Η ομαδική εργασία φέρνει την επιτυχία

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές να εκφράζονται στα αγγλικά (ή σε άλλες γλώσσες) και να εξασκηθούν στην επικοινωνία υπό πίεση
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, Κοινωνικές επιστήμες, Ψυχολογία
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Υπολογιστής, σύνδεση Wi-Fi, ένα λειτουργικό μικρόφωνο συμβατό με υπολογιστή
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	40 λεπτά στην τάξη, 140 λεπτά εργασία στο σπίτι
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (σε ζευγάρια)
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία & ομαδική εργασία, επικοινωνία, δημιουργικότητα, οργάνωση, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν στο Steam
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Keep Talking and Nobody Explodes, Escape simulator

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

Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Για να συντομεύσετε αυτή την ακολουθία, μπορείτε να δώσετε στους μαθητές την εντολή να παίξουν μόνο ορισμένα μέρη του παιχνιδιού. Θα είναι σε θέση να απαντήσουν στις προτεινόμενες ερωτήσεις ακόμη και αν δεν ολοκληρώσουν ολόκληρο το παιχνίδι.
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι είναι στα Αγγλικά, οπότε αν οι μαθητές σας δυσκολεύονται να το κατανοήσουν, σκεφτείτε να εξηγήσετε το σενάριο και τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

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

Πριν αναθέσετε το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι, δείξτε ένα τρέιλερ ή μια κριτική του παιχνιδιού στους μαθητές σας και δώστε τους οδηγίες για το πώς να κατεβάσουν το παιχνίδι.

- We Were Here Game Trailer
- We Were Here – Review

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

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το We Were Here είναι ένα συνεργατικό βιντεοπαιχνίδι παζλ πρώτου προσώπου. Οι παίκτες καταλήγουν παγιδευμένοι σε ένα εγκαταλελειμμένο κάστρο σε μια παγωμένη ερημιά. Ο Παίκτης Ένα παγιδεύεται σε ένα μέρος του κάστρου ενώ ο Παίκτης Δύο περιπλανιέται στην τάξη αναζητώντας τον Παίκτη Ένα. Το μόνο πράγμα που έχουν μαζί τους οι παίκτες είναι ένας φορητός ασύρματος, μέσω του οποίου επικοινωνούν. Κάθε δωμάτιο στο κάστρο προκαλεί τον παίκτη με νέους γρίφους και ο στόχος είναι να συνεργαστούν και να έχουν καλή επικοινωνία μεταξύ τους για να λύσουν τους γρίφους και να βρουν μια διέξοδο.

Στιγμιότυπο οθόνης 1: δωμάτιο στο κάστρο. Πηγή: https://totalmayhemgames.com/games/we-were-here/

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

Λήψη του παιχνιδιού: Μπορείτε να αποκτήσετε αυτό το παιχνίδι δωρεάν στο Steam. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε άλλα παιχνίδια από τη σειρά, μπορείτε να τα βρείτε στο Steam, ωστόσο δεν είναι διαθέσιμα δωρεάν.

Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια (ή αφήστε τους να επιλέξουν τους συμπαίκτες τους) και δώστε τους οδηγίες να παίξουν το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι.

- **Βήμα 2: Παίζοντας το παιχνίδι (εργασία για το σπίτι) (Διάρκεια: 120 λεπτά)**

Οι μαθητές θα πρέπει να παίξουν το παιχνίδι σε ζευγάρια και να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Το παιχνίδι είναι στα αγγλικά, αλλά μπορούν να επικοινωνούν σε άλλες γλώσσες. Το παιχνίδι διαρκεί περίπου 2 ώρες για να ολοκληρωθεί.

Τα συνεργατικά παιχνίδια κάνουν τους παίκτες πιο πρόθυμους να μοιράζονται, να φροντίζουν και να εκτιμούν τους άλλους παίκτες (Bui & Nguyen, 2018). Οι μαθητές θα εξασκηθούν στη διαχείριση του άγχους, στη λήψη αποφάσεων, στη συνεργασία και στην ομαδική εργασία. Θα αντιμετωπίσουν επίσης την απογοήτευση και την κακή επικοινωνία, επομένως είναι σημαντικό να δίνετε προσοχή σε αυτά τα συναισθήματα, ειδικά λόγω της πιθανής αναντιστοιχίας μεταξύ των μαθητών που έχουν συνηθίσει να παίζουν βιντεοπαιχνίδια και εκείνων που είναι λιγότερο έμπειροι.

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 3: Γραπτή εργασία (20 λεπτά)**

Μετά το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν μερικές παραγράφους για την εμπειρία τους, οι οποίες θα συζητηθούν αργότερα στην τάξη. Ρωτήστε τους μαθητές για τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και παρατηρήστε εάν υπήρξε κάποια στιγμή απογοήτευσης και κακής επικοινωνίας.

Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις στις οποίες θα πρέπει να επικεντρωθούν οι μαθητές στην εργασία τους:

- Σε τι αφορά το παιχνίδι;
- Ποιο σημείο ήταν το πιο απαιτητικό όταν παίζατε το παιχνίδι;
- Ποιο ήταν το ευκολότερο στη διεξαγωγή του παιχνιδιού;
- Ήταν εύκολο να συνεργαστείτε με τον συμπαίκτη σας μιλώντας απλά μέσω ενός φορητού ασύρματου;
- Πώς επικοινωνούσατε μεταξύ σας;
- Τι ήταν καλό στην επικοινωνία σας; Τι θα μπορούσε να ήταν καλύτερο;
- Διασκεδάσατε παίζοντας;
- Πώς τελειώσατε το παιχνίδι; Είχατε επιτυχία;
- Γιατί ανατέθηκε αυτό το παιχνίδι ως εργασία;

- **Βήμα 4: Παρουσίαση στην τάξη (30 λεπτά)**

Όταν επιστρέψετε στην τάξη, οι μαθητές θα πρέπει να παρουσιάσουν τις εμπειρίες τους με βάση τη γραπτή εργασία τους και να συζητήσουν τις εμπειρίες που είχαν από το παιχνίδι. Ρωτήστε τους μαθητές πώς ένιωσαν ενώ έπαιζαν το παιχνίδι και ελέγξτε αν απογοητεύτηκαν σε κάποιο σημείο και πώς το αντιμετώπισαν. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, μπορείτε επίσης να τους ρωτήσετε πώς τους φάνηκε αυτό το είδος εργασίας (παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι) και να ελέγξετε αν αυτό θα ήταν κάτι που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ξανά στο μέλλον.

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:

Bui, T., & Nguyen, H. (2018). Essential Feature-Cooperative Gameplay. *ART 108: Introduction to Games Studies*

Toro, J. (August 11th, 2020). We Were Here: A Retrospective. [Blog post] The Punished Backlog. https://punishedbacklog.com/index.php/2020/08/11/we-were-here-series-review-retrospective/

Total Mayhem Games (2017). We Were Here. [Video game]. Netherlands: Total Mayhem 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