Τίτλος: Δημιουργία της ιστορίας/ εικονογραφημένο σενάριο 2

Προαπαιτούμενα βήματα / γνώσεις μαθητών	«Ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης στο παιχνίδι»
Μαθησιακοί στόχοι	Βασική κατανόηση του σχεδιασμού και της τέχνης
Μαθήματα	Τέχνες, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα, Έκθεση, Λογοτεχνία / Ανάγνωση
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45 – 60 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 2-3)
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου του βιντεοπαιχνιδιού
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Δημιουργικότητα, Συνεργασία & ομαδικότητα, κριτική σκέψη
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν βίντεο
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία της περιγραφής των χαρακτήρων και των διαλόγων

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 να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Η ακολουθία δεν απαιτεί ειδικές ψηφιακές δεξιότητες ή τεχνολογικό εξοπλισμό, επομένως είναι εύκολα προσβάσιμη από εκπαιδευτικούς και μαθητές με βασικές ψηφιακές δεξιότητες

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό βήμα στη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού. Το αν ένα βιντεοπαιχνίδι είναι επιτυχημένο ή όχι εξαρτάται από την ιστορία του παιχνιδιού. Θα πρέπει να χωρίσετε τους μαθητές σας σε ομάδες των 2 ή 3 και να τους ζητήσετε να δημιουργήσουν το εικονογραφημένο σενάριο του βιντεοπαιχνιδιού τους. Η εργασία σε ομάδες θα ενισχύσει τη δημιουργικότητα, τις δεξιότητες ομαδικής συνεργασίας και την κριτική σκέψη των μαθητών. Δεν απαιτείται η χρήση λογισμικού σε αυτό το βήμα.

- **Βήμα 1: Καθορισμός των κύριων χαρακτήρων του παιχνιδιού (10 λεπτά)**

Πρόσφατα υπήρξε μια επανάσταση στις ιστορίες των βιντεοπαιχνιδιών. Για πολλά χρόνια οι ιστορίες των βιντεοπαιχνιδιών βασίζονταν στη σωματική κατασκευή των χαρακτήρων τους αντί στην ουσία και τα κίνητρά τους (Campbell, 2019). Για παράδειγμα, ο Super Mario μπορεί να πηδάει. Η προσωπικότητά του δεν είναι τόσο σχετική με την ιστορία του παιχνιδιού. Υπάρχουν παιχνίδια, ωστόσο, όπου η ιστορία βασίζεται στην ουσία και τα κίνητρα των χαρακτήρων τους, όπως το «My Child Lebensborn». Σε αυτό το παιχνίδι καμία επιλογή δεν είναι λάθος. Θα πρέπει να εξηγήσετε αυτή τη διαφορά στους μαθητές σας προτού αρχίσουν να δημιουργούν τη

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

δική τους ιστορία για το βιντεοπαιχνίδι τους. Αυτό το βήμα θα πρέπει να χρησιμεύσει ως έμπνευση για τους μαθητές έτσι ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους ιστορίες βιντεοπαιχνιδιών.

Παράδειγμα βιντεοπαιχνιδιών με πλοκή βασισμένη στη σωματική κατασκευή του κύριου χαρακτήρα:

New Super Mario Bros: Ο Super Mario προσπαθεί να σώσει την Πριγκίπισσα Peach που έχει απαχθεί. Ο Mario πηδά και συλλέγει Mega Mushrooms σε όλο το παιχνίδι για να σώσει την Πριγκίπισσα (Super Mario Wiki).

Παράδειγμα βιντεοπαιχνιδιών των οποίων η πλοκή βασίζεται στην ουσία και τα κίνητρα του κύριου χαρακτήρα:

My child Lebensborn: Αυτό το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από την πλοκή του. Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε μια κοινωνία μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και πρωταγωνιστές είναι η Karin και ο Klaus. Ο παίκτης θα πρέπει να τους βοηθήσει να επιβιώσουν και να χτίσουν ένα καλύτερο μέλλον, ανεξάρτητα από το ποιοι ήταν οι γονείς τους και ποια πλευρά υποστήριζαν κατά τη διάρκεια του πολέμου (My Child Lebensborn, n.d.)

https://www.mychildlebensborn.com/about#carousel-gallery-10

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: Καταιγισμός ιδεών και ανάπτυξη της βασικής ιστορίας του παιχνιδιού (15 λεπτά)**

Τα βασικά στοιχεία της συγγραφής μιας ιστορίας βιντεοπαιχνιδιού είναι οι χαρακτήρες, το σκηνικό, η πλοκή, το πρόβλημα και η επίλυση (Pinnguaq, nd). Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές μπορούν να αντλήσουν έμπνευση από τα αγαπημένα τους βιβλία, τραγούδια, ταινίες κ.λπ. Για παράδειγμα, αν η αγαπημένη τους ταινία είναι ο Τσάρλι και το Εργοστάσιο Σοκολάτας, θα μπορούσαν να δημιουργήσουν μια ιστορία για ένα αγόρι που λατρεύει τη σοκολάτα. Σε αυτή την περίπτωση, ο κεντρικός χαρακτήρας θα ήταν το αγόρι και το σκηνικό θα ήταν σε ένα εργοστάσιο σοκολάτας. Το πρόβλημα και η επίλυση μπορεί να είναι οτιδήποτε, από μια μηχανή που έσπασε και πρέπει να διορθωθεί μέχρι σοκολατένια τέρατα που επιτίθενται στο αγόρι και πρέπει να καταστραφούν.
Η ομάδα παικτών στην οποία απευθύνεται το παιχνίδι είναι μια άλλη κρίσιμη πτυχή στην εξέλιξη της ιστορίας. Εάν το βιντεοπαιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά, η ιστορία θα πρέπει να είναι απλή και ο τελικός στόχος να μπορεί να επιτευχθεί εύκολα. Εάν το βιντεοπαιχνίδι είναι για ενήλικες, η ιστορία θα πρέπει να έχει μεγαλύτερο βάθος και τα κίνητρα των χαρακτήρων θα πρέπει να είναι πιο περίπλοκα για να προσθέσουν σασπένς (Jones, 2018).

- **Βήμα 3: Ορισμός της ιστορίας και του κόσμου του παιχνιδιού (15 λεπτά)**

Μόλις οι μαθητές αποφασίσουν ποιοι θα είναι οι κύριοι χαρακτήρες, η πλοκή, το πρόβλημα και η επίλυση σε αυτό, θα πρέπει να τα αναπτύξουν περαιτέρω. Παραδείγματα ερωτήσεων: Πού διαδραματίζεται το παιχνίδι; Ποια είναι η σημασία αυτής της τοποθεσίας; Ποιο είναι το υπόβαθρο της πλοκής του παιχνιδιού; Είναι πολύ σημαντικό για μια πλοκή να έχει ένα ιστορικό υπόβαθρο. Για παράδειγμα, πώς το αγόρι καταλήγει στο εργοστάσιο σοκολάτας; Ποια είναι η ιστορία του εργοστασίου

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

σοκολάτας; Σε αυτό το βήμα, ο καθορισμός της ιστορίας του παιχνιδιού είναι πιο σημαντικός από τον κύριο χαρακτήρα (Welsh, 2017). Εάν ο παίκτης γνωρίζει πολλές πληροφορίες για τον κόσμο του παιχνιδιού και την επιλεγμένη τοποθεσία του παιχνιδιού, τόσο πιο συναρπαστικό θα είναι το βιντεοπαιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο θα είναι πιο εύκολο να δημιουργήσουν τον κεντρικό χαρακτήρα στο επόμενο στάδιο.

- **Βήμα 4: Δημιουργία ενός εγγράφου με όλες τις πληροφορίες (10 λεπτά)**

Μόλις οι μαθητές δημιουργήσουν τις ιστορίες τους, θα πρέπει να φτιάξουν ένα έγγραφο με όλες τις λεπτομέρειες της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών τους. Θα πρέπει να συμπεριλάβουν πληροφορίες για την τοποθεσία, την πλοκή, το πρόβλημα και την επίλυση του βιντεοπαιχνιδιού, τον τελικό στόχο και τους κύριους χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν στο επόμενο βήμα.
Παραδείγματα:

- Canva, https://www.canva.com/ - οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι τους σε ένα έγγραφο Canva. Είναι απλό στη χρήση και οι μαθητές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν διαφορετικά σχέδια.
- Google Jamboard, https://edu.google.com/intl/ALL_us/products/jamboard/ – οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια σελίδα Jamboard για να προσθέσουν όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι τους. Είναι εύκολο στη χρήση και μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαφορετικά χρώματα για κάθε βήμα.

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:

Campeell Colin. (2019). 'How to write a video game story'. Polygon.com. https://www.polygon.com/features/2019/1/10/18165611/how-to-write-a-video-game-story-narrative-building-tips

E. M. Welsh. (2017). 'How to Write a Good Video Game Story'. Emwelsh.com. https://www.emwelsh.com/blog/write-good-video-game-story

Jones K Simon, '3 approaches to storytelling in games', (2018), https://simonkjones.medium.com/3-approaches-to-storytelling-in-games-4e62de86ef30.

My Child Lebensborn. (2018). https://www.mychildlebensborn.com/

Pinnquad. 'Video Game Narrative: The different types and How-to start writing'. Pinnguaq.com. https://pinnguaq.com/learn/video-game-narrative/

Super Mario. (1985). https://mario.nintendo.com/history/

Super Mario Wiki. 'New Super Mario Bros'. Mariowiki.com. https://www.mariowiki.com/New_Super_Mario_Bros

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