Εξερευνώντας αυτόχθονες πολιτισμούς και την αειφόρο ανάπτυξη με το παιχνίδι «Never Alone»

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές για τους στόχους της αειφόρου και βιώσιμης ανάπτυξης
Μαθήματα	Επιστήμη του περιβάλλοντος, Κοινωνικές Επιστήμες
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Το βιντεοπαιχνίδι: Never Alone
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	30 λεπτά στην τάξη, 2-3 hours εργασία στο σπίτι
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Παρουσιάσεις μαθητών
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία και ομαδική εργασία, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, Σχεδιασμός, Επίλυση προβλημάτων, Διαπολιτισμικές δεξιότητες
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης	Μάθημα με θέμα τις αυτόχθονες κοινότητες

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Minecraft, Sim City Series, eco (https://play.eco/)
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 16 γλώσσες, αλλά αν δεν είναι διαθέσιμο στη γλώσσα που καταλαβαίνουν περισσότερο οι μαθητές σας, σκεφτείτε να εξηγήσετε το σενάριο και τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1: Εισαγωγή και ανάθεση εργασιών για το σπίτι (10 λεπτά)**

Σε αυτή την ακολουθία, θα χρησιμοποιήσουμε το παιχνίδι Never alone, γνωστό και ως Kisima Ingitchuna. Προτείνουμε να αναθέσετε το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε την προσέγγιση της Ανεστραμμένης τάξης για να εξερευνήσετε περαιτέρω το θέμα του παιχνιδιού και τη σύνδεσή του με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (ΣΒΑ). Μοιραστείτε με τους μαθητές σας τον πίνακα που παρουσιάζει όλους τους ΣΒΑ και ζητήστε τους να εξερευνήσουν τους στόχους και να βρουν ποιοι στόχοι σχετίζονται με το παιχνίδι.

Μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τους ΣΒΑ εδώ και να κατεβάσετε τη σχετική αφίσα εδώ.

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το Never Alone (ή Kisima Ingitchuna) είναι ένα βιντεοπαιχνίδι περιπέτειας puzzle-platformer (παζλ παιχνίδι πλατφόρμας) που αναπτύχθηκε από την Upper One Games και δημοσιεύτηκε από την E-Line Media. Το παιχνίδι βασίζεται στην παραδοσιακή ιστορία των Iñupiaq, με τίτλο «Kunuuksaayuka». Στο παιχνίδι, η Nuna, ένα μικρό κορίτσι Iñupiaq και η Αρκτική αλεπού της πηγαίνουν σε μια αποστολή να σώσουν τους ανθρώπους από μια αιώνια χιονοθύελλα. Η κύρια πλοκή του παιχνιδιού περιστρέφεται γύρω από την ανακάλυψη της πηγής της χιονοθύελλας και την αποκατάσταση της ισορροπίας στη φύση. Μέσα από το παιχνίδι, εξερευνάτε τον κόσμο της Αρκτικής και τη ζωή των ιθαγενών της.

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Το παιχνίδι αναπτύχθηκε σε συνεργασία με τους Inupiat (Ινουπιάτ), έναν ντόπιο λαό της Αλάσκας, και ο αφηγητής μιλά τη γλώσσα Ινουπιάκ. Το παιχνίδι περιλαμβάνει επίσης πλάνα από το ντοκιμαντέρ «Cultural Insights», όπου ντόπιοι της Αλάσκας και μέλη της κοινότητας μοιράζονται παραδοσιακές ιστορίες, εξηγούν έθιμα και μεταφέρουν πολιτιστική γνώση.

Δείτε το τρέιλερ εδώ: Never Alone – Launch Trailer

Πηγή: http://neveralonegame.com/game/

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 2: Διεξαγωγή του παιχνιδιού (120 – 180 λεπτά)**

Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι ως η Nuna ή ως Fox και να κάνετε εναλλαγή μεταξύ των δύο χαρακτήρων ανά πάσα στιγμή ή μπορείτε να παίξετε δίπλα-δίπλα σε λειτουργία συνεργασίας παικτών (co-op). Το παιχνίδι διαρκεί κατά μέσο όρο 3 ώρες για να ολοκληρωθεί. Μπορείτε να αποφασίσετε εάν οι μαθητές θα πρέπει να παίξουν ολόκληρο το παιχνίδι ή μόνο ένα μέρος από αυτό.

Πηγή: http://neveralonegame.com/game/

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πηγή: http://neveralonegame.com/game/

- **Βήμα 3: Προετοιμασία παρουσιάσεων από τους μαθητές (15 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να ετοιμάσουν σύντομες παρουσιάσεις για να τις μοιραστούν στην τάξη, εστιασμένες στις ακόλουθες πτυχές:

- Σε τι αφορά το παιχνίδι; Περιγράψτε το παιχνίδι εν συντομία.
- Ποιοι στόχοι ΣΒΑ συνδέονται με το παιχνίδι; Πού βλέπετε αυτή τη σύνδεση;
- Τι έχετε μάθει για την κουλτούρα της κοινότητας ιθαγενών της Αλάσκας;
    - Περιγράψτε ένα νέο πράγμα που μάθατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Οι παρουσιάσεις μπορούν να συνοδεύονται από διαφάνειες ή οι μαθητές μπορούν να γράψουν τις σκέψεις τους σε χαρτί και στη συνέχεια να τις παρουσιάσουν στην τάξη.

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 4: Παρουσιάσεις και συζήτηση των μαθητών (20 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις εμπειρίες τους κατά τη διάρκεια της που έπαιζαν το παιχνίδι: Τι τους άρεσε από το παιχνίδι; Τι πιστεύουν για αυτό; Πώς τους φάνηκε που έπαιξαν σε συνεργασία με άλλους μαθητές; Δώστε στους μαθητές αρκετό χρόνο για τις παρουσιάσεις τους.

Μετά τις παρουσιάσεις τους, μπορείτε να συζητήσετε περαιτέρω τη σύνδεση του παιχνιδιού με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης, καθώς θα είναι ενδιαφέρον να δούμε τη σύνδεση που βρήκαν οι μαθητές.

Το παιχνίδι είναι ξεκάθαρα συνδεδεμένο με τον ΣΒΑ 11: Να γίνουν οι πόλεις πιο συμπεριληπτικές, ασφαλείς, ανθεκτικές και βιώσιμες και ο στόχος του 11.4: Ενίσχυση των προσπαθειών για την προστασία και τη διαφύλαξη της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς του κόσμου. Μπορεί επίσης να συνδεθεί με τον ΣΒΑ 13: Λήψη άμεσης δράσης για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και τον στόχο βελτίωσης της εκπαίδευσης, της ευαισθητοποίησης και της ανθρώπινης και θεσμικής ικανότητας για τη μείωση της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση.
Μετά από αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία, μπορείτε να παρακολουθήσετε το μάθημα σχετικά με τις αυτόχθονες κοινότητες, τη σημασία της εθνότητας και της φύσης, καθώς και των διαφορετικών πολιτισμών και εθίμων.

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βιβλιογραφικές αναφορές

E-line Media, Upper One Games. Never Alone. http://neveralonegame.com/game/

GameSpot (November 15th, 2014) 'Never Alone – Launch Trailer' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=rsriRZkdIJ4&t=44s

Kulakowska, M. (January 5th, 2016) 'Ethnicity and its impact on sustainability in stunning Never Alone'. *Games 4 Sustainability.* https://games4sustainability.org/2016/01/05/stunning-never-alone/

United Nations. (n.d.) 'Student Resources - Learning about sustainable development from an early age'. *Sustainable Development Goals.* https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/

United Nations. (n.d.) 'Take Action for the Sustainable Development Goals'. *Sustainable Development Goals.* https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/

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.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669