Τίτλος: Είδος / Τυπολογία του βιντεοπαιχνιδιού

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσης για τα βιντεοπαιχνίδια, τους διαφορετικούς τύπους και τα είδη τους
Μαθήματα	Λογοτεχνία / Ανάγνωση, Τέχνες
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45-60 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Επιλογή του είδους βιντεοπαιχνιδιού
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, προγραμματισμός, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Αφού επιλέξουν το είδος του παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν και να δημιουργήσουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού (ολοκληρώστε όλες τις θεωρητικές πτυχές πριν ξεκινήσουν αυτή τη διαδικασία)
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο συμπεριληπτική (πιο προσβάσιμη χωρίς αποκλεισμούς)	Η ακολουθία αυτή δεν απαιτεί ειδικές ψηφιακές δεξιότητες ή τεχνολογικό εξοπλισμό και επομένως, είναι εύκολα προσβάσιμη από εκπαιδευτικούς και μαθητές με βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

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 προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Αυτό είναι το πρώτο βήμα για τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού. Θα πρέπει να εξηγήσετε στους μαθητές σας τη σημασία της επιλογής του είδους του βιντεοπαιχνιδιού τους, καθώς όλα τα επόμενα βήματα θα βασίζονται στο είδος. Δεν απαιτείται λογισμικό σε αυτό το βήμα.

- **Βήμα 1: Παρουσίαση διαφορετικών τύπων/ειδών βιντεοπαιχνιδιών (20 λεπτά)**

Θα πρέπει να δείξετε στους μαθητές σας μια λίστα με τα κύρια είδη βιντεοπαιχνιδιών και να εξηγήσετε τις διαφορές τους. Οι μαθητές θα πρέπει να κατανοήσουν τι μπορεί να προσφέρει το κάθε είδος, καθώς και τους περιορισμούς του. Μόνο τότε θα είναι σε θέση οι μαθητές να αποφασίσουν το είδος του βιντεοπαιχνιδιού τους. Θα πρέπει επίσης να τους εξηγήσετε ότι ορισμένα είδη μπορεί να επικαλύπτονται στα βιντεοπαιχνίδια (Pavlovic, 2020). Έπειτα οι μαθητές θα πρέπει να επιλέξουν το είδος που ταιριάζει περισσότερο στο βιντεοπαιχνίδι τους. Υπάρχουν δέκα κύριες κατηγορίες ειδών βιντεοπαιχνιδιών και μπορείτε να βρείτε πολλούς οδηγούς στο διαδίκτυο.

Παράδειγμα διαδικτυακού οδηγού: https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres

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

Παραδείγματα ειδών βιντεοπαιχνιδιών:

1. **Sandbox:** οι στόχοι του βιντεοπαιχνιδιού δεν καθορίζονται από την αρχή. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν διαφορετικές διαδρομές. Π.χ., The Sims, Grand Theft Auto, Minecraft.
2. **Στρατηγική πραγματικού χρόνου (RTS - Real-Time Strategy):** Οι παίκτες μπορούν να ελέγχουν τις ομάδες των χαρακτήρων και να αλληλεπιδρούν ζωντανά με άλλους παίκτες. Π.χ. Warcraft.
3. **Παιχνίδια ρόλων (Role-Playing Games):** Οι παίκτες παίρνουν τον έλεγχο ενός χαρακτήρα και ο κύριος στόχος τους είναι να ανέβουν επίπεδο. Π.χ., The Witcher 3, Skyrim.
4. **Προσομοίωση και Αθλητισμός (Simulation and Sports):** Αυτοί οι τύποι παιχνιδιών προσπαθούν να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικοί. Συχνά γίνεται προσομοίωση επαγγελματιών παικτών σε αθλήματα ή αγώνες αυτοκινήτου. Π.χ., NBA 2K, Forza Motorsport, The Sims, Minecraft.
5. Ο ευκολότερος τύπος παιχνιδιού που μπορεί να δημιουργηθεί είναι πιθανότατα τα 2D (δισδιάστατα) παιχνίδια πλατφόρμας. Μπορείτε να δείτε διάφορα παραδείγματα που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος στη διεύθυνση: https://www.gaming4skills.eu/workshopgames

Παραδείγματα παιχνιδιών με επικαλυπτόμενα είδη:

1. **The Sims:** Ο παίκτης είναι σε θέση να αποφασίσει τις ενέργειες του Sim χαρακτήρα του. Δεν υπάρχει σαφής τελικός στόχος στο παιχνίδι και αυτό κάνει το παιχνίδι να ταιριάζει στο είδος Sandbox. Ταυτόχρονα, ο παίκτης

https://www.thesimswiki.com/wiki/User:RdHeaven/Sandbox_1

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

προσομοιώνει έναν πολεοδόμο πόλεων. Το είδος Προσομοίωσης επικαλύπτεται με το Sandbox (Pavlovic, 2020).

2. **Minecraft:** Ο παίκτης μπαίνει σε έναν απρόβλεπτο κόσμο και προσπαθεί να κάνει φίλους, να χτίσει δομές και να ανακαλύψει νέα πράγματα. Καθώς ο τελικός στόχος δεν είναι ξεκάθαρος, το Minecraft ανήκει στο είδος Sandbox. Ταυτόχρονα, είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης γιατί ο παίκτης χτίζει νέες δομές. Το Minecraft είναι επίσης ένα παιχνίδι για την επιβίωση και επομένως ανήκει και στο είδος Επιβίωσης (Survival) (Pavlovic, 2020).

- **Βήμα 2: Καταιγισμός ιδεών και επιλογή του είδους του βιντεοπαιχνιδιού (15 λεπτά)**

Κατά την επιλογή του είδους ενός βιντεοπαιχνιδιού υπάρχουν δύο βασικές ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν (Stefyn, 2019): Ποιο είναι το θέμα του παιχνιδιού; Ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται; Για να αποφασίσουν σε ποιο είδος θέλουν να ανήκει το βιντεοπαιχνίδι τους, οι μαθητές θα πρέπει πρώτα να επιλέξουν το κύριο θέμα του βιντεοπαιχνιδιού. Για παράδειγμα, είναι το παιχνίδι για ένα παιδί που προσπαθεί να επιβιώσει στη ζούγκλα; Ή μήπως το παιχνίδι αφορά έναν οδηγό Φόρμουλα; Στη συνέχεια, οι μαθητές θα πρέπει να αποφασίσουν το κοινό του βιντεοπαιχνιδιού τους. Για παράδειγμα, απευθύνεται σε μικρά παιδιά ή εφήβους; Είναι το βιντεοπαιχνίδι για άτομα που απολαμβάνουν τα αθλήματα ή για άτομα που τους αρέσει η ιστορία; Αυτές οι ερωτήσεις θα βοηθήσουν τους μαθητές να αποφασίσουν ποιο είδος βιντεοπαιχνιδιού είναι κατάλληλο για το παιχνίδι τους. Για παράδειγμα, σε έναν έφηβο που του αρέσει ο αθλητισμός μπορεί να αρέσει ένα παιχνίδι Προσομοίωσης και Αθλητισμού. Ένας έφηβος ή ένας νεαρός ενήλικας που του αρέσει η ιστορία μπορεί να απολαύσει περισσότερο ένα βιντεοπαιχνίδι του είδους RTS.

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: Καθορισμός του είδους του βιντεοπαιχνιδιού (15 λεπτά)**

Για να οριστικοποιήσουν και να καθορίσουν το είδος του βιντεοπαιχνιδιού τους, οι μαθητές θα πρέπει να αποφασίσουν τον ρόλο του παίκτη και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ του παίκτη και των κύριων χαρακτήρων του βιντεοπαιχνιδιού (Pavlovic, 2020). Για παράδειγμα, θα μπορεί ο παίκτης να επιλέξει τις φατρίες ενός χαρακτήρα; Ο παίκτης θα αλληλοεπιδρά ζωντανά με άλλους παίκτες; Σε αυτά τα σενάρια, ένα είδος RTS, Role-Playing ή Sandbox μπορεί να είναι πιο κατάλληλο από άλλα. Εάν ο παίκτης δεν θα έχει τη δυνατότητα να επιλέγει τις αποφάσεις του χαρακτήρα και να επηρεάσει την πλοκή του παιχνιδιού, τότε το είδος Παιχνιδιού Πλατφόρμας (Platformer) ίσως να αποτελεί την καλύτερη επιλογή.

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Minecraft. (2011). https://www.minecraft.net/en-us/updates/caves-and-cliffs

Pavlovic Dwight. (2020). 'Video Game Gernes: Everything You Need to Know', (2020), https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres

Stefyn Nadia. (2019). 'How video games are made: the game development process'. Chspectrum.com. https://www.cgspectrum.com/blog/game-development-process

Wilson Michelle. (2019). 'The 6 Best Simulation Games on PC'. Hp.com. https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/6-best-simulation-games-pc

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