινουμένων σχεδίων, δημιουργία ηχητικών εφέ, δημιουργία του βιντεοπαιχνιδιού
Συμβουλές για να γίνει η	Τα βίντεο που χρησιμοποιούνται σε αυτή την

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 προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	ακολουθία είναι στα Αγγλικά και οι υπότιτλοι σε άλλες γλώσσες δεν είναι διαθέσιμοι στα περισσότερα από αυτά. Για να κάνετε αυτή την ακολουθία πιο προσιτή και χωρίς αποκλεισμούς, μπορείτε να εξηγήσετε τα βίντεο στους μαθητές σας κατά την προβολή τους ή να μοιραστείτε τις περιλήψεις, το σενάριο και τους διαλόγους των βίντεο με τους μαθητές εκ των προτέρων.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Αφού οι μαθητές έχουν δημιουργήσει τους χαρακτήρες τους, ήρθε η ώρα να κάνουν τους χαρακτήρες και τον παίκτη να μιλήσουν με τη δημιουργία ενός διαλόγου.

- **Βήμα 1 - Συζήτηση για τη δημιουργία ενός καλού διαλόγου (15 λεπτά)**

Ο διάλογος είναι μια συνομιλία μεταξύ δύο (ή περισσότερων) ατόμων και έχει σημαντική θέση στη συγγραφή μυθοπλασίας, καθώς επίσης αποτελεί ουσιαστικό κομμάτι της. Ζωντανεύει τους χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί και τους κάνει να επικοινωνούν μεταξύ τους αλλά και με τον παίκτη. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν πώς δημιουργούνται διάλογοι μεταξύ δύο ατόμων.
Μετά την αρχική συζήτηση, δείξτε παραδείγματα διαλόγων σε βιντεοπαιχνίδια. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα για το πώς ο διάλογος στα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να οργανωθεί με διάφορους τρόπους:

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

- Ψιλοκουβέντα (Small Talk) - https://www.youtube.com/watch?v=diXyoRwBrz0
  Ο Τζοέλ (Joel) μιλά για τον καφέ (The Last of Us)
- Διάλογος στο πλοίο (Assassins Creed Odyssey) - https://www.youtube.com/watch?v=ysdn39QD_D4
- Μιλώντας με τον παίκτη – https://www.youtube.com/watch?v=8SrDAY190JE
  Εισαγωγή των ηγετών (Civilization VI)
- Αναθέτοντας αποστολές: https://www.youtube.com/watch?v=Le_rJ8SRE5I (μέχρι το 1:53) (Assassin's Creed: Odyssey)
- Δίνοντας επιλογές: https://youtu.be/ysdn39QD_D4?t=63 (βάλτε το βίντεο σε σίγαση και δείξτε 1:03 – 1:14, 3:00 – 3:22) (Assassin's Creed: Odyssey)

- **Βήμα 2 - Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια (5 λεπτά)**

Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια, ώστε να δημιουργήσουν διαλόγους μαζί, καθώς αυτό θα ενισχύσει τις δεξιότητές τους στην ομαδική εργασία και στην επίλυση προβλημάτων. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων που δημιούργησαν στην ακολουθία «Δημιουργία χαρακτήρων για βιντεοπαιχνίδια». Για αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία, οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν ποιοι είναι οι χαρακτήρες τους, τι θέλουν να κάνουν, τι τους αρέσει, τι δεν τους αρέσει και τι φοβούνται. Γι' αυτό η δημιουργία χαρακτήρων είναι ένα σημαντικό βήμα πριν τη δημιουργία των διαλόγων.

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 - Συγγραφή των διαλόγων (20 λεπτά)**

Μετά την προβολή των βίντεο, δώστε οδηγίες στους μαθητές να δημιουργήσουν διαλόγους τουλάχιστον 10 γραμμών.

- **Παροχή πληροφοριών -** ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τι θέλουν να πουν με την ιστορία του παιχνιδιού; Πώς προσαρμόζεται ο διάλογος στην όλη ιστορία; Τι θα κάνει ο χαρακτήρας στο παιχνίδι; Πώς μπορεί να παιχτεί ο χαρακτήρας; Πώς θέλουν να ανταποκριθεί ο χαρακτήρας σε μια συγκεκριμένη κατάσταση;
- **Δημιουργία του σκηνικού** – πότε και πού γίνεται ο διάλογος;
- **Δημιουργία του σασπένς στη σύγκρουση** – Γιατί μιλούν οι χαρακτήρες; Ή γιατί ο χαρακτήρας μιλάει στον παίκτη; Έχει ο χαρακτήρας κάποια ειδική ικανότητα ή μαγική δύναμη που μπορεί να χρησιμοποιήσει;
- **Γράψτε τους διαλόγους –** Γράψτε τι λένε οι χαρακτήρες μεταξύ τους ή στον παίκτη, ποιες είναι οι σκέψεις, οι συμβουλές, οι οδηγίες, οι ερωτήσεις τους;
- **Συνοψίστε τι συνέβη**

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

- **Βήμα 4 - Ανάγνωση των διαλόγων (10 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να διαβάσουν τους διαλόγους τους δυνατά μεταξύ τους για να δουν πώς ακούγονται και αν πρέπει να σκεφτούν να αλλάξουν κάτι. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από μερικούς μαθητές να διαβάσουν τον διάλογο τους δυνατά μπροστά σε όλη την τάξη και να χρησιμοποιήσουν αυτούς τους διαλόγους ως παραδείγματα.

- **Βήμα 5 - Συμπέρασμα (5-10 λεπτά)**

Για να ολοκληρώσετε αυτή την ακολουθία, ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τη διαδικασία συγγραφής του διαλόγου. Ποια πτυχή, αν υπήρχε, της συγγραφής του διαλόγου περιείχε προκλήσεις; Πώς επέλεξαν αν θα γράψουν διάλογο μεταξύ των χαρακτήρων του παιχνιδιού ή διάλογο μεταξύ του χαρακτήρα και του παίκτη; Τι θα μπορούσαν να κάνουν διαφορετικά;

- Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία έχει εμπνευστεί και προσαρμοστεί από το: https://www.brighthubeducation.com/high-school-english-lessons/12897-writing-dialogue-effectively/

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:

Assassin's Creed Series (October 25th, 2018) 'Assassin's Creed Odyssey - Side Quest - For the People' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Le_rJ8SRE5I

Domsch, S. (2017). Dialogue in video games. *Dialogue across media*, 251-70.

GDC (April 6th, 2017).'Choice architecture, player expression, and narrative design in fallout: New vegas' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LR4OxNfzTvU&t=212s

IGN (July 27th, 2018) 'Assassin's Creed Odyssey: Introducing Choice and Consequence' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ysdn39QD_D4

Ikiga (July 18th, 2020) 'CIV 6 - ALL 48 LEADERS GREETING SPEECH [CIV A to Z ORDER] RISE AND FALL / GATHERING STORM DLC' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=8SrDAY190JE

Meraki Pig Gaming (February 11th, 2021) 'Joel loves coffee compilation | The last of us/The last of us 2' [Video.] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=diXyoRwBrz0

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