Δημιουργία της ιστορίας: εικονογραφημένο σενάριο 1

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Ιστορία του μυθιστορήματος του Ιουλίου Βερν «Ο Γύρος του Κόσμου σε 80 μέρες», Έρευνα περιεχομένου
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές πώς να δημιουργούν εικονογραφημένα σενάρια για βιντεοπαιχνίδια
Μαθήματα	Έκθεση, Αγγλικά ως ξένη γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Υλικά	Εργαλείο για τη δημιουργία εικονογραφημένου σεναρίου (π.χ. Canva, PowerPoint), τεχνολογικός εξοπλισμός για την αναζήτηση φωτογραφιών
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60-90 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Εικονογραφημένα σενάρια για βιντεοπαιχνίδια
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, συνεργασία και ομαδικότητα, επικοινωνιακές δεξιότητες, επίλυση προβλημάτων
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία των χαρακτήρων, δημιουργία των διαλόγων, δημιουργία των γραφικών και των κινουμένων σχεδίων

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

Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Για να συντομεύσετε την ακολουθία, μπορείτε απλά να ζητήσετε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους χωρίς τη χρήση ψηφιακού εργαλείου και να συντομεύσετε το χρόνο για την παρουσίαση (ωστόσο, αυτό εξαρτάται από τον αριθμό των μαθητών/τριών που συμμετέχουν).
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Το Storyboard That είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά, ενώ το Canva και το PowerPoint είναι διαθέσιμα σε διάφορες γλώσσες. Ωστόσο, προτείνουμε να χρησιμοποιούν τα εργαλεία στα αγγλικά για να εξασκήσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Εξετάστε το ενδεχόμενο πρόσθετων εξηγήσεων ή αλλάξτε τη γλώσσα, αν δεν είναι κατανοητή για τους μαθητές.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία θα χρησιμοποιήσουμε ως παράδειγμα το μυθιστόρημα «Ο Γύρος του Κόσμου σε 80 μέρες», υποθέτοντας ότι οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με το βιβλίο και την ιστορία του. Αυτή η ακολουθία είναι μια δραστηριότητα επέκτασης της παιδαγωγικής ακολουθίας που αφορά στην έρευνα περιεχομένου.

Συμβουλή: Για να ενισχύσετε τη γνώση των μαθητών σχετικά με την ιστορία, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την παιδαγωγική ακολουθία «Μεταφέροντας τον κόσμο μέσα στην τάξη». Ωστόσο, η προσέγγιση αυτής της ακολουθίας μπορεί να

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

προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε βιβλίο διαβάζουν και διδάσκονται οι μαθητές σας αυτήν τη στιγμή ή μπορεί να βασίζεται σε κάποια άλλα θέματα για τα οποία διδάσκετε.

- **Βήμα 1- Εισαγωγή (5 λεπτά)**

Ερωτήσεις για την καθοδήγηση της αρχικής συζήτησης για τα παιχνίδια και τα εικονοραφημένα σενάρια:

- Ποια παιχνίδια γνωρίζετε και ποια παίζετε;
- Ποιοι είναι οι γενικοί κανόνες στα παιχνίδια αυτά;
- Ποιοι είναι οι κεντρικοί χαρακτήρες;
- Ποιοι στόχοι πρέπει να επιτευχθούν στο παιχνίδι;
- Πώς προχωράτε στο παιχνίδι;

Σε αυτό το σημείο εστιάζουμε πιο συγκεκριμένα στη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού βασισμένου σε ένα βιβλίο:

- Γνωρίζετε κάποια βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται σε βιβλία; Αν ναι, ποιά;
- Τι χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι, σύμφωνα με την προηγούμενη συζήτηση και βασιζόμενοι στο βιβλίο;

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 - Εισαγωγή της έννοιας του εικονογραφημένου σεναρίου στους μαθητές σας (10 λεπτά)**

Σε συνέχεια της προηγούμενης συζήτησης με το ερώτημα: τι είναι τα εικονογραφημένα σενάρια (storyboards); Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο όπως το Mentimeter

Πηγή: Coffee vector δημιουργήθηκε με το www.freepik.com

Το Εικονογραφημένο σενάριο είναι μια οπτική (γραφική) αναπαράσταση σκηνών με λογική σειρά. Τα εικονογραφημένα σενάρια προσφέρουν μια οπτική για το πώς θα μοιάζει το παιχνίδι και μπορούν να χρησιμεύσουν ως μια εξαιρετική επισκόπηση του τι συμβαίνει μέσα στο παιχνίδι, καθώς επίσης μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό πιθανών κενών στην ιστορία ή τις αποστολές που ανατίθενται. Συνοπτικά, τα εικονογραφημένα σενάρια αντιπροσωπεύουν μια σειρά από σχέδια ή σκίτσα που δείχνουν τα επίπεδα του παιχνιδιού ή διαφορετικές σκηνές, γεγονότα και στόχους.
Οδηγός βίντεο ως παράδειγμα: Εικονογραφημένο σενάριο για το 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 3 - Δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου – επιλογή του κύριου θέματος (15 λεπτά)**

Σε αυτό το βήμα οι μαθητές σας θα δημιουργήσουν τα εικονογραφημένα τους σενάρια χωρισμένοι σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες.
Τα εικονογραφημένα σενάρια μπορούν να γίνουν με διάφορους τρόπους, όπως για παράδειγμα:

- Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα δημιουργίας εικονογραφημένων σεναρίων του Canva στο διαδίκτυο: https://www.canva.com/create/storyboards/
- StoryboardThat https://www.storyboardthat.com/
- PowerPoint όπου οι διαφάνειες θα χρησιμοποιηθούν ως κάρτες για το εικονογραφημένο σενάριο (μία διαφάνεια – μία σκηνή)
- Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ένα πρότυπο εικονογραφημένου σεναρίου (π.χ. στο Canva) και να το εκτυπώσει για να το χρησιμοποιήσουν οι μαθητές ή οι μαθητές μπορούν απλώς να δημιουργήσουν το πρότυπό τους σε χαρτί

Καθώς αυτή η ακολουθία είναι μια δραστηριότητα επέκτασης της ακολουθίας έρευνας περιεχομένου, οι μαθητές θα έχουν ήδη γράψει ιστορίες με βάση το κύριο θέμα στο οποίο θέλουν να εστιάσουν στο παιχνίδι τους. Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία θα αποδομήσουν το γραπτό κείμενο σε λογικές, οπτικές ακολουθίες για να αφηγηθούν την ιστορία.
Καθώς αυτή η παιδαγωγική ακολουθία σχεδιάζεται ως ομαδική δραστηριότητα, οι μαθητές μπορούν επίσης να αποφασίσουν για τους διαφορετικούς ρόλους στη δημιουργία του σεναρίου και στον καταμερισμό της εργασίας.

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 - Δημιουργία του σεναρίου – αναζήτηση εικόνων ή σκιαγράφηση των χαρακτήρων (30 λεπτά)**

Ανάλογα με το εργαλείο που επιλέγετε να χρησιμοποιήσετε, οι μαθητές μπορούν να σκιαγραφήσουν τους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους ή να τους αναζητήσουν στο Διαδίκτυο για να τους επαναχρησιμοποιήσουν στα εικονογραφημένα τους σενάρια. Εάν αναζήτησαν ήδη εικόνες στη φάση της έρευνας περιεχομένου, τώρα είναι η ώρα να αναζητήσουν κάποιες επιπλέον εικόνες ή να αποφασίσουν πώς να χρησιμοποιήσουν αυτές που έχουν ήδη βρει. Οι μαθητές θα μπορούσαν να αναζητήσουν εικόνες σε ιστοσελίδες όπως το Deviant Art, το ArtStation ή το Artbreeder.

Οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν 4 έως 6 κάρτες για τα εικονογραφημένα τους σενάρια που να δείχνουν πώς εξελίσσεται η κάθε σκηνή και να περιλαμβάνουν το όνομα του παιχνιδιού, την κύρια ιστορία, τους κανόνες του παιχνιδιού και τους στόχους.

- **Βήμα 5 - Παρουσίαση των εικονογραφημένων σεναρίων (15 λεπτά)**

Προσκαλέστε τους μαθητές να παρουσιάσουν την ιδέα πίσω από το σενάριο, σε ποιο γεγονός επιλέγουν να εστιάσουν, ποιοι είναι οι κύριοι χαρακτήρες και τι συμβαίνει στη σκηνή που παρουσίασαν.

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:

Gamescrye (October 17th, 2017). How to Storyboard Your Game. *Gamescrye.* https://gamescrye.com/blog/how-to-storyboard-your-game/

Carmen Seyneke (March 9th, 2016) Storyboard for the game [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=cHWcp1EQkmQ

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