Η τέχνη της αφήγηση ιστοριών

Μαθησιακοί στόχοι	Εντοπισμός των πτυχών της αφήγησης στο βιντεοπαιχνίδι «Before Your Eyes», εντοπισμός των ιδιοτήτων των καλών ιστοριών, εξάσκηση στη σύνοψη των κύριων σημείων
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, Γραφή, Τέχνες
Προτεινόμενη ηλικία	15 - 18
Υλικό που απαιτείται	Το παιχνίδι: Before Your Eyes
Διάρκεια διδακτικής ακολουθίας	35 λεπτά στην τάξη, 165 λεπτά εργασίας στο σπίτι
Διάρκεια ακολουθίας	180 - 210 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική δραστηριότητα
Βέλτιστες πρακτικές ένταξης	Το χρώμα του κειμένου έρχεται σε αντίθεση με το φόντο ή μπορεί να ρυθμιστεί σε αντίθεση, οι υπότιτλοι είναι μεγάλοι και σαφείς και μπορούν να ρυθμιστούν, οι λεζάντες κειμένου υποδεικνύουν ποιος μιλάει, όλοι οι διάλογοι μπορούν να εκφωνηθούν, ώστε να μην υπάρχει απαίτηση για ανάγνωση, και υπάρχουν διαφορετικές επιλογές για τον τρόπο ελέγχου του παιχνιδιού (Family Video Game Database, 2021).
Αναμενόμενο αποτελέσμα	Δημιουργία των δικών τους ιστοριών

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Δημιουργικότητα, αφήγηση ιστοριών, ενσυναίσθηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης	Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εισαγωγή ή έμπνευση για την ακολουθία IO4 σχετικά με τη δημιουργία του storyboard ενός βιντεοπαιχνδιού.
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Life is Strange, Gris, What remains of Edith Finch, Harold Halibut

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 1: Παρουσίαση του παιχνιδιού και της αποστολής (15 λεπτά)**

Παρουσιάστε το παιχνίδι στους μαθητές πριν το αναθέσετε ως εργασία για το σπίτι. Μπορείτε να δείξετε στους μαθητές σας το τρέιλερ της κυκλοφορίας του παιχνιδιού: Before Your Eyes - Launch trailer . Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το θέμα μπορεί να είναι ευαίσθητο για ορισμένους/ες μαθητές/τριες και το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ συναισθηματικό. Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές αισθάνονται ασφαλείς στην έκφραση των συναισθημάτων που μπορεί να διεγείρει το παιχνίδι.

Περιγραφή του παιχνιδιού: Αυτό είναι ένα αφηγηματικό παιχνίδι περιπέτειας που παρουσιάζει την ιστορία του ταξιδιού μιας ψυχής στη μετά θάνατον ζωή. Η ιστορία ξεκινά αφού ο κύριος χαρακτήρας πεθάνει και φτάνει στο πλοίο του πορθμέα του Άδη, ο οποίος βοηθάει τις ψυχές να φτάσουν στη μετά θάνατον ζωή. Για να σας βοηθήσει, ο

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

πορθμέας, πρέπει να ακούσει την ιστορία της ζωής σας, γι' αυτό και σας στέλνει πίσω στην πιο σημαντική στιγμή. Μπορείτε να αποκτήσετε το παιχνίδι στο Steam.

Εικόνα 1. Πηγή: https://www.beforeyoureyesgame.com/.

Ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν προσοχή σε συγκεκριμένα στοιχεία της ιστορίας ενώ παίζουν το παιχνίδι και να καταγράψουν τις σκέψεις τους.

Οι μαθητές μπορούν να επικεντρωθούν σε:

- Περίληψη της ιστορίας εστιάζοντας στα 4 βασικά μέρη της πλοκής:
  - Έκθεση
  - Επιπλοκή/σύγκρουση
  - Κλίμακα
  - Ψήφισμα
- Πώς αφηγείται η ιστορία σε αυτό το παιχνίδι; Ποιανού είναι η ιστορία;
- Πώς σας φαίνεται ο μηχανισμός που αναβοσβήνει στο παιχνίδι; Ενίσχυσε την αφήγηση της ιστορίας; Γιατί;
- Ποιοι είναι οι χαρακτήρες της ιστορίας; Συμβολίζουν κάτι οι χαρακτήρες;

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

- Ποιος είναι ο αφηγητής; Είναι ο αφηγητής και ο κύριος χαρακτήρας το ίδιο πρόσωπο;
    - Είναι η ιστορία γραμμένη σε πρώτο πρόσωπο;
    - Είναι η ιστορία γραμμένη σε τρίτο πρόσωπο;
- Η ιστορία διαδραματίζεται στο παρόν, στο παρελθόν ή στο μέλλον;
- Ποιο είναι το πιο σημαντικό γεγονός στην ιστορία;
- Έχει κάποια σημασία ο τίτλος του παιχνιδιού;

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια καινοτόμο προσέγγιση στην αφήγηση ιστοριών και, μέσα από τη ζωή του Μπέντζαμιν, βλέπουμε ότι όλοι έχουν μια ιστορία να πουν. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν ποιες σημαντικές ή καθοριστικές στιγμές από τη ζωή τους θα ένιωθαν άνετα να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν τον τρόπο με τον οποίο θέλουν να αφηγηθούν τις ιστορίες τους, είτε μέσω γραφής, είτε μέσω ζωγραφικής, είτε μέσω της χρήσης εικόνων ή κάποιου άλλου μέσου.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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: Παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι (100 - 120 λεπτά)**

Προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι, ώστε οι μαθητές/τριες να μπορούν να το εξερευνήσουν με το δικό τους ρυθμό. Κατά μέσο όρο το παιχνίδι διαρκεί 1 ώρα και 40 λεπτά για να ολοκληρωθεί.

Το καινοτόμο σε αυτό το παιχνίδι είναι η χρήση του μηχανισμού αλληλεπίδρασης με το ανοιγόκλειμα των ματιών - το παιχνίδι χρησιμοποιεί την κάμερα για να εντοπίσει τα ανοιγόκλειστα μάτια σας στην πραγματική ζωή, μέσω των οποίων πλοηγείστε στην ιστορία. Για να παίξουν αυτό το παιχνίδι οι μαθητές δεν χρειάζονται ειδικές γνώσεις σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια. Παρόλο που η βασική ιδέα πίσω από το παιχνίδι ήταν να το παίξετε με το ανοιγοκλείσιμο των ματιών, μπορεί επίσης να παιχτεί με το ποντίκι, οπότε οι μαθητές δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν τις κάμερες, αν δεν έχουν.

Εικόνα 2. Πηγή: https://www.beforeyoureyesgame.com/.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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: Δημιουργία της δικής τους ιστορίας (45 λεπτά)**

Μέσω του παιχνιδιού, οι μαθητές/τριες εξοικειώθηκαν με τα βασικά μέρη της πλοκής και είδαν ένα παράδειγμα του πώς μπορεί να ειπωθεί μια ιστορία μέσω ενός βιντεοπαιχνιδιού.

Σε αυτό το στάδιο, θα πρέπει να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, τις οποίες θα φέρουν στην τάξη. Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν αισθάνονται άνετα να μοιραστούν τις προσωπικές τους ιστορίες, οι ιστορίες μπορούν να είναι φανταστικές.

- **Βήμα 4: Παρουσιάσεις ιστοριών και συζήτηση: η τέχνη της αφήγησης (20 λεπτά)**

Συζητήστε με τους μαθητές για την αφήγηση στο παιχνίδι και ρωτήστε τους για τις σκέψεις τους σχετικά με το κύριο θέμα του παιχνιδιού και τη χρήση του μηχανισμού αλληλεπίδρασης με το ανοιγόκλειμα των ματιών για την αφήγηση της ιστορίας. Μπορείτε επίσης να συζητήσετε τη διαφορά μεταξύ της αφήγησης στα βιντεοπαιχνίδια, τα βιβλία και τις τηλεοπτικές σειρές.

Καθώς οι μαθητές έφεραν τις ιστορίες τους στην τάξη, μπορείτε να οργανώσετε την τάξη ως γκαλερί και να τοποθετήσετε τα έργα των μαθητών σε όλη την αίθουσα, ώστε οι συμμαθητές τους να μπορούν να τα εξετάσουν.
Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές μπορούν να δουν διαφορετικούς τρόπους αφήγησης και πώς οι διαφορετικοί τρόποι μπορούν να δώσουν στις ιστορίες περισσότερο βάθος και νόημα.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

Αναφορές

Dreamers Creative Writing (2020). Elements of a Story Explained (Εξηγήσεις για τα στοιχεία μιας ιστορίας). Ανακτήθηκε από: https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story

Epic Games (8 Απριλίου, 2021) Before Your Eyes - Launch Trailer. [Βίντεο] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=74r0kUE97Iw

Family Video Game Database (2021). *Before Your Eyes Accessibility Report (Έκθεση προσβασιμότητας).* https://www.taminggaming.com/accessibility/Before+Your+Eyes#Getting%20Started

GoodbyeWorld Games (2021). Before Your Eyes [βιντεοπαιχνίδι]. Λος Άντζελες, ΗΠΑ, Skybound Games.

Proto.io (2016, 14 Σεπτεμβρίου). *What Video Games Can Teach Us About Storytelling* (*Τι μπορούν να μας διδάξουν τα βιντεοπαιχνίδια για την αφήγηση)*. Prototypr.io. https://blog.prototypr.io/what-video-games-can-teach-us-about-storytelling-9e60ea9b8efa

Stewart, M. (2021, April 18). *Before Your Eyes Review – An Emotional, Eye-Opening Experience*. Gameinformer. https://www.gameinformer.com/review/before-your-eyes/before-your-eyes-review-an-emotional-eye-opening-experience

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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