

Explorarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a culturii indigene: Never alone

Pași anteriori obligatorii / cunoștințele anterioare ale elevilor	Niciunul
Obiective de învățare	Învățare despre sustenabilitate și obiectivele de dezvoltare durabilă
Subiecte	Mediu, Științe sociale
Vârsta recomandată	15 - 18
Material necesar	Never alone
Durata secvenței	2 – 4 ore
Individ sau Activitate de grup	Activitate de grup
Producție așteptată	Prezentările elevilor
Abilități dezvoltate	Colaborare și lucru în echipă, Comunicare, Creativitate, Gândire critică, Planificare, Rezolvare de probleme, abilități interculturale
Gama de prețuri a jocului	<20€
Activități de extindere / diferențiere	Lecție pe tema comunităților indigene
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	Minecraft, Sim City Series, eco (https://play.eco/)
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau inclusivă	Jocul este disponibil în 16 limbi, dar dacă nu este disponibil în limba pe care elevii dvs. o înțeleg cel

	mai mult, vă recomandăm să explicați scenariul și elementele de bază ale jocului.
--	---

Pas cu pas: cum să implementăm secvența

- **Pasul 1: Introducere și teme pentru acasă (10 minute)**

În această secvență, vom va folosi jocul Never alone, cunoscut și sub numele de Kisima Ingitchuna. Vă sugerăm să atribuiți jocul ca teme și apoi să folosiți abordarea din clasă inversată pentru a explora în continuare subiectul jocului și legătura acestuia cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) ale Națiunilor Unite. Distribuți elevilor tabelul care include toate ODD-urile și cereți-le să exploreze obiectivele și să afle care sunt obiectivele legate de joc.

Puteți afla mai multe despre ODD [aici](#) și descărcați posterul ODD-urilor [aici](#).

Descrierea jocului:

Never Alone (sau Kisima Ingitchuna) este un joc video de aventură cu platforme de puzzle dezvoltat de Upper One Games și publicat de E-Line Media. Jocul se bazează pe povestea tradițională Iñupiaq, „Kunuksaayuka”. În joc, Nuna, o fetiță Iñupiaq și vulpea ei arctică merg într-o misiune pentru a salva oamenii de un viscol etern. Intriga principală a jocului se învârtă în jurul descoperirii sursei viscolului și restabilirea echilibrului naturii. Prin joc, explorezi lumea arctică și viața oamenilor săi nativi.

Jocul a fost dezvoltat în colaborare cu inupiat, un popor nativ din Alaska, iar naratorul vorbește limba inupiaq. Jocul include, de asemenea, filmări documentare – „Cultural Insights” – ale nativilor din Alaska și ale membrilor comunității care împărtășesc povești tradiționale, explică obiceiuri și transferă cunoștințe culturale.

Verificați trailerul aici: [Never Alone – Lansare Trailer](#)





Sursa: <http://neveralonegame.com/game/>

- **Pasul 2: Gameplay (120 – 180 minute)**

Puteți juca jocul ca Nuna sau ca Fox și puteți comuta între cele două personaje oricând timp, sau puteți juca unul lângă altul în modul co-op. Jocul durează în medie 3 ore. Puteți decide dacă elevii ar trebui să joace întregul joc sau doar părți din acesta.





Sursa: <http://neveralonegame.com/game/>



Sursa: <http://neveralonegame.com/game/>



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.
Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Pasul 3: Elevii pregătesc prezentări (15 minute)**

Cereți elevilor să pregătească prezentări scurte pentru a le împărtăși în clasă, axate pe următoarele aspecte:

- Despre ce este jocul? Descrieți pe scurt jocul.
- Ce obiective ODD sunt legate de joc? Unde vezi acea legatura?
- Ce ați învățat despre cultura comunității native din Alaska?
 - Descrieți un lucru nou pe care l-ați învățat în timpul jocului

Prezentările pot fi însoțite de diapozitive sau elevii își pot scrie gândurile pe hârtie și apoi le pot prezenta în clasă.

- **Pasul 4: Prezentările și discuțiile elevilor (20**

de minute) Cereți elevilor să împărtășească experiențele lor în timpul sesiunii de joc: cum le-a plăcut jocul? Ce cred ei despre asta? Cum a fost să joci în colaborare cu alți elevi? Oferiți elevilor suficient timp pentru prezentările lor.

În urma prezentărilor lor, puteți discuta în continuare relația jocului cu Obiectivele de dezvoltare durabilă, deoarece va fi interesant să vedeți relațiile pe care le-au găsit elevii.

Jocul este în mod clar conectat la ODD 11: Faceți orașele incluzive, sigure, rezistente și durabile și ținta sa 11.4: Întăriți eforturile de a proteja și proteja moștenirea culturală și naturală a lumii. De asemenea, poate fi conectat la ODD 13: Luați măsuri urgente pentru combaterea schimbărilor climatice și a obiectivului său de îmbunătățire a educației, conștientizării și capacității umane și instituționale privind atenuarea schimbărilor climatice, adaptare, reducerea impactului și avertizare timpurie.

După această secvență pedagogică, puteți continua cu lecția despre comunitățile indigene, importanța etniei și naturii, precum și a diferitelor culturi și obiceiuri.



Referințe

E-line Media, Upper One Games. Never Alone. <http://neveraloneygame.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/>

