

Crearea povestirii: storyboard 2

Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Integrarea elementelor curriculare în joc
Obiective de învățare	O înțelegere de bază a designului și artei
Subiecte	Arte, Engleză ca limbă străină, Scriere, Literatură / Citire
Vârsta recomandată	15-18
Durata secvenței	45 – 60 minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup (împărțiți elevii în grupe de 2-3)
Producție așteptată	Crearea storyboard-ului jocului video
Abilități dezvoltate (după obiectivele de învățare)	Creativitate, Colaborare și lucru în echipă, gândire critică
Gama de prețuri a jocului (<20€, 20-40€, >40€)	Gratuite
Activități de extindere/diferențiere (la sfârșitul secvenței)	Crearea descrierii personajelor și a dialogurilor
Sfaturi pentru Accesibilitate și Incluziune	Această secvență nu necesită abilități digitale specifice sau echipament tehnologic și, prin urmare, este ușor accesibilă pentru profesori și elevi cu abilități digitale de bază.



Pas cu pas: cum se implementează secvența

Acesta este un pas foarte important în dezvoltarea unui joc video. Dacă un joc video are succes sau nu, depinde de povestea jocului. Ar trebui să vă împărtășiți elevii în grupuri de 2 sau 3 și să le cereți să creeze scenariul jocului lor video. Lucrul în grupuri sporește creativitatea elevilor, abilitățile de cooperare în grup și gândirea critică. Nu este nevoie de software pentru acest pas.

- **Pasul 1 – Definirea personajelor noastre principale pentru joc (10 minute)**

Recent a avut loc o revoluție în poveștile jocurilor video. Timp de mulți ani, poveștile jocurilor video s-au bazat pe caracterul fizic al personajelor lor și nu pe substanța și motivațiile lor (Campbell, 2019). De exemplu, Super Mario sare. Personalitatea lui nu este atât de relevantă pentru poveste. Există, totuși, jocuri în care povestea se bazează pe substanța și motivațiile personajelor lor, precum „My Child Lebensborn”. Nicio variantă nu este greșită. Ar trebui să explicați această diferență studenților înainte de a începe să-și creeze propria poveste a jocurilor video. Acest pas ar trebui să servească drept inspirație pentru elevi pentru a-și dezvolta propriile povești de jocuri video.

Exemplu de jocuri video cu o poveste bazată pe caracterul fizic al personajului principal:

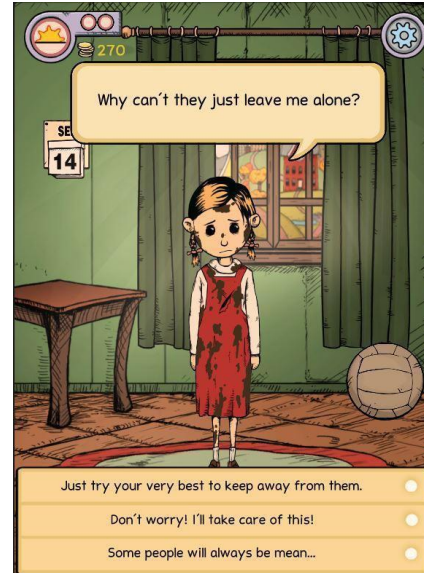
New Super Mario Bros: Super Mario încearcă să salveze Prințesa Peach care a fost răpită. Mario sare și adună Mega Ciuperci pe tot parcursul jocului pentru a salva Prințesa (Super Mario Wiki)



Exemplu de jocuri video cu o poveste bazată pe substanța și motivațiile personajului principal:

My child Lebensborn: Acest joc se învârtă în jurul poveștii sale. Jocul este situat într-o societate postbelică, iar protagoniștii sunt Karin și Klaus.

Jucătorul ar trebui să-i ajute să supraviețuiască și să-și construiască un viitor mai bun, în ciuda cui ar fi putut fi părintele lor și ce tabără au susținut în timpul războiului (My Child Lebensborn, nd).



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



- **Pasul 2 – Brainstorming și dezvoltarea poveștii principale a jocului (15minute)**

Elementele cheie ale scrierii unei povești de joc video sunt personajele, decorul, intriga, conflictul și rezoluția (Pinnguaq, nd). În această etapă, elevii se pot inspira din cărțile, cântecele, filmele preferate, etc. De exemplu, dacă filmul lor preferat este Charlie și fabrica de ciocolată, ei pot crea o poveste despre un băiat care iubește ciocolata. În acest caz, personajul principal ar fi băiatul, iar decorul ar fi într-o fabrică de ciocolată. Conflictul și rezolvarea ar putea fi orice, de la o mașină care s-a stricat și trebuie remediată la monștri de ciocolată care atacă băiatul și trebuie distruși.

Grupul de jucători vizat este un alt aspect crucial al dezvoltării poveștii. Dacă jocul video este destinat copiilor, intriga ar trebui să fie simplă, iar scopul final să fie ușor de atins. Dacă jocul video este pentru adulți, povestea ar trebui să aibă mai multă profunzime, iar motivațiile personajelor ar trebui să fie mai complicate pentru a adăuga suspans (Jones, 2018).

- **Pasul 3 – Definiți povestea și lumea jocului (15 minute)**

Odată ce elevii au decis personajele principale, intriga, conflictul și rezolvarea poveștii, trebuie să le dezvolte în continuare. Exemple de întrebări: Unde se află jocul? Care este importanța acestei locații? Care este fundalul poveștii actuale? Este foarte important ca o poveste să aibă o poveste de fundal. De exemplu, cum ajunge băiatul la fabrica de ciocolată? Care este povestea fabricii de ciocolată? Pentru acest pas, definirea poveștii de fundal a jocului este mai importantă decât personajul principal (Welsh, 2017). Dacă jucătorul cunoaște o mulțime de informații despre lumea jocului și locația aleasă pentru joc, cu atât jocul video va fi mai captivant. În acest fel, va fi mai ușor să dezvoltați personajul principal în etapa următoare.



- **Pasul 4 – Adăugați totul într-un singur document (10 minute)**

Odată ce elevii își dezvoltă poveștile, ar trebui să creeze un document cu toate detaliile poveștilor lor de jocuri video. Acestea ar trebui să includă informații despre locație, intriga, conflictul și rezolvarea jocului video, scopul final și personajele principale care vor fi dezvoltate în pasul următor.

Exemple:

- Canva, <https://www.canva.com/> -elevii pot adăuga toate detaliile despre jocul lor pe un document Canva. Este simplu de utilizat, iar elevii pot crea și modele diferite
- Google Jamboard, https://edu.google.com/intl/ALL_us/products/jamboard/ – elevii pot folosi o pagină Jamboard pentru a adăuga toate detaliile despre jocurile. Este ușor de utilizat și pot folosi culori diferite pentru fiecare pas.

Referințe

Campbell, C. (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>

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'.

Pinnquad.com. <https://pinnquad.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

Welsh, E.M. (2017). 'How to Write a Good Video Game Story'.

Emwelsh.com. <https://www.emwelsh.com/blog/write-good-video-game-story>



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.
Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669