Έρευνα και καθορισμός περιεχομένου 1

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Είδος/ Τυπολογία του παιχνιδιού, Καθορισμός της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού
Μαθησιακοί στόχοι	Επιλογή του κύριου θέματος του βιντεοπαιχνιδιού και συγγραφή μιας ιστορίας που θα αποτελέσει τη βάση για τα επόμενα βήματα
Μαθήματα	Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα, Έκθεση, Λογοτεχνία/ Ανάγνωση
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Υλικά	Τεχνολογικός εξοπλισμός που επιτρέπει στους μαθητές να ερευνήσουν το επιλεγμένο θέμα
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45-60 λεπτά.
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Σημεία προσοχής για τη συμπερίληψη / Βέλτιστες πρακτικές συμπερίληψης	Συμβουλές για να γίνουν οι ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές/χωρίς αποκλεισμούς: Για το ερευνητικό μέρος, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο. Αν δεν υπάρχουν υπολογιστές στην τάξη, μπορεί επίσης να οργανωθεί σε συνεργασία με τον καθηγητή ΤΠΕ. Μετά την έρευνα, οι μαθητές μπορούν να γράψουν τις εκθέσεις τους στον υπολογιστή, αλλά μπορεί να γίνει και σε χαρτί. Επιπλέον, το βιβλίο που προτείνεται είναι ο γύρος του κόσμου σε ογδόντα

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

	ημέρες, αλλά μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε άλλο βιβλίο ή θέμα θέλετε να διδάξετε.
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Γραπτή εργασία πάνω στο επιλεγμένο βιβλίο
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Συγγραφή, έρευνα, συνεργασία και ομαδικότητα
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου, δημιουργία χαρακτήρων, δημιουργία διαλόγων, Παιδαγωγική ακολουθία με τίτλο «Μεταφέροντας τον κόσμο μέσα στην τάξη»

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1 - Εισαγωγή του θέματος και χωρισμός των μαθητών σε μικρές ομάδες (5 λεπτά)**

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία θα επικεντρωθούμε στην έρευνα περιεχομένου για τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού βασισμένου στο βιβλίο του Ιουλίου Βερν με τίτλο «Ο Γύρος του Κόσμου σε Ογδόντα Μέρες».
Πριν χρησιμοποιήσουν αυτή την παιδαγωγική ακολουθία, οι μαθητές μας θα πρέπει να εξοικειωθούν με την πλοκή του μυθιστορήματος. Ωστόσο, η ακολουθία μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε άλλο βιβλίο ή θέμα που θέλετε να διδάξετε.
Αυτή η ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν από την ακολουθία που αφορά τη δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου και μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί με την παιδαγωγική ακολουθία «Μεταφέροντας τον κόσμο μέσα στην τάξη».

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

Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες ή σε ζευγάρια πριν από την έναρξη της φάσης έρευνας.

- **Βήμα 2 - Φάση έρευνας (20 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να αποφασίσουν με τι θέλουν να ασχοληθούν στο βιντεοπαιχνίδι τους. Μπορούν να επιλέξουν το γεγονός, τις συγκρούσεις ή τους χαρακτήρες που θα σχηματίσουν την ιστορία που θέλουν να αφηγηθούν. Θα μπορούσε να βασιστεί στο τι συνέβη πριν ο χαρακτήρας ξεκινήσει το ταξίδι για τον γύρο του κόσμου (το στοίχημα) και την έναρξη του ταξιδιού (ταξιδεύοντας από το Λονδίνο στο Παρίσι), την άφιξη στη Νέα Υόρκη, τη συνάντηση με την Αούντα ή οποιοδήποτε άλλο γεγονός από το βιβλίο που θα επιλέξουν οι μαθητές.

Μόλις οι μαθητές αποφασίσουν ποιο θα είναι το κύριο θέμα τους, μπορούν να ξεκινήσουν την έρευνα για το ευρύτερο πλαίσιο της ιστορίας. Δεδομένου ότι το μυθιστόρημα διαδραματίζεται τον 19οαιώνα, οι μαθητές θα μπορούσαν να αναζητήσουν φωτογραφίες ή μικρά άρθρα σχετικά με το πώς ήταν οι ενδυμασίες των ανθρώπων, πώς ήταν το Λονδίνο ή οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία εκείνη την ιστορική περίοδο, το μέσο μεταφοράς που χρησιμοποιούσαν ο Φιλέας και ο Πασπαρτού 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 - Γραπτή εργασία (25 λεπτά)**

Μετά τη φάση έρευνας, οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν μια μικρή έκθεση με βάση το θέμα πάνω στο οποίο επέλεξαν να βασίσουν την έρευνά τους. Μπορούν επίσης να συμπεριλάβουν τις εικόνες και άλλες αναφορές που βρήκαν για να δώσουν μια ευρύτερη εικόνα στην ιστορία του παιχνιδιού.

Οι γραπτές εργασίες μπορούν να βασιστούν πλήρως στο βιβλίο ή μπορούν να χρησιμοποιήσουν το βιβλίο ως έμπνευση για να αναπτύξουν άλλες δυνατότητες στο παιχνίδι. Θα μπορούσαν, για παράδειγμα, οι μαθητές να αποφασίσουν ότι σε μία σύγκρουση νικάει η αντίθετη πλευρά, ότι ο Φιλέας δεν παντρεύεται την Ινδή πριγκίπισσα, ή ότι ο Πασπαρτού αποφασίζει να μείνει σε μια από τις χώρες που επισκέπτονται στην πορεία για να έχει επιτέλους μια ειρηνική και ήρεμη ζωή.

- **Βήμα 4 - Σύντομη παρουσίαση και προετοιμασία των επόμενων βημάτων (10 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να παρουσιάσουν σύντομα την ομαδική τους εργασία και το κύριο θέμα της γραπτής τους εργασίας. Οι γραπτές εργασίες, οι εικόνες και άλλες πηγές που βρήκαν οι μαθητές κατά τη φάση της έρευνας θα χρησιμοποιηθούν στο επόμενο βήμα της δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών που είναι η δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου.

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