# Συζητώντας για τις ανθρώπινες σχέσεις με το παιχνίδι «It takes two»

| | |
|---|---|
| Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών | Κανένα/καμία |
| Μαθησιακοί στόχοι | Συζήτηση για υγιείς σχέσεις, εντοπισμός προειδοποιητικών σημαδιών ότι μια σχέση μπορεί να μην είναι υγιής, προσδιορισμός αποτελεσματικών μεθόδων επικοινωνίας. |
| Μαθήματα | Κοινωνικές Επιστήμες, Ψυχολογία |
| Προτεινόμενες ηλικίες | 15-18 |
| Υλικά | Υπολογιστές Windows ή PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S |
| Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας | 2-3 ώρες |
| Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα | Ομαδική δραστηριότητα |
| Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν | Κριτική σκέψη, συνεργασία & ομαδικότητα, επικοινωνία |
| Εύρος τιμών του παιχνιδιού | 20-40 € |
| Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας | Florence, Loved |

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 αναθέσετε στους μαθητές να παίξουν μόνο ορισμένα μέρη του παιχνιδιού. Θα είναι σε θέση να απαντήσουν στις περισσότερες από τις προτεινόμενες ερωτήσεις ακόμη και αν δεν ολοκληρώσουν ολόκληρο το παιχνίδι. |
| Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική | Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 5 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. Ωστόσο, δεν υπάρχει πολύ κείμενο που πρέπει να κατανοήσουν ενώ παίζουν το παιχνίδι. |

## Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1: Εισαγωγή του παιχνιδιού (10 λεπτά)**

Το κύριο θέμα αυτής της ακολουθίας είναι να ασχοληθούν οι μαθητές με τις υγιείς και μη υγιείς σχέσεις (συμπεριλαμβανομένων των φιλικών σχέσεων), πώς να αναγνωρίζουν σημάδια τοξικών σχέσεων και πιθανώς κακοποιητικών σχέσεων και πώς να επικοινωνούν αποτελεσματικά. Για να το κάνουμε αυτό, θα χρησιμοποιήσουμε το βιντεοπαιχνίδι It Takes Two.

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

Στιγμιότυπο οθόνης 1: Cody, May και Dr. Hakim, γιατρός της αγάπης. Πηγή: https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two/media

Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι στην τάξη ή και για εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

**Περιγραφή παιχνιδιού:** Το It Takes Two είναι ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης-περιπέτειας που αποτελείται από 9 κεφάλαια. Το παιχνίδι ακολουθεί την ιστορία ενός νεαρού κοριτσιού, της Ρόουζ, της οποίας οι γονείς Κόντι και Μέι είναι κοντά στο να πάρουν διαζύγιο. Χάρη σε ένα μαγικό ξόρκι, ο Κόντι και η Μέι μετατρέπονται σε κούκλες και καταλήγουν να παγιδεύονται σε έναν φανταστικό κόσμο όπου προσπαθούν να σώσουν τη σχέση τους. Οι παίκτες πρέπει να βοηθήσουν τον Κόντι και τη Μέι να ξεπεράσουν τις διαφορές τους και να συνεργαστούν. Το παιχνίδι δείχνει επίσης συναισθήματα σχετικά με τις σχέσεις, την τρωτότητα και την αντιμετώπιση του

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

διαζυγίου των γονέων (GeekDadGamer, Robertson, J. & Adams R., 2020). Μπορείτε επίσης να παρακολουθήσετε το επίσημο τρέιλερ: It Takes Two Official Reveal Trailer.

**Μείωση του κόστους:**
Για να ξοδέψετε λιγότερους πόρους σε αυτήν την ακολουθία, προτείνουμε να αγοράσετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα του παιχνιδιού και να τα μοιραστείτε με την τάξη. Όταν αγοράζετε ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, ο δεύτερος παίκτης μπορεί να εγγραφεί μέσω του «Friend's pass», το οποίο είναι δωρεάν. Οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι σε διαφορετικές στιγμές και να αλλάξουν τους ρόλους τους από θεατές σε παίκτες.

- **Βήμα 2: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (120 λεπτά)**

Το συνεργατικό παιχνίδι (co-op) είναι υποχρεωτικό για αυτό το παιχνίδι (δεν υπάρχει λειτουργία ενός παίκτη), αλλά το δεύτερο άτομο που παίζει μέσω διαδικτύου δεν χρειάζεται να πληρώσει για να παίξει («Friend's pass»). Ολόκληρο το παιχνίδι διαρκεί περίπου 10 έως 12 ώρες για να ολοκληρωθεί, αλλά μπορείτε να εστιάσετε σε ένα μόνο κεφάλαιο του παιχνιδιού και να αφήσετε τους μαθητές να παίξουν το υπόλοιπο παιχνίδι στον ελεύθερο χρόνο τους.

Τα συνεργατικά παιχνίδια (Co-op) 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. Ενδέχεται επίσης να αντιμετωπίσουν την απογοήτευση και την κακή επικοινωνία, επομένως είναι σημαντικό να τους παρέχετε καθοδήγηση, ειδικά σε μαθητές που είναι λιγότερο έμπειροι στα βιντεοπαιχνίδια.

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: Συζήτηση και απολογισμός (20 λεπτά)**

Πριν ξεκινήσετε τη συζήτηση, πείτε στους μαθητές να εξετάσουν και άλλες σχέσεις εκτός από ρομαντικές, όπως φιλικές.

- Σε τι αφορά το παιχνίδι; Ποιος είναι ο στόχος του παιχνιδιού;
- Τι προσπαθεί να μας διδάξει το παιχνίδι;
- Τι είδους σχέση έχουν η Μέι και ο Κόντι;
- Ποια είναι η γνώμη σας για τη σχέση του Κόντι με τη Μέι;
- Θα χαρακτηρίζατε τη σχέση τους υγιή ή μη υγιή; Γιατί;
- Πώς συμπεριφέρονται οι άνθρωποι ο ένας στον άλλον σε μια υγιή σχέση σε σύγκριση με μια μη υγιή σχέση;
- Πώς απεικονίζεται το διαζύγιο σε αυτό το παιχνίδι; Ποια είναι η άποψη σας για αυτό;
- Είναι απαραίτητα κακές οι αποτυχημένες σχέσεις;
- Πώς τελειώνει το παιχνίδι;

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, μπορείτε επίσης να σημειώσετε τις απαντήσεις των μαθητών σχετικά με τις υγιείς και μη υγιείς σχέσεις στον πίνακα/μαυροπίνακα ή χρησιμοποιώντας διαδικτυακά εργαλεία.

Ρωτήστε τους μαθητές πώς ένιωσαν ενώ έπαιζαν το παιχνίδι και ελέγξτε αν ένιωσαν απογοήτευση σε κάποιο σημείο και πώς το αντιμετώπισαν. Μπορείτε επίσης να τους ρωτήσετε πώς τους φαίνεται αυτό το είδος μαθήματος 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*

GeekDadGamer, Robertson, J., & Adams R. (2020, July). It Takes Two Review [Blog post]. Retrieved from: https://www.taminggaming.com/en-gb/game/It+Takes+Two

Electronic Arts (December 11th, 2020) 'It Takes Two Official Reveal Trailer' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ohClxMmNLQQ&t=75s

**Βιντεοπαιχνίδι που αναφέρεται στην ακολουθία:** It Takes Two: https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two

**Πηγές εικόνων**: https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two/media

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