Συνέντευξη με μια μυστηριώδη γυναίκα

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Εξάσκηση στην ακρόαση Αγγλικών και επίλυση προβλήματος
Μαθήματα	Αγγλικά (ως ξένη γλώσσα)
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Απαιτούμενο υλικό	Υπολογιστές που μπορούν να τρέξουν το παιχνίδι (light), smartphones
Διάρκεια ακολουθίας	2 - 3 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική ή/και ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Επίλυση προβλήματος, κοινωνικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	9€ στον υπολογιστή, 5€ σε «έξυπνα» κινητά
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Telling lies

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

Οδηγίες για συντόμευση της διδακτικής ακολουθίας	Για σκοπούς συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας, οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι μόνο για μία ώρα ή ακόμη και για 30 λεπτά στο σπίτι. Πιθανώς να μην μπορέσουν να κατανοήσουν ολόκληρη την ιστορία, αλλά και πάλι μπορούν να γράψουν το δοκίμιο που τους ζητείται, έστω και αν θα είναι λιγότερο σαφές και περιεκτικό. Θα μπορέσουν, ωστόσο, να επιχειρηματολογήσουν για το τι πιστεύουν ότι η ιστορία αναφέρεται.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει αρκετή προσβασιμότητα, καθώς τα βίντεο μπορούν να παρακολουθούνται και να ξαναπαρακολουθούνται ή να διακόπτονται κ.α. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα είναι σε θέση να αφιερώνουν χρόνο στα σημεία εκείνα που δεν κατανοούν επαρκώς ή δεν έχουν ακούσει καλά. Για να βοηθηθούν οι μαθητές με προβλήματα ακοής, μπορούν να ενεργοποιηθούν οι υπότιτλοι.

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 προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

Εικόνα 1: Η ιστορία της (πηγή: Wikipedia)

Σε αυτή την ακολουθία, οι μαθητές θα παίξουν το Her Story. Πρόκειται για ένα παιχνίδι έρευνας, αλλά σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια ντετέκτιβ, δεν τίθενται ερωτήσεις στον παίκτη. Εδώ, ο παίκτης είναι ελεύθερος να σταματήσει όποτε νομίζει ότι έχει ακούσει ή/και κατανοήσει αρκετά.

Ο παίκτης πρέπει να αναζητήσει παλιό υλικό από τις συνεντεύξεις της Hannah Smith από την αστυνομία σχετικά με τη δολοφονία του συζύγου της. Όμως οι συζητήσεις έχουν κοπεί σε διαφορετικές απαντήσεις και ανακατευτεί σε ένα πολύ παλιό σύστημα βάσης δεδομένων. Για να βρείτε το υλικό, πρέπει να αναζητήσετε όρους σε μια μπάρα αναζήτησης. Εάν ένα κομμάτι της συνέντευξης περιλαμβάνει μία από τις λέξεις, θα εμφανιστεί στα αποτελέσματα της αναζήτησης.

Όταν ακούτε μια λέξη που σας ενδιαφέρει, την πληκτρολογείτε, παρακολουθείτε περισσότερα βίντεο και αρχίζετε να ακούτε για επαναλαμβανόμενα μοτίβα. Γράφετε

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

σημειώσεις για να δημιουργήσετε συνδέσεις, να συμπεράνετε χρονοδιαγράμματα, να εντοπίσετε αποκλίσεις. Πρόκειται για ένα πραγματικό παιχνίδι ντετέκτιβ με απλό στήσιμο και gameplay.

Οι μαθητές/τριες μπορούν να ξανακούσουν τα βίντεο όσο συχνά θέλουν, γεγονός που είναι ιδανικό για την αυτορρυθμιζόμενη εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας και την εξάσκηση της ακοής.

Μείωση του κόστους

Για να ξοδέψετε λιγότερα χρήματα για της υλοποίηση αυτής της ακολουθίας, μπορείτε να αγοράσετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα του παιχνιδιού και να τα μοιραστείτε με την τάξη σας. Οι μαθητές/τριες σας θα παίξουν και θα γράψουν για το παιχνίδι σε διαφορετικές στιγμές. Αφού παίξουν όλοι και όλες, μπορείτε να συζητήσετε την εμπειρία τους από το παιχνίδι στην τάξη. Προσπαθήστε να μην το κατανέμετε αυτό σε μεγάλο χρονικό διάστημα, ώστε το παιχνίδι να παραμείνει φρέσκο στο μυαλό τους.

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 1: Εξηγήστε το παιχνίδι και παίξτε για αρκετά λεπτά με την τάξη σας (15 λεπτά)**

Πριν αφήσετε τους μαθητές σας να πάνε σπίτι τους και να παίξουν το παιχνίδι, εξηγήστε τους πώς λειτουργεί και τι πρέπει να κάνουν. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εισαγωγική παράγραφο αυτής της ακολουθίας για να το κάνετε αυτό.

Ίσως να μην αναφέρετε το όνομα της γυναίκας και ότι ο σύζυγός της είναι το θύμα. Πείτε στους μαθητές σας ότι θα πρέπει να γράψουν μια έκθεση για την έρευνά τους. Έτσι, αν σταματήσουν το παιχνίδι πολύ σύντομα, από την έκθεσή τους πιθανόν να λείπουν κάποιες πληροφορίες και το συμπέρασμά τους μπορεί να είναι λάθος.

Παίζοντας και παρακολουθώντας βίντεο μέσα στο παιχνίδι μαζί με τους μαθητές και τις μαθήτριές σας μπορείτε να παρουσιάσετε το gameplay του, εκτελώντας παράλληλα ερωτήσεις για κάποιες ενδιαφέρουσες λέξεις. Ωστόσο, μην το χαλάσετε με το να το προχωρήσετε το παιχνίδι αρκετά.

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: Οι μαθητές παίζουν στο σπίτι (2 - 3 ώρες)**

Όσον αφορά την οργάνωση, μπορείτε να βάζετε ομάδες μαθητών/τριων να παίζουν μαζί. Ο παίκτης με το αντίγραφο του παιχνιδιού μπορεί να χρησιμοποιήσει τις λειτουργίες streaming του Discord ή του Steam για να μοιραστεί την οθόνη του με τους άλλους. Μπορούν να συζητήσουν, και αν κάποιοι από αυτούς δεν καταλαβαίνουν ένα απόσπασμα βίντεο, ίσως το καταλάβει κάποιος άλλος.

Εξαρτάται από εσάς να αποφασίσετε αν θα πρέπει να γράψουν μια κοινή ή μια προσωπική έκθεση.

Το παιχνίδι θα προσφέρει σε κάθε παίκτη μια προσωπική ιστορία, επειδή η περιέργεια και η διαίσθησή του θα τον καθοδηγήσει. Ο καθένας θα συνθέσει αυτή την αφήγηση με ελαφρώς διαφορετικό τρόπο. Συνεπώς, δεν υπάρχουν πολλές συμβουλές για να δοθούν όσον αφορά το παιχνίδι ή τη φιλοξενία.

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: Δοκίμιο σχετικά με την έρευνά τους**

Για να αποδείξουν ότι έπαιξαν σοβαρά το παιχνίδι, οι μαθητές θα γράψουν μια έκθεση σχετικά με το τι κατάλαβαν για την ιστορία του παιχνιδιού. Θα πρέπει να φτιάξουν ένα χρονοδιάγραμμα των γεγονότων και να εξηγήσουν τα κίνητρα και τις ενέργειες των χαρακτήρων. Τα επιχειρήματα και οι αναφορές σε βίντεο εντός του παιχνιδιού θα πρέπει να υποστηρίζουν τους ισχυρισμούς ή τις υποθέσεις τους και να αποδεικνύουν την επιχειρηματολογία τους.

Μπορείτε να προσεγγίσετε το παιχνίδι ρόλων και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να γράψουν το δοκίμιο με τη μορφή αστυνομικής αναφοράς για μια ανεξιχνίαστη υπόθεση.

Αν δεν έχετε χρόνο να τελειώσετε το παιχνίδι μόνοι σας ή δεν το καταλάβατε, εδώ είναι ένα βίντεο ανακεφαλαίωσης:
'HER STORY EXPLAINED | Η ιστορία σε πλήρη μορφή' από το Pocket Gamer.

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

Μπορείτε να κατεβάσετε το παιχνίδι από εδώ:

https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story

https://apps.apple.com/gr/app/her-story/id952658953

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MrSamBarlow.HerStoryGame&hl=fr&gl=US

Αναφορές

HER STORY (χ.χ.). https://fr.wikipedia.org/wiki/Her_Story_(jeu_vid%C3%A9o)#/media/Fichier:Her_Story_store_art.jpg

Pocket Gamer. (2015, 25 Ιουνίου). 'HER STORY EXPLAINED | The story in full' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fFveBzbyIVA.

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