Μαθαίνοντας πώς να εκφράζουμε κίνηση και να δίνουμε οδηγίες με το Fortnite

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τις λέξεις και τις εκφράσεις που σχετίζονται με τη χωρική τοποθεσία, την κατεύθυνση και την κίνηση
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές πώς να χρησιμοποιούν τη γλώσσα που σχετίζεται με τη χωρική τοποθεσία, την κατεύθυνση και την κίνηση σε διαφορετικά πλαίσια. Να μάθουν πως να χρησιμοποιούν σωστά διαφορετικές προθέσεις κίνησης στα Αγγλικά.
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14.
Υλικά	Τρέιλερ των βιντεοπαιχνιδιών, βίντεο παιχνιδιού εν δράσει, τεχνολογικός εξοπλισμός για την προβολή των βίντεο
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Συνεργασία και ομαδικότητα, επικοινωνιακές δεξιότητες

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

Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία μπορεί να χρησιμεύσει ως εισαγωγή στη γεωμετρία (θέση και κατεύθυνση) ή στη γεωγραφία
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Minecraft, Grand Theft Auto, Sim City, CityVille
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Θα μπορούσατε να επιλέξετε να εστιάσετε την εφαρμογή της παρούσας ακολουθίας σε μία μόνο έκδοση του παιχνιδιού.
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές:	Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τους όρους που αφορούν την κατεύθυνση, καθώς και ότι όλοι αναγνωρίζουν τις διαφορές μεταξύ του αριστερά και του δεξιά, του πάνω και του κάτω, του μπροστά και του πίσω κ.λπ.

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 ακολουθία, θα επικεντρωθούμε στο βιντεοπαιχνίδι Fortnite. Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο. Παρουσιάστε το παιχνίδι στους μαθητές στην αρχή του μαθήματος. Ακολουθεί μια σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να προσαρμόσετε ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών σας:

Το Fortnite είναι διαθέσιμο σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις παιχνιδιού οι οποίες είναι το **Save the World,** το **Battle Royale** και το **Creative.**

Fortnite Save the World: Είναι ένα συνεργατικό βιντεοπαιχνίδι όπου μπορούν να παίξουν έως και τέσσερις παίκτες στο οποίο πρέπει να πολεμήσουν τέρατα που μοιάζουν με ζόμπι και να υπερασπιστούν αντικείμενα με παγίδες και φρούρια που μπορούν να κατασκευάσουν. Οι παίκτες γίνονται πιο δυνατοί στη μάχη ενάντια σε αυτά τα τέρατα-ζόμπι, γνωστά ως 'Husks', συλλέγοντας πλούτη, φτιάχνοντας όπλα και δημιουργώντας τη δική τους συλλογή Ηρώων. Για να κρατήσουν μακριά τα ζόμπι, μπορούν να κατασκευάσουν μια υποδομή και να την προστατεύσουν με παγίδες. Μπορεί επίσης να παιχτεί με μια ομάδα φίλων.

Fortnite Battle Royale: Είναι ένα δωρεάν παιχνίδι όπου έως και 100 άτομα διαγωνίζονται μέχρι να μείνει μόνο ένας. Το παιχνίδι ξεκινά με τους παίκτες να κάνουν ελεύθερη πτώση σε ένα μικρό νησί. Ενώ προσπαθούν να αποφύγουν μια θανατηφόρα ηλεκτρική καταιγίδα, πρέπει ταυτόχρονα να αναζητούν νέα όπλα. Ο αγωνιστικός χώρος συρρικνώνεται όταν απομακρύνονται οι παίκτες. Όταν ένας από τους παίκτες δολοφονείται, οι άλλοι παίκτες ενημερώνονται μέσω ενός μηνύματος στην οθόνη που περιγράφει πώς σκοτώθηκε ο άλλος παίκτης.

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

Fortnite Creative: Είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι χρήστες έχουν τον πλήρη δημιουργικό έλεγχο στη δημιουργία κόσμων και πεδίων μάχης. Το παιχνίδι θέτει τους χρήστες υπεύθυνους για το δικό τους νησί, επιτρέποντάς τους να αναπτύξουν τα δικά τους παιχνίδια και κανόνες καθώς και να προσκαλέσουν φίλους. Στους παίκτες δίνονται τα εργαλεία για να αναπτύξουν τόσο απλά όσο και πολύπλοκα παιχνίδια, επιτρέποντάς τους να δημιουργήσουν ό,τι θέλουν. Όταν οι παίκτες δεν δημιουργούν, μπορούν να παίξουν παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από τους φίλους τους ή άλλα μέλη της κοινότητας του Fortnite.

- **Βήμα 2 – Χωρισμός των μαθητών σε τρεις ομάδες και προβολή του τρέιλερ του παιχνιδιού (25 λεπτά)**

Χωρίστε τους μαθητές σε τρεις μικρές ομάδες και ζητήστε τους να γράψουν προθέσεις, ρήματα κίνησης ή προτάσεις που χρησιμοποιούνται για να δοθούν οδηγίες. Στην επόμενη φάση, οι μαθητές πρέπει να δώσουν προσοχή στις λεπτομέρειες του βιντεοπαιχνιδιού, τις ενδείξεις των χαρακτήρων σχετικά με την κίνηση, την τοποθεσία και την κατεύθυνση κ.λπ. Κάθε ομάδα θα αναλάβει ένα από τα παρακάτω βίντεο:

Fortnite Save the World

Fortnite Battle Royale

Fortnite Creative

Ζητήστε από κάθε ομάδα να επικεντρωθεί στα ακόλουθα:

- Να προσδιορίσει στοιχεία χωρικής τοποθεσίας, κίνησης και κατεύθυνσης που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

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

- Να ξεκινήσουν έναν διάλογο με την υπόλοιπη ομάδα όπου θα δίνουν και θα ζητούν οδηγίες ξεκινώντας από τις λεπτομέρειες του βιντεοπαιχνιδιού και την ιστορία.

Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει σε όλη την τάξη τα αποτελέσματα των θεμάτων που ασχολήθηκε.

- **Βήμα 3 – Ανακεφαλαίωση και εμπέδωση του μαθήματος (20 λεπτά)**

Σε αυτό το σημείο, μπορείτε να εξερευνήσετε περαιτέρω τα θέματα και τις έννοιες που ανέφεραν οι μαθητές σας σε μια συζήτηση μεταξύ ολόκληρης της τάξης. Μπορείτε να μιλήσετε για το τι έμαθαν για τη χωρική τοποθεσία, την κίνηση και την κατεύθυνση στα Αγγλικά και να ζητήσετε από τους μαθητές να γράψουν το βασικό λεξιλόγιο που εξερευνήθηκε δίνοντας περαιτέρω παραδείγματα.
Ένας άλλος τρόπος για να βοηθήσετε τους μαθητές να εμπεδώσουν αυτά που έμαθαν θα μπορούσε να είναι η ακόλουθη άσκηση: «Συνεργάζεστε με τον φίλο σας για να επιτεθείτε σε έναν άλλο παίκτη. Μόλις είδατε τον στόχο σας να κρύβεται πίσω από το δέντρο. Τι διάλογο θα μπορούσατε να κάνετε με τον φίλο σας για να πετύχετε τον στόχο 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