

Experimentează o tragedie shakespeariană interactivă

| | |
|---|--|
| Etape obligatorii anterioare / Cunoștințe anterioare ale elevilor | Engleză A2 - B1 |
| Obiective de învățare | Faceți cunoștință cu personajele și intriga din opera Hamlet a lui Shakespeare. Exersați limba engleză într-o poveste dinamică, cu elemente puternice de simulare socială. Reflectați asupra naturii alegerii și moralității. |
| Subiecte | Arte, Engleză ca limbă străină, Literatură/Lectură, Povestire |
| Vârsta recomandată | 15 - 18 ani |
| Material necesar | Joc: Elsinore (Windows, Linux, macOS) |
| Durata secvenței | 60 de minute |
| Activitate individuală sau de grup | Activitate de grup |
| Abilități dezvoltate | Creativitate, abilități culturale, gândire critică |
| Gama de prețuri a jocului | <20 € |
| Activități de extindere / diferențiere | Desfășurați jocul și scenariul său pe mai multe sesiuni în clasă. Între sesiuni, cereți elevilor să scrie un scurt eseu despre ceea ce ar trebui făcut în sesiunea următoare. Ei ar trebui să ofere argumente care să susțină strategia lor de a învinge jocul pe baza evenimentelor care s-au desfășurat în sesiunile anterioare. |

| | |
|---|---|
| | În plus, puteți lucra și asupra conceptului de intersecționalitate analizând opțiunile de design al personajelor. |
| Jocuri similare pe care le puteți folosi în secvență | Fit for a King, To be or not to Be |
| Sfaturi pentru a scurta durata secvenței | Redarea prologului la viteză normală ar trebui să dureze 12 minute. Deoarece va trebui să-i puneți pe elevi să pună în joc dialoguri, să le explicați câteva cuvinte și să descifrați câteva propoziții cu ele, s-ar putea să vă ia mai mult timp. Vă puteți concentra apoi pe prolog pentru a menține această secvență scurtă. Înainte ca Ophelia să meargă la culcare, citește înregistrările din jurnal despre personaje și evenimente pentru a rezuma situația cu elevii tăi. Pentru a modula timpul, puteți merge să discutați cu diferitele personaje pentru a le oferi timp elevilor să le descrie și să explice ce cred despre ele. |
| Sfaturi pentru a face secvențele mai accesibile sau mai incluzive | Jocul este disponibil doar în limba engleză. Jocul are o mulțime de vocabular în limba engleză. Păstrați dialogurile pe ecran pentru a oferi timp elevilor să le citească și să le înțeleagă, faceți clic doar pentru a trece la rândul următor când v-ați asigurat că toată lumea a înțeles. Dacă puteți, parcurgeți jocul în prealabil și scrieți vocabularul pe tablă. |



Pas cu pas: cum să implementați secvența

În această secvență pedagogică, veți juca jocul Elsinore în fața clasei dvs. În timp ce le cereți elevilor să numească pașii de urmat în desfășurarea intrigii.

Jocul este plasat în universul piesei Hamlet a lui Shakespeare, cu mici modificări.

Jucați din perspectiva Opheliei și evoluati în castelul Elsinore printre distribuția și evenimentele piesei. Dar există o întorsătură, ești prins în centrul unei bucle de timp: de fiecare dată când mori, bucla se resetează și te trimite înapoi la începutul jocului. În timpul fiecărei bucle, acțiunile tale vor modifica intriga și îți vor permite să înveți informații utile până când vei găsi modalitatea de a-ți salva viața ta și a tatălui tău. Gameplay-ul este destul de simplu și se învârtă în jurul alegerii de ceea ce să spună și cui. Dacă dezvălui prea multe te poți pune în pericol, dar dacă nu dezvălui suficient te poți împiedica în a descoperi informațiile necesare. Ori de câte ori afli ceva despre intriga sau personaje, jurnalul din joc va actualiza notițele și biografia personajelor. De asemenea, jocul oferă o cronologie care vă ajută să urmăriți evenimentele.

- **Pasul 1. Prezentarea conceptului de joc (5 minute)**

Lansați jocul și părăsiți ecranul meniului principal.

Oferiți-le elevilor puțin context despre Hamlet.

Explicați-le conceptul de joc citindu-le textul introductiv de deasupra acestei secțiuni.

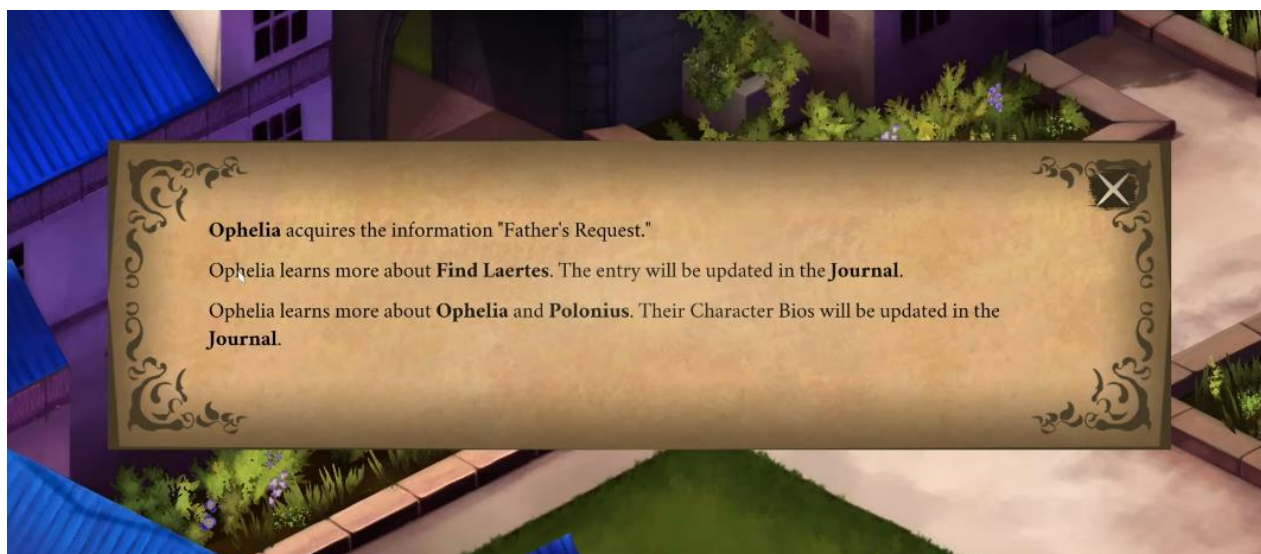
- **Pasul 2. Sesiune de joc (30 de minute)**

Când are loc o conversație în joc, puteți citi dialogurile cu voce tare sau puteți alege elevii care le vor interpreta. Alegeți diferiți elevi de la conversație la conversație.

Când protagonistul comentează ceva, citiți dvs. textul.

După o interacțiune, pe ecran apare o bandă care rezumă informații valoroase, citiți-le clasei dvs.





Rezumat de informații în jocul Elsinore (Golden Glitch)

Recomandați elevilor să acorde atenție și să ia notițe asupra stărilor emoționale și părerilor personajelor.

Mai întâi veți parcurge o mică introducere și un tutorial care vă prezintă jurnalul din joc. În orice moment puteți face clic pe harta din colțul din dreapta sus pentru a călători automat către un loc sau un personaj.

Când faceți clic pe un personaj și începeți o conversație, apare o interfață.

O listă de subiecte de conversație este afișată în stânga ("categorii"). Când alegeți o categorie, fereastra din centru („informații care pot fi împărtășite”) listează diferitele personaje potențiale pe care le urmăriți în prezent și vă permite să selectați unul. Pentru a împărtăși informația selectată, faceți clic pe butonul de jos „distribuiți informații”.



Interfața de conversație în jocul Elsinore (Golden Glitch)

Când vi se prezintă acest tip de alegere, adresați-vă elevilor: „despre ce ar trebui să vorbim?” „ar trebui să împărtășim această informație?”.

Puteți întrerupe fără probleme dezbaterile dacă încetinesc jocul.

După o interacțiune, când vi se restituie controlul personajului dvs., întrebați-vă elevii ce ar trebui să faceți în continuare. Nu încercați să le direcționați alegerile. Orice acțiune ar putea fi interesantă, deoarece chiar și obiectivele mici pot fi cheia care deblochează o altă cale pentru a rezolva un mister mai mare.

- **Pasul 3. Informare și teme (20 de minute)**

Deschideți jurnalul și răsfoiți-l împreună cu clasa pentru a revizui pe scurt personajele și evenimentele pe care le-ați întâlnit în timpul sesiunii.

Rezumați povestea de până acum, solicitând contribuții de la elevii dvs.

Discutați despre personaje cu elevii dvs.:

- Cum am putea caracteriza sau descrie acest personaj?
- Cum am descrie stările emoționale și convingerile personajului?
- Putem ghici care este obiectivul lui/ei?
- Care este relația acestui personaj cu Ophelia? alte personaje?
- Cum am putea folosi acest personaj pentru a ne ajuta să învingem jocul?



Uvertură/Diferențiere

Dacă aveți acces la mai multe copii ale jocului: lăsați elevii să joace singuri o buclă acasă și să scrie un scurt eseu despre acțiunile efectuate și consecințele acestora. Rugați-i să-și compare rezultatele în clasă.

Dacă nu puteți avea acces la joc, afișați acest videoclip:

<https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdiH6lJA>

Deoarece nu vă puteți bucura de interactivitate dacă utilizați videoclipul, puneți accent pe comentariile elevilor și ghiciți personajele.

În acest joc au fost făcute mai multe alegeri creative și politice în ceea ce privește subtilele reimaginări ale distribuției. Puteți folosi acest lucru pentru a găzdui o dezbatere despre adaptarea intersecțională. Următorul articol explică aceste alegeri: <http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/>



Resurse

Obținerea jocului

<https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Referințe

[Vampirschi Gaming]. (2019, 19 septembrie). „Elsinore - Playthrough Part 1 (point-and-click adventure)” [Fișier video]. Preluat de la

<https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdiH6lJA>

Lipperini, R. (2021, January 13). ‘This is the Fate I Choose’: How a Shakespeare-Hating Game Developer Made the Best Shakespeare Adaptation I’ve Seen All Year.

firstpersonscholar.com Preluat de la: <http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/>

Toate capturile de ecran folosite în această lecție au fost preluate din Elsinore, **Golden Glitch** (2019).

