Αναγνωρίζοντας εκφραστικά μέσα με το “Η παραβολή του Στάλνεϊ”

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Οι μαθητές θα έπρεπε να έχουν λάβει μια προηγούμενη εξήγηση και παραδείγματα λογοτεχνικών κειμένων που χρησιμοποιούν τα εκφραστικά μέσα, με τα οποία θα εργαστούν κατά τη διάρκεια αυτής της ακολουθίας. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι εξοικειωμένος με την αφήγηση του παιχνιδιού.
Μαθησιακοί στόχοι	Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα πρέπει να είναι σε θέση να : -προσδιορίζουν και να αξιολογούν τα εκφραστικά μέσα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. -δημιουργούν λογοτεχνικά κείμενα για να εκφράζουν πραγματικότητες, μυθοπλασία ή συναισθήματα.
Μαθήματα	Λογοτεχνία, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα (το παιχνίδι είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά και έχει υπότιτλους σε μερικές άλλες γλώσσες). Προαιρετικά:Φιλοσοφία
Προτεινόμενη ηλικία	10-18. (Τα εκφραστικά μέσα και το βάθος της συζήτησης μπορούν να προσαρμοστούν στο επίπεδο της ομάδας).
Υλικό που απαιτείται	Υπολογιστές
Διάρκεια ακολουθίας	2.5 - 3 ώρες (1-3 μαθήματα)

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

Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Αφήγηση, Κριτική Σκέψη, Δημιουργικότητα, Επίλυση Προβλήματος
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	< 20 €
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	This War of Mine

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 συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας	Η Παραβολή του Στάνλεϊ επιτρέπει στον παίκτη να εμφανίζει τους υπότιτλους της αφήγησης που εμφανίζεται στο παιχνίδι. Επίσης, δεδομένου ότι πρόκειται για ένα αφηγηματικό βιντεοπαιχνίδι που παίζεται από έναν παίκτη, οι μαθητές με κινητικά προβλήματα θα μπορούσαν να το παίξουν σε ζευγάρια, εκ των οποίων ο ένας θα μπορούσε να αναλάβει τους χειρισμούς και τις κινήσεις παιχνιδιού καθώς συναποφασίζουν από κοινού για το πώς να ολοκληρώσουν τις δοκιμασίες. Επιπλέον, το παιχνίδι δεν είναι προς το παρόν διαθέσιμο σε ορισμένες γλώσσες, συμπεριλαμβανομένων των ελληνικών και των ρουμανικών. Οι εκπαιδευτικοί από αυτές τις χώρες ίσως χρειαστεί να αποφασίσουν αν θα βάλουν τους μαθητές τους να παίξουν το παιχνίδι στα αγγλικά ή αν θα ήθελαν να το παίξουν από κοινού στην τάξη, μεταφράζοντας παράλληλα το απαραίτητο κείμενο (αν είναι δυνατόν). Μπορούν επίσης να εξετάσουν το ενδεχόμενο να αντικαταστήσουν το πρακτικό μέρος του παιχνιδιού παρακολουθώντας από κοινού βίντεο σχετικά με τον τρόπο που αυτό παίζεται, χρησιμοποιώντας υπότιτλους στη γλώσσα 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

Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξετάσουν το ενδεχόμενο να χωρίσουν αυτή τη δραστηριότητα σε 2-3 διδακτικές περιόδους, εάν δεν είναι σε θέση να την ολοκληρώσουν μόνο σε μια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να εξετάσουν το ενδεχόμενο να ακολουθήσουν μια συντομότερη εκδοχή της διδακτικής ακολουθίας, όπου οι μαθητές δε θα χρειαστούν να ολοκληρώσουν ολόκληρο το παιχνίδι αλλά ένα μικρότερό του μέρος, με τέτοιο τρόπο, ωστόσο, που να αντιλαμβάνονται το νόημα του παιχνιδιού πριν επιστρέψουν στην ομαδική συζήτηση.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 1: Παρουσίαση των εκφραστικών μέσων (10 - 15 λεπτά)**

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ξαναθυμίσει ορισμένα από τα εκφραστικά μέσα που έχουν μελετήσει στο παρελθόν οι μαθητές και οι μαθήτριες στην τάξη, συμπεριλαμβανομένων ορισμένα από τα μέσα που χρησιμοποιούνται συχνότερα στα βιντεοπαιχνίδια, όπως: η προσωπική άποψη, ο τόνος στον λόγο, οι δυναμικοί χαρακτήρες, η υποκίνηση περιστατικών κ.λπ. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να έχουν κατά νου αυτά (καθώς και κάποια ακόμα) για να τα αναγνωρίσουν στο παιχνίδι που θα χρησιμοποιηθεί αργότερα.

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

Στο παιχνίδι “The Stanley Parable”, Ένα ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο είναι η **άποψη** του αφηγητή και πώς επηρεάζει την ιστορία. Ανάλογα με την πρόοδο του παίκτη στο παιχνίδι, η άποψη του αφηγητή αλλάζει δραστικά, όπως και ο τόνος και τα γεγονότα της ιστορίας.

Προαιρετικά, οι εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να επωφεληθεί και με το **φιλοσοφικό αντικείμενο** του παιχνιδιού σε αυτό το εισαγωγικό βήμα. Επιπλέον της συζήτησης περί εκφραστικών μέσων δηλαδή μπορεί να επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός να εξηγήσει τις έννοιες του υπαρξισμού και της ελεύθερης βούλησης. Εάν ναι, ενδέχεται να είναι χρήσιμα τα ακόλουθα άρθρα και βίντεο:

- **Σχετικά με τον υπαρξισμό:** How philosophy made the Stanley Parable great and Existentialism: Crash Course Philosophy #16
- **Σχετικά με την ελεύθερη βούληση:** Determinism vs. Free Will: Crash Course Philosophy #24

- **Βήμα 2: Ελεύθερο παιχνίδι (50 - 60 λεπτά)**

Τώρα που οι μαθητές είναι συντονισμένοι με την παρουσία των εκφραστικών μέσων (και, προαιρετικά, των φιλοσοφικών εννοιών), ήρθε η ώρα να παίξουν το παιχνίδι κατά μόνας. Θα πρέπει να φροντίσουν να ακούσουν προσεκτικά τον αφηγητή ενώ παίζουν και στη συνέχεια να λάβουν τις δικές τους αποφάσεις, που θα επηρεάσουν την εξέλιξη της ιστορίας. Δεδομένου ότι υπάρχουν αρκετές πιθανές εξελίξεις και αποτελέσματα, κάθε μαθητής και μαθήτρια θα έχει μια διαφορετική εμπειρία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

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: Συζήτηση (30 - 45 λεπτά)**

Αφού παίξουν μέχρι το τέλος τουλάχιστον ένα από τα πιθανά αποτελέσματα της ιστορίας, οι μαθητές/τριες μπορούν στη συνέχεια να συζητήσουν τις εμπειρίες τους με ολόκληρη την τάξη. Πρώτον, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να προσδιορίσουν μερικές από τις πιθανές εξελίξεις της ιστορίας και να συνοψίσουν το τι ακριβώς συνέβη σε κάθε μία από αυτές.
Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τους καθοδηγήσει να απαντήσουν σε ορισμένες ερωτήσεις σχετικά με την αφήγηση. Για παράδειγμα: Πώς άλλαξαν οι ενέργειές τους ως παίκτες το ίδιο το παιχνίδι; Πώς επηρέασε η φωνή του αφηγητή την ιστορία; Όσον αφορά τη λογοτεχνική έννοια της άποψης, πώς/πού την αναγνώρισαν στην ιστορία; Πώς επηρέασε τον τόνο και την εξέλιξη της ιστορίας;

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 4: Γράψτε την ιστορία σας, με μια λογοτεχνική τροπή/αλλαγή (50 - 60 λεπτά)**

Μετά την προηγούμενη συζήτηση, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να επισημάνει το ποιες θεωρούνται βασικές έννοιες. Αυτές θα μπορούσαν να είναι: η αφήγηση, ο τόνος, η άποψη και οποιαδήποτε άλλα εκφραστικά μέσα που προέκυψαν κατά τη συζήτηση στην τάξη.

Σε αυτό το τελευταίο βήμα, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να γράψουν τη δική τους ιστορία, βρίσκοντας έμπνευση όπου αυτοί και αυτές θέλουν, αλλά πρέπει να το κάνουν με μια συγκεκριμένη πρόκληση που συνεπάγεται μια ριζική αλλαγή σε ένα από τα στοιχεία της αφήγησης (τα οποία είναι: η άποψη, ο τόνος, η φωνή, το θέμα, κ.λπ.). Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να αλλάξουν την άποψη του αφηγητή στη μέση της ιστορίας, να κάνουν αλλαγή από αφήγηση τρίτου προσώπου σε πρώτο πρόσωπο, ή να αλλάξουν το θέμα ή ακόμα και τον τόνο, όλα αυτά μετά από ένα συγκεκριμένο συμβάν που λαμβάνει χώρα στην ιστορία. Εάν έχετε επιλέξει να συμπεριλάβετε και την φιλοσοφική πλευρά σε αυτό το μάθημα, οι μαθητές θα πρέπει να ενσωματώνουν τουλάχιστον ένα γεγονός σχετικό με την έννοια της ελεύθερης βούλησης ή της υπαρξιακής κρίσης.

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

Crash Course. (6 June 2016). Existentialism: Crash Course Philosophy #16. [YouTube Video]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=YaDvRdLMkHs

Crash Course. (15 August 2016). Determinism vs. Free Will: Crash Course Philosophy #24. [YouTube Video]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=vCGtkDzELAI

JamesInternetEgo. (2016). How philosophy made the Stanley Parable great. *Destructoid.com.* Ανακτήθηκε από: https://www.destructoid.com/how-philosophy-made-the-stanley-parable-great/

Wreden, D., Pugh, W. (2011). The Stanley Parable [Computer software]. Galactic Cafe. www.stanleyparable.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