Μεταφέροντας τον κόσμο μέσα στην τάξη

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία στο μάθημα λογοτεχνίας, προτείνουμε οι μαθητές να έχουν διαβάσει το βιβλίο του Ιουλίου Βερν πριν παίξουν το παιχνίδι.
Μαθησιακοί στόχοι	Ενίσχυση και περαιτέρω ανάπτυξη γνώσεων για τον κόσμο, τις πόλεις, τους πολιτισμούς και τα μέσα ταξιδιού. Ενίσχυση της χωρικής κατανόησης του κόσμου
Μαθήματα	Γεωγραφία, Ιστορία, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14.
Υλικά	Τεχνολογικός εξοπλισμός για την προβολή των βίντεο και την αναπαραγωγή του παιχνιδιού, τρέιλερ των βιντεοπαιχνιδιών, βίντεο επίδειξης του παιχνιδιού
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45-50 λεπτά.
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, πολιτιστικές δεξιότητες, συνεργασία και ομαδική εργασία
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν βίντεο
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος	Μάθημα λογοτεχνίας στη διδασκαλία του βιβλίου του Ιουλίου Βερν, δραστηριότητες με επίκεντρο την

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

της ακολουθίας)	πολιτιστική κληρονομιά και την ανάπτυξη διαπολιτισμικών δεξιοτήτων, μάθημα με θέμα τη μετανάστευση
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Journey, Tomb Rider
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές:	Προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι με όνομα "Where on Google Earth is Carmen Sandiego?" στα αγγλικά, καθώς δεν υπάρχουν πολλές επιλογές γλωσσών. Είναι σημαντικό οι μαθητές να κατανοήσουν το κείμενο και τις ενδείξεις, αλλά το κείμενο που υπάρχει δεν είναι μεγάλο σε έκταση. Θα μπορούσατε να μεταφράζετε τα σύντομα κείμενα στους μαθητές σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές κατανοούν το παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένου τις ενδείξεις και τους στόχους του.

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 – Εξοικείωση με το παιχνίδι (10 λεπτά)**

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία θα χρησιμοποιήσουμε δύο παιχνίδια: το «Where on Google Earth is Carmen Sandiego» και το «80 Days» (2014). Και τα δύο παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως συμπληρωματική δραστηριότητα στα μαθήματα Γεωγραφίας, Ιστορίας ή Αγγλικών ως ξένης γλώσσας, ενώ το 80 Days μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε μαθήματα Λογοτεχνίας, συγκεκριμένα στη διδασκαλία του βιβλίου του Ιουλίου Βερν «Ο γύρος του κόσμου σε ογδόντα ημέρες». Και τα δύο παιχνίδια προσφέρουν τη δυνατότητα να μεταφέρετε τον κόσμο στην τάξη σας επισκεπτόμενοι διαφορετικές χώρες και πόλεις σε όλο τον κόσμο και την πλοήγηση σε χάρτες σύμφωνα με τις ενδείξεις που δίνονται στο παιχνίδι βοηθώντας τους μαθητές να αναπτύξουν διαπολιτισμικές δεξιότητες, και ταυτόχρονα να αποκτήσουν επιπλέον γνώσεις σχετικά με διαφορετικούς πολιτισμούς.

Στην αρχή του μαθήματος, ρωτήστε τους μαθητές αν τους αρέσει να ταξιδεύουν, με ποια μέσα ταξιδεύουν συνήθως (στην καθημερινή τους ζωή ή στις διακοπές) και ποιες πόλεις έχουν επισκεφτεί στο παρελθόν. Στη συνέχεια, παρουσιάστε εν συντομία τα επιλεγμένα βιντεοπαιχνίδια στους μαθητές σας. Προτείνουμε να ξεκινήσετε προβάλλοντας στους μαθητές σύντομα τρέιλερ και των δύο παιχνιδιών, έτσι ώστε να αποκτήσουν μια πρώτη ιδέα για το θέμα στο οποίο θα επικεντρωθεί το μάθημα.

Ακολουθούν τα τρέιλερ και μια σύντομη περιγραφή των παιχνιδιών την οποία μπορείτε να προσαρμόσετε ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών σας:

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

Επίσημο τρέιλερ του παιχνιδιού 80 Days:
https://www.youtube.com/watch?v=eKB3xtTnqjc
Αυτό το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από το μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν «Ο Γύρος του Κόσμου σε Ογδόντα Μέρες». Το παιχνίδι παίζεται από την οπτική γωνία του Πασπαρτού, του υπηρέτη του Φιλέα Φογκ, και η ιστορία εκτυλίσσεται σύμφωνα με τις επιλογές που θα κάνει ο παίκτης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δείτε αν είναι δυνατό να ολοκληρώσετε το ταξίδι σε 80 ημέρες ενώ παράλληλα διαχειρίζεστε τα οικονομικά σας, τις αποστάσεις μεταξύ των πόλεων, διαπραγματεύεστε τις αναχωρήσεις και αντιμετωπίζετε άλλους παράγοντες που επηρεάζουν το ταξίδι.

Where on Google Earth is Carmen Sandiego:
https://www.youtube.com/watch?v=TJRMplV9SpA

Αυτό το παιχνίδι βασίζεται σε μια ιστορία για την Κάρμεν Σαντιέγκο, τη θρυλική σούπερ-κλέφτρα. Οι παίκτες αναζητούν στοιχεία μιλώντας με άλλους χαρακτήρες και χρησιμοποιούν αυτά τα στοιχεία για να παρακολουθήσουν την Κάρμεν που μετακινείται σε όλο τον κόσμο. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για το Google Earth και είναι εμπνευσμένο από το αρχικό ηλεκτρονικό παιχνίδι για υπολογιστές του 1985, «Where In the World Is Carmen Sandiego?». Όταν οι παίκτες επισκέπτονται μια νέα πόλη αναζητώντας την Κάρμεν, το παιχνίδι τους θέτει ερωτήσεις γώσεων για ένα συγκεκριμένο προορισμό και προσφέρει στους παίκτες τη δυνατότητα να δοκιμάσουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους για τον κόσμο.

Προτείνουμε να ξεκινήσετε παρακολουθώντας το βίντεο που δείχνει πώς παίζεται το 80 Days και στη συνέχεια να παίξετε το παιχνίδι της Κάρμεν Σαντιέγκο ενώ οι μαθητές σας παρακολουθούν ή μπορείτε να ζητήσετε από έναν από τους μαθητές σας να παίξει με τους υπόλοιπους μαθητές να παρακολουθούν, προτείνοντάς του πώς να προχωρήσει.

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 – Προβολή των βίντεο και αναπαραγωγή του παιχνιδιού (25 λεπτά)**

Προτού συνεχίσετε να παρακολουθείτε τα βίντεο και να παίξετε το παιχνίδι, εξηγήστε στους μαθητές σε τι πρέπει να επικεντρωθούν κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας:

Τοποθεσίες και πολιτισμός

- Ποιες χώρες ή πόλεις μπορείτε να εντοπίσετε στα βίντεο ή στο παιχνίδι (είτε αναφέρονται, είτε τα επισκέπτονται οι χαρακτήρες, είτε εμφανίζονται ή φαίνονται στον χάρτη);
- Δώστε προσοχή στα αντικείμενα που έχει ο Πασπαρτού στη βαλίτσα. Μπορείτε να συνδέσετε το αντικείμενο με ένα συγκεκριμένο μέρος ή ένα συγκεκριμένο πολιτισμό; Πώς ξέρετε ότι ανήκει σε ένα συγκεκριμένο πολιτισμό;

Ταξίδια

- Πώς μετακινείται ο παίκτης από τη μια πόλη στην άλλη; Πόσο διαρκεί το ταξίδι, αν αναφέρεται;
- Ποια μέσα ταξιδιού παρατηρείτε στο παιχνίδι 80 Days;
- Ποιες διαφορές εντοπίζετε στα ταξίδια για τον γύρω του κόσμου σε 80 μέρες μεταξύ του 19ου αιώνα και σήμερα;
- Μπορούμε να ταξιδέψουμε τον κόσμο σε 80 μέρες σήμερα; Ακούγεται εντυπωσιακό να ταξιδεύεις τον κόσμο σε 80 ημέρες;

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

Βίντεο για προβολή:

80 Days

- 80 Days Review – προβολή ολόκληρου του βίντεο, στο λεπτό 2:05 – 2:22 δείχνει τι υπάρχει στη βαλίτσα και που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια συζήτηση σχετικά με τον πολιτισμό (π.χ. πορσελάνηνα σερβίτσια τσαγιού, ένα ρολό μεταξένιου υφάσματος, ποτήρι-κέρατο, μπαλαλάικα)
- 80 Days – walkthrough – 3:13 – 9:27 (Από Λονδίνο προς Παρίσι), 46:34 – 48.56 (Σμύρνη – Αττάλεια), 1:37:53 – 1:40:56 (Μαντράς – Κολόμπο)

Κάρμεν Σαντιέγκο

Καθώς παίζετε το παιχνίδι, ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν εισηγήσεις για το πώς να προχωρήσετε, ζητώντας στοιχεία και ρωτώντας τους που να πάτε. Όπως αναφέρθηκε, μπορείτε επίσης να ζητήσετε από έναν μαθητή να παίξει μπροστά στην τάξη ενώ οι άλλοι θα παρακολουθούν και θα κάνουν εισηγήσεις.

Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι δωρεάν εδώ: https://bit.ly/CarmenSandiegoG4S
Εάν προτιμάτε να προβάλλετε βίντεο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα:

- Παιχνίδι Google Earth Carmen Sandiego (από 1:06)
- Διεξαγωγή παιχνιδιού Where on Google Earth is Carmen Sandiego

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 – Εκθέσεις των μαθητών και συζήτηση(15 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν τι παρατήρησαν στα βίντεο και στο παιχνίδι και βασίστε τη συζήτηση στις εκθέσεις τους.

- Μέσα ταξιδιού στο παρελθόν και στο παρόν
    - Οι νέες τεχνολογίες ταξιδιού έχουν επιτρέψει στους ανθρώπους να ταξιδεύουν σε όλο τον κόσμο με ταχύτερους και πιο βολικούς τρόπους
    - Μπορείτε επίσης να αναφέρετε μεγάλα κύματα μετανάστευσης από την Ευρώπη προς τις ΗΠΑ (για παράδειγμα με την Red Star Line από την Αμβέρσα στη Νέα Υόρκη), αυτή η παιδαγωγική ακολουθία μπορεί να χρησιμεύσει ως βάση για μαθήματα σχετικά με το θέμα της μετανάστευσης
- Ποια είναι τα οφέλη και τα πλεονεκτήματα του ταξιδιού; Ποια είναι μερικά μειονεκτήματα του ταξιδιού;
- Ανακαλύπτοντας τον πολιτισμό και την πολιτιστική κληρονομιά στα παιχνίδια (π.χ. αντικείμενα στη βαλίτσα, αξιοθέατα που χρησιμοποιούνται ως ενδείξεις στο παιχνίδι της Κάρμεν Σαντιέγκο)

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

Experiments with Google (July, 2020) *Where on Google Earth is Carmen Sandiego?* Available at: https://experiments.withgoogle.com/where-on-earth

GameSpot Trailers (September 30th, 2015) '80 Days - Official Trailer' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=eKB3xtTnqjc

GAMESPUB (December 23rd, 2018) '80 Days | Full Game Walkthrough | No Commentary' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=D2CWdaJTikQ&t=193s

Google Earth (March 13th, 2019) 'Where on Google Earth is Carmen Sandiego' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=TJRMplV9SpA

Ingenious Tech (March 25th, 2019) 'Google Earth Carmen Sandiego Gameplay (Chrome Desktop)' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=bCX6AFJFYCU&t=66s

Inkle Studios (2014) 80 days. Available at: https://www.inklestudios.com/80days/

Keandra S (April 1st, 2020) 'Where on Google Earth is Carmen Sandiego | Gameplay' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xxyl9BvkiW8

This Week in Video Games (October 20th, 2019) '80 Days Review' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=SHTBPtgV3fU

Time (March, 2019) *It's Now Possible to Catch the Iconic Thief Carmen Sandiego on Google Earth*. Available at: https://time.com/5549687/carmen-sandiego-google-earth/

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