Ας σώσουμε τον κόσμο!

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαβίωσης Εκμάθηση αποτελεσματικών τρόπων επικοινωνίας Ανάπτυξη δεξιοτήτων παρουσίασης
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	Όλες
Υλικά	Ηλεκτρονικός υπολογιστής ή συσκευή IOS/Android
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	3 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία & ομαδικότητα, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	14.55 €
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Call of Duty Warzone

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.

Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη	Υπάρχουν πάνω από 25 χαρακτηριστικά προσβασιμότητας για το Fortnite στους τομείς Ελέγχου, Ανάγνωσης, Πλοήγησης, Οπτικής, Ήχου και Επικοινωνίας για να βοηθήσουν την απόλαυση του παιχνιδιού για διαφορετικούς παίκτες.
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Αν είναι δυνατόν, αφήστε τους μαθητές να παίζουν περισσότερο στο σπίτι παρά στην τάξη.

Στιγμιότυπο οθόνης 1: Fortnite Save the world. Πηγή: https://gamewave.fr/fortnite/fortnite-sauver-le-monde-maj-18-40-tous-les-details/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτή την ακολουθία, οι μαθητές σας παίζουν το ρόλο των ηρώων που θέλουν να σώσουν τον κόσμο. Αντιμετωπίζουν μια κατάσταση στην οποία τα τέρατα έχουν εισβάλει στον κόσμο, οπότε πρέπει να βρουν μια λύση για να σταματήσουν την καταιγίδα που τα δημιουργεί.

Μείωση του κόστους:

Για να μειώσετε το κόστος, μπορείτε να δημιουργήσετε μόνο 2 λογαριασμούς και να κατευθύνετε τους μαθητές σας να τους χρησιμοποιήσουν έναν προς έναν, δουλεύοντας σε ζευγάρια.

Οι μαθητές σας μπορούν να παίξουν στο σπίτι, καθώς μια παρτίδα παιχνιδιού για μία ή δύο ώρες είναι αρκετή για να καταλάβουν το παιχνίδι.

- **Βήμα 1: Παροχή κοινωνικού υπόβαθρου (15 λεπτά)**

Ο κόσμος δέχεται εισβολή από τέρατα, μέσα από μια καταιγίδα που ξεκίνησε καταλάθος. Ο παίκτης είναι ο ήρωας που πρέπει να σταματήσει τα τέρατα. Αυτό το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι πολλαπλών παικτών, επομένως οι παίκτες πρέπει να επικοινωνούν πολύ καλά για να είναι σε θέση να εξοντώσουν όλα τα τέρατα και να κερδίσουν.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.

- **Βήμα 2: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (30 λεπτά)**

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, εξηγήστε στους μαθητές σας ότι θα πρέπει να εργάζονται σε ομάδες και να έχουν καλή επικοινωνία. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να δείξουν πόσο καλά μπορούν να συνεργαστούν και να εργαστούν σε ομάδες.

Ξαφνικά, το 98% του πληθυσμού της Γης εξαφανίζεται, και ο ουρανός είναι γεμάτος από σύννεφα καταιγίδας, ωστόσο δεν είναι μια συνηθισμένη καταιγίδα.

Οι επιζώντες πρέπει να χειριστούν αυτή την κατάσταση δουλεύοντας μαζί. Αρχικά, πρέπει να σταματήσουν την καταιγίδα τρέχοντας στα καταφύγια, και να μειώσουν τον αριθμό των επιθέσεων από τα τέρατα.
Ένας παίκτης είναι ο διοικητής που πρέπει να βρει πόρους, επιζώντες και εξωγήινους για να βοηθήσουν να σταματήσει η καταιγίδα.

- **Βήμα 3: Ομαδική εργασία και συζήτηση (40 λεπτά)**

Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και ζητήστε από όλες τις ομάδες να κάνουν μια παρουσίαση για το παιχνίδι. Στην παρουσίασή τους, θα πρέπει επίσης να εκφράζουν τις απόψεις τους σχετικά με την επικοινωνία τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δώστε τους 15 λεπτά να προετοιμαστούν, και ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει. Επίσης, οι άλλοι μπορούν να θέσουν διάφορες ερωτήσεις, όπως:

- Πώς αισθανθήκατε που εργαστήκατε σε ομάδες, επικοινωνήσατε και αναπτύξατε μια στρατηγική μάχης μαζί;
- Πώς νιώσατε που γίνατε ήρωες και σώσατε τον κόσμο; Απολαύσατε το παιχνίδι;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.

- **Βήμα 4: Απολογισμός (15 λεπτά)**

Για να δείτε τον αντίκτυπο του παιχνιδιού στους μαθητές σας, κάντε τους τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Σας άρεσε το παιχνίδι;
- Πιστεύετε ότι το παιχνίδι σας βοήθησε να επικοινωνήσετε σωστά και να εργαστείτε σε ομάδες;
- Σας άρεσε ο ρόλος του ήρωα;
- Ήταν μεγάλη ευθύνη να σώσετε τον κόσμο;
- Πιστεύετε ότι η ομάδα σας έκανε καλή δουλειά;
- Συνεργάστηκε καλά η ομάδα σας;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.

Πού μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι:

https://www.epicgames.com/fortnite/el-US/save-the-world

Βιλβιογραφικές Αναφορές:

Πηγές εικόνων: https://gamewave.fr/fortnite/fortnite-sauver-le-monde-maj-18-40-tous-les-details/

Fornite – Epic Games https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/save-the-world

Purchese, Robert (June 24, 2015). "Bulletstorm dev People Can Fly regains independence". Eurogamer. Archived from the original on June 23, 2017. Retrieved July 10, 2017.

Hall, Charlie (May 17, 2018). "How did the studio behind Bulletstorm end up making a shooter with Square Enix?". Polygon. Retrieved May 17, 2018.

Jones, Ali (October 26, 2017). "Things are getting spooky in Fortnite's Halloween update". PCGamesN. Archived from the original on November 9, 2017. Retrieved November 8, 2017.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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.