

Cercetarea conținutului și definirea conținutului 1

Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Definirea genului jocului, Definirea atmosferei de joc
Obiective de învățare	Decizia asupra temei principale a jocului video și scrierea unei povești care va sta la baza pașilor următori
Subiecte	Engleză ca limbă străină, Literatură/Lectură
Vârsta recomandată (10 – 14) sau (15 - 18)	10 - 14
Material necesar	Echipament tehnologic care să permită elevilor să cerceteze tema aleasă
Durata secvenței	secvența este concepută pentru a dura 45-60 minute
Puncte de atenție pentru incluziune/Cele mai bune practici de incluziune	Pentru partea de cercetare, elevii ar trebui să aibă acces la calculatoare și o conexiune de internet activă. În cazul în care nu există calculatoare în sala de clasă, această activitate poate fi organizată în colaborare cu profesorul de informatică. În urma cercetării, elevii pot scrie eseele lor pe calculator, dar și pe hârtie. În plus, cartea sugerată este „Înconjurul Lumii în Optzeci de Zile”, dar conținutul secvenței poate fi cu ușurință adaptat pentru orice altă carte sau subiect despre care doriți să predați.

Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Producție așteptată	Temă scrisă pe cartea aleasă
Abilități dezvoltate (după obiectivele de învățare)	Sciere, cercetare, colaborare și lucru în echipă
Activități de extindere / diferențiere (la sfârșitul secvenței)	Crearea storyboard-ului, crearea personajelor, crearea dialogurilor, secvența pedagogică „Aducerea Lumii în sala de clasă”

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 – Introducerea temei și împărțirea elevilor în grupuri mici (5 minute)**

În această secvență pedagogică, ne vom concentra pe cercetarea conținutului pentru crearea unui joc video bazat pe Ocolul Pământului în 80 de zile de Jules Verne.

Înainte de a folosi această secvență pedagogică, elevii ar trebui să fie familiarizați cu intriga principală a romanului. Cu toate acestea, secvența poate fi adaptată la orice altă carte sau subiect despre care doriți să predați.

Această secvență poate fi folosită înaintea secvenței de creare a storyboard-ului și poate fi folosită și cu secvența pedagogică „Aducerea Lumii în clasă”.

Împărțiți elevii în grupuri mici sau în perechi înainte de începerea fazei de cercetare.

- **Pasul 2 – Faza de cercetare (20 de minute)**

Instruiți elevii să decidă asupra ceea ce doresc să se concentreze în jocul lor video. Ei pot alege ce eveniment, conflicte sau personaje formează povestea pe care doresc să o arate – se pot baza pe ceea ce s-a întâmplat înainte de a pleca în călătoria în jurul lumii (pariul) și începutul călătoriei (călătorie de la Londra la Paris), sosirea la New York, întâlnirea cu Aouda sau orice alt eveniment din cartea pe care elevii o aleg.

Odată ce elevii decid asupra subiectului lor principal, pot începe să cerceteze contextul mai larg al poveștii. Deoarece romanul este plasat în al 19-lea secol, elevii ar putea căuta fotografii sau articole scurte despre cum arătau hainele oamenilor, cum arăta Londra sau orice altă locație în acea perioadă istorică, ce fel de transport foloseau Phileas și Passepartout, etc.

- **Pasul 3 – Temă scrisă (25 de minute)**

După faza de cercetare, elevii ar trebui să scrie un scurt eseu pe baza subiectului pe care au ales să își bazeze cercetarea. Pot include, de asemenea, imagini și alte referințe pe care le-au găsit pentru a oferi o perspectivă mai largă poveștii jocului.

Tema scrisă se poate baza pe deplin pe carte sau pot folosi cartea ca inspirație pentru a dezvolta alte posibilități în joc, de exemplu, elevii pot decide că un anumit conflict merge în cealaltă direcție, că Phileas nu se căsătorește cu o prințesă indiană, sau că Passepartout decide să rămână într-una dintre țările pe care le vizitează pe drum pentru a avea în sfârșit o viață liniștită și calmă.



- **Pasul 4 – Prezentare scurtă și pregătirea pașilor următori (10 minute)**

Cereți elevilor să prezinte pe scurt munca lor de grup și subiectul principal al temei lor scrise. Temă scrisă, imagini și alte surse găsite de ei în timpul fazei de cercetare vor fi utilizate în următorul pas de creare a jocului video: crearea storyboard-ului.

