

Crearea povestirii: storyboard

Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare	Povestea romanului de Jules Verne „80 de zile în jurul lumii”, Cercetare conținut
Obiective de învățare	Învățarea cum să creeze storyboard pentru jocuri video
Subiecte	Sciere, engleză ca limbă străină
Vârsta recomandată	10 – 14
Material necesar	Instrument pentru crearea unui storyboard (de ex., Canva, PowerPoint), echipament tehnologic pentru căutarea fotografiilor
Durata secvenței	60 - 90 de minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Producție așteptată	Storyboard pentru joc video
Abilități dezvoltate	gândire critică, creativitate, colaborare și lucru în echipă, comunicare, rezolvare
Activități de extindere / diferențiere	Crearea personajelor, crearea dialogurilor; realizarea designului grafic, realizarea animației
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Pentru a scurta secvența, puteți cere pur și simplu elevilor să-și împărtășească ideile fără a utiliza un instrument digital și să scurtați timpul pentru prezentare (cu toate acestea, acest lucru depinde de numărul de studenți incluși)
Sfaturi pentru Incluziune	StoryboardThat este disponibil numai în limba engleză, în timp ce Canva și PowerPoint sunt

disponibile în diferite limbi. Cu toate acestea, le sugerăm să folosească instrumentele în limba engleză pentru a-și exersa abilitățile lingvistice. Luați în considerare explicații suplimentare sau schimbați limba dacă este necesar.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

În această secvență vom folosi exemplul romanului "80 de zile în jurul lumii", având în vedere că elevii sunt familiarizați cu cartea și povestea ei. Această secvență este o activitate de extensie a secvenței pedagogice privind cercetarea conținutului.

Sfat: Pentru a îmbunătăți cunoștințele despre poveste puteți folosi și secvența pedagogică „Aducerea lumii în clasă”. Cu toate acestea, abordarea acestei secvențe poate fi adaptată oricărei cărți pe care elevii dvs. citesc și învață în prezent, sau se poate baza pe alte subiecte despre care predăți.

● Pasul 1 Introducere (5 minute)

Întrebări pentru a ghida discuția inițială despre jocuri și scenarii:

- Ce jocuri cunoașteți și jucați?
- Care sunt regulile generale în jocurile menționate?
- Care sunt personajele principale?
- Ce obiective trebuie atinse în joc?
- Cum progresezi în joc?

Acum concentrându-ne mai precis pe crearea unui joc video bazat pe o carte:

- Cunoașteți câteva jocuri video care se bazează pe cărți? Dacă da, care?
- De ce ai nevoie pentru a crea un joc bazat pe discuția anterioară și pe baza cărții?



- **Pasul 2 Prezentarea conceptului de storyboard elevilor tăi (10 minute)**

În urma discuției anterioare cu întrebarea despre ce sunt storyboard-urile? Puteți cere elevilor să-și împărtășească ideile folosind un instrument precum [Mentimeter](#)

Storyboard este o reprezentare vizuală (grafică) a scenelor într-o ordine logică. Storyboard-urile oferă o perspectivă despre cum va arăta jocul și pot servi ca o imagine de ansamblu excelentă a ceea ce se întâmplă în joc și poate ajuta la observarea lacunelor în poveste sau în misiuni. Pe scurt, storyboard-urile reprezintă o secvență



Source: Coffee vector created by www.freepik.com

de desene sal schițe care arată nivelurile jocului sau diferite scene, evenimente și obiective. Tutorial video ca exemplu: [Storyboard pentru joc](#)

- **Pasul 3: Crearea storyboard-ului – alegerea subiectului principal (15 minute)**

În acest pas, elevii dvs. își vor crea cărțile de povești în timp ce lucrează în perechi sau în grupuri mici.

Storyboard-urile pot fi realizate în diferite moduri, de exemplu:

- studenții pot folosi online creator de storyboard Canva: <https://www.canva.com/create/storyboards/>
- StoryboardThat <https://www.storyboardthat.com/>
- PowerPoint și folosiți diapozitive ca scene pentru storyboard (un diapozitiv – o scenă)
- Profesorul poate crea șablon de storyboard (de exemplu, pe Canva) și îl poate imprima pentru ca elevii să-l folosească sau studenții își pot crea pur și simplu șablonul pe hârtie

Deoarece această secvență este o activitate de extensie pe secvența de cercetare a conținutului, elevii au scris deja povești bazate pe subiectul principal pe care doresc să se concentreze în jocul lor. În această secvență, ei vor deconstrui textul scris în secvențe logice, vizuale, pentru a spune povestea.

Deoarece această secvență pedagogică este planificată ca activitate de grup, elevii pot decide, de asemenea, asupra diferitelor roluri în crearea storyboard-ului și împărțirea muncii.

- **Pasul 4: Crearea storyboard-ului – căutarea imaginilor sau schițarea personajelor (30 de minute)**

În funcție de instrumentul pe care alegeți să îl utilizați, elevii își pot schița personajele și mediul sau le pot căuta online pentru a le reutiliza în storyboard-urile lor. Dacă au căutat deja imagini în faza de cercetare a conținutului, acum este momentul să caute unele suplimentare sau să decidă cum să le folosească pe cele pe care le au deja. Elevii pot verifica site-uri web precum [Deviant Art](#), [ArtStation](#) sau [Artbreeder](#). Elevii ar trebui să creeze 4 până la 6 cărți pentru storyboard-urile lor care să arate cum se dezvoltă scena și să includă numele jocului, povestea principală, regulile jocului și obiectivele.

- **Pasul 5: prezentarea storyboard-urilor (15 minute)**

Invitați elevii să prezinte ideea din spatele storyboard-ului, asupra evenimentului pe care aleg să se concentreze, cine sunt personajele principale și ce se întâmplă în scena pe care au arătat-o.

Referințe:

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>

