Έρευνα και καθορισμός περιεχομένου

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Καθορισμός του είδους του παιχνιδιού και της ατμόσφαιράς του
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές να διεξάγουν έρευνα, να προσδιορίσουν μια αισθητική (ιστορική ή φανταστική) καθώς και ένα γενικό πλαίσιο για το παιχνίδι τους
Μαθήματα	Ιστορία, Τέχνες, Γεωγραφία, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα, Χημεία, Ψηφιακός Γραμματισμός, Γεωεπιστήμες, Βιοεπιστήμες, Μαθηματικά, Προγραμματισμός, Φυσική
Προτεινόμενες ηλικίες	(15 – 18)
Υλικά	Υπολογιστές με σύνδεση στο Διαδίκτυο
Αναμενόμενη διάρκεια	30-60 λεπτά
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Έρευνα, Ψηφιακός γραμματισμός, Συνεργασία & Ομαδικότητα, Κριτική σκέψη
Σημεία προσοχής για τη συμπερίληψη / Βέλτιστες πρακτικές συμπερίληψης	Εξετάστε τη δυνατότητα εύρεσης βοηθητικού λογισμικού/υλισμικού για μαθητές με προβλήματα όρασης ή ακοής
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης, δημιουργία της ιστορίας
Παρόμοια παιχνίδια που	Το βιντεοπαιχνίδι ' **Papers, Please**'

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

μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	αντιπροσωπεύει μια ολοκληρωμένη περίπτωση όσον αφορά τα θετικά αποτελέσματα που μπορεί να προκύψουν από την έρευνα στη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού. Η διερεύνηση του γραφειοκρατικού συστήματος και των μεταναστευτικών πολιτικών ορισμένων ολοκληρωτικών κρατών του παρελθόντος, όχι μόνο φέρνει μια αισθητικά αξιόπιστη διαδρομή προς τον εν λόγω τίτλο, αλλά βοηθά επίσης τους παίκτες να βιώσουν την περιπέτεια με πιο ωμό και απάνθρωπο τρόπο. Ως αποτέλεσμα, καταφέρνει να ενσαρκώσει το άγχος και την ηθική σύγκρουση του πρωταγωνιστή.
Πρόσθετες συμβουλές για ένταξη/συμπερίληψη	Η πρόσβαση σε υπολογιστές και άλλα είδη ερευνητικού υλικού μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με την κοινωνικοοικονομική κατάσταση των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να φροντίζουν να παρέχουν στους μαθητές τους το απαιτούμενο ερευνητικό υλικό και εξοπλισμό εντός της τάξης, καθώς και να παρέχουν σαφείς εξηγήσεις για το πώς να κρίνουν την αξιοπιστία των ερευνητικών πηγών. Τέλος, αρκετοί από τους πόρους που συνδέονται σε αυτή την ακολουθία είναι διαθέσιμοι στα αγγλικά. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξετάσουν το ενδεχόμενο να μεταφράσουν αυτές τις πηγές εκ των προτέρων, ώστε οι μαθητές τους να μπορούν να τις συμβουλεύονται ευκολότερα στη μητρική τους γλώσσα.

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

- **Βήμα 1 – Προσδιορισμός των στόχων της έρευνας**

Αρχικά, είναι απαραίτητο να καθορίσετε ποιες πληροφορίες πρέπει να ερευνηθούν και στη συνέχεια να ενσωματωθούν στο παιχνίδι. Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην έρευνα και την ενσωμάτωση πληροφοριών που σχετίζονται τόσο με την αξιοπιστία όσο και με την αισθητική ποιότητα του παιχνιδιού.

Η έρευνα που απαιτείται θα διαφέρει ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού, αλλά ορισμένα στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη περιλαμβάνουν: τα ρούχα των χαρακτήρων, την αρχιτεκτονική (ειδικά σε εκείνα τα παιχνίδια που επιδιώκουν να αναδημιουργήσουν μια ιστορική στιγμή ή μια συγκεκριμένη πόλη/πολιτισμό), και άλλα στοιχεία που θεωρούνται σχετικά με τα ιστορικά ή γεωγραφικά πλαίσια, προκειμένου να δημιουργηθεί μεγαλύτερη αίσθηση του ρεαλισμού μέσα στο παιχνίδι.

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 2 – Συγκέντρωση πηγών**

Δημιουργήστε μια λίστα πηγών όπου θα μπορείτε να βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που προσδιορίστηκαν στο προηγούμενο βήμα.

Αυτή η λίστα πηγών θα πρέπει να βασίζεται σε έγκυρους και αξιόπιστους ιστότοπους. Μπορεί να περιλαμβάνει ηλεκτρονικά αρχεία (κατά προτίμηση υλικό με ανοιχτή άδεια χρήσης), ψηφιακά αποθετήρια αρχείων, ιστότοπους που ειδικεύονται στο αντικείμενο (π.χ. μουσεία, πανεπιστήμια κ.λπ.), μέσα ενημέρωσης και άλλα.

Μπορεί επίσης να παρέχεται μια βιβλιογραφική λίστα με εγκυκλοπαίδειες, βιβλία ή/και εξειδικευμένα περιοδικά. Αυτή η ερευνητική διαδικασία μπορεί να είναι περισσότερο ή λιγότερο εξαντλητική ανάλογα με το ενδιαφέρον των μαθητών και του εκπαιδευτικού και τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

- **Βήμα 3 – Δημιουργία ενός εγγράφου με τις πιο σχετικές πληροφορίες**

Προκειμένου να διευκολυνθεί η έρευνα και να οργανωθούν σωστά οι πληροφορίες, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να δημιουργήσουν ένα φύλλο εργασίας που να περιλαμβάνει τα πιο σχετικά στοιχεία για την έρευνά τους. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα έχουν στα χέρια τους έναν οδηγό που θα διευκολύνει το έργο τους, επιτρέποντάς τους να γνωρίζουν με μεγαλύτερη ακρίβεια ποιες πληροφορίες είναι οι πιο σημαντικές και συγκεντρώνοντας όλες τις απαιτούμενες πηγές σε ένα μέρος.

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 – Διεξαγωγή έρευνας των πληροφοριών**

Σε αυτό το σημείο, θα διεξαχθεί έρευνα για τις απαραίτητες πληροφορίες. Οι μαθητές θα πρέπει να πάρουν τα στοιχεία που προσδιορίστηκαν στο Βήμα 1 αυτού του οδηγού και τις πηγές πληροφοριών που εντοπίστηκαν στο Βήμα 2 για να ξεκινήσουν την έρευνά τους για το παιχνίδι.

Οι μαθητές μπορεί να χρειαστούν κατευθυντήριες γραμμές από τον εκπαιδευτικό για το πώς να κάνουν τη διάκριση μεταξύ πολύτιμων και περιττών πληροφοριών, καθώς και πώς να εντοπίζουν αξιόπιστες πηγές.

Ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε επίσης να εστιάσει αυτή την άσκηση στην έρευνα οπτικοακουστικών μορφοτύπων ή μορφοτύπων εικόνων έτσι ώστε να την προσαρμόσει στους άπειρους μαθητές. Οι πιο έμπειροι μαθητές μπορούν να εστιάσουν στην έρευνα γραπτών πηγών, οι οποίες τείνουν να είναι πιο πυκνές και/ή πιο δύσκολες όσον αφορά τόσο την ποσότητα όσο και το βάθος των πληροφοριών που παρουσιάζονται.

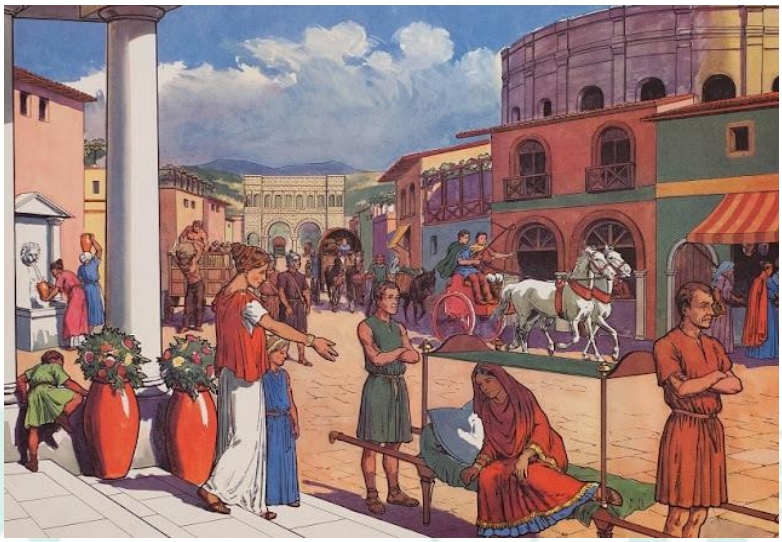
Για μια πιο λεπτομερή, βήμα-προς-βήμα προσέγγιση σχετικά με τον τρόπο αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ρίξουν μια ματιά σε αυτήν την ιστοσελίδα: Web Searching Skills (Granite School District).

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

Παράδειγμα ακριβούς ιστορικής αναπαράστασης

Συγκρίνοντας τις παρακάτω φωτογραφίες, μπορούμε να δούμε ένα παράδειγμα ακριβούς ιστορικής αναπαράστασης. Αρχικά, ρίξτε μια ματιά στην παρακάτω εικόνα που απεικονίζει μια αρχαία ελληνική πόλη.



Στη συνέχεια, συγκρίνετε αυτή τη λήψη από το παιχνίδι **Assassin's Creed: Origins** με την εικόνα που μόλις είδαμε παραπάνω.

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

Είναι ξεκάθαρο πόσο μοιάζουν αυτά τα δύο πλαίσια, και επομένως πόσο μακριά έχει φτάσει το παιχνίδι στην έρευνα για την παρουσίαση της αρχαίας ελληνικής πόλης με έναν ιστορικά ακριβή τρόπο. Εκτός από τις γενικές αρχιτεκτονικές δομές που ταιριάζουν σε μεγάλο βαθμό μεταξύ τους, λεπτομέρειες όπως τα λιθόστρωτα δρομάκια, οι τέντες των κτιρίων και τα μεγάλα αγγεία που περιέχουν φυτά αποδεικνύουν ακόμη περισσότερο την έρευνα που διεξήχθη για να διασφαλιστεί η ακρίβεια.

Γενικά, είναι πιο χρήσιμο να αναζητούμε οπτικές αναπαραστάσεις μιας χρονικής περιόδου παρά οπτικές πρωτογενείς πηγές, καθώς μερικές φορές αυτές οι πρωτογενείς πηγές δεν αντιπροσωπεύουν όλα όσα πρέπει να γνωρίζουμε. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι οπτικές αναπαραστάσεις μπορεί να αποτυπώσουν περισσότερα στοιχεία που είναι αντιπροσωπευτικά ενός πολιτισμού, μιας περιόδου και ενός τόπου από μια φωτογραφία πρωτογενούς πηγής που τραβήχτηκε σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή.

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

Βιβλιογραφικές αναφορές

Gamepressure.com (2021). *Assassin's Creed Game Walkthrough: Shifty Scribe, Level 11* [Image]. Gamepressure.com. https://guides.gamepressure.com/assassins_creed_origins/guide.asp?ID=42263

Gladiatrix en la Arena. (2021). *Ancient Greek City and Traffic* [Image]. Personal Blog: Gladiatrix en la Arena. https://gladiatrixenlaarena.blogspot.com/2015/09/trafico-en-la-antigua-roma.html

Granite School District. (2021). *Web Searching Skills*. Granite School District Webpage. https://www.graniteschools.org/edtech/tip/information-and-media-literacy-skills/web-search-skills/

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