

Identificarea dispozitivelor literare cu The Stanley Parable

Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Elevii ar trebui să fi primit o explicație anterioară și exemple de texte care utilizează dispozitivele literare cu care vor lucra în timpul acestei secvențe. În plus, profesorul ar trebui să fie familiarizat cu narațiunea jocului.
Obiective de învățare	Să identifice și să evalueze dispozitivele literare în timpul jocului. Să creeze texte literare pentru a exprima realități, ficțiune sau sentimente.
Materii	Literatură, Engleză ca limbă străină (jocul este disponibil numai în engleză și are subtitrări în câteva alte limbi). (Opțional: Filosofie.)
Vârsta recomandată	10-18. (Dispozitivele literare și profunzimea discuției pot fi adaptate la nivelul grupului).
Materiale necesare	Calculatoare
Durata secvenței	2,5 - 3 ore (peste 1-3 ore)
sau de grup	individuală
Abilități individuale dezvoltate	Povestire, Gândire critică, Creativitate, Rezolvare de probleme
Gama de prețuri a jocului	< 20 €
Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvența	This War of Mine

<p>Sfaturi pentru Incluziune</p>	<p>The Stanley Parable permite jucătorului să arate subtitrările narațiunii care au loc în joc. De asemenea, deoarece este un joc video narativ pentru un singur jucător, elevii cu probleme de mobilitate pot juca în grup, al doilea elev folosind comenzile pentru ei în timp ce iau deciziile de joc împreună. În plus, jocul nu este disponibil momentan în unele limbi, inclusiv greacă și română. Profesorii din aceste țări ar putea fi nevoiți să decidă dacă își pun elevii să joace în engleză sau dacă ar dori să se joace împreună în clasă și să facă o traducere simultană a textului necesar (dacă este posibil). Ei pot lua în considerare, de asemenea, să înlocuiască partea practică a jocului prin vizionarea videoclipurilor cu subtitrări în limba locală împreună în sala de clasă.</p>
<p>Sfaturi pentru a scurta durata secvenței</p>	<p>Profesorii pot lua în considerare extinderea acestei activități în 2-3 ore de curs dacă nu o pot finaliza într-o singură oră. Profesorii pot lua în considerare și realizarea unei versiuni mai scurte a secvenței în care elevii nu trebuie să termine întregul joc, ci mai degrabă să finalizeze un timp mai scurt de joc pentru a experimenta sensul său înainte de a reveni la discuția de grup.</p>

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1: Prezentarea dispozitivelor literare (10 - 15 minute)**

Pentru început, profesorul ar trebui să revizuiască unele dintre dispozitivele literare pe care elevii le-au studiat anterior în clasă, inclusiv unele dintre cele folosite cel mai des în jocurile video: punct de vedere, ton, personaje dinamice, incidente incitante etc. Elevii trebuie să țină cont de acestea (și de altele) pentru a le identifica în jocul folosit mai târziu.

În „The Stanley Parable”, un element deosebit de important este punctul de vedere și modul în care acesta afectează povestea. În funcție de modul în care jucătorul avansează în joc, punctul de vedere se schimbă drastic, la fel și tonul și evenimentele poveștii.

Opțional, profesorul poate profita și de subiectul filozofic în acest pas introductiv. Pe lângă discuțiile despre dispozitivele literare, ei pot alege să explice conceptele de existențialism și liberul arbitru. Dacă alege să o facă, ar putea găsi următoarele articole și videoclipuri utile:

- **Despre existențialism:** Cât de mare a făcut filozofia Parabola lui Stanley și Existențialism: Filosofia cursului intensiv #16
- **Despre liberul arbitru:** Determinism vs. Liberul arbitru: Filosofia cursului intensiv #24



- **Pasul 2: Joc liber (50 - 60 de minute)**

Acum că elevii sunt adaptați la prezența dispozitivelor literare (și, opțional, concepte filozofice), este timpul ca ei să joace jocul individual. Ar trebui să se asigure că ascultă cu atenție naratorul în timp ce se joacă și apoi iau propriile decizii, care vor afecta progresul poveștii. Deoarece există mai multe evoluții și rezultate posibile, fiecare elev va avea o experiență diferită.

- **Pasul 3: Discuție (30 - 45 de minute)**

După ce s-au jucat până la sfârșitul a cel puțin unuia dintre posibilele rezultate ale poveștii, elevii pot discuta despre experiențele lor cu întreaga clasă. În primul rând, ar trebui să identifice unele dintre posibilele progresii ale poveștii și să rezume ceea ce se întâmplă în fiecare dintre ele.

În continuare, profesorul ar trebui să-i îndrume să răspundă la câteva întrebări referitoare la narațiune. De exemplu: Cum au schimbat acțiunile lor ca jucători jocul? Cum a influențat vocea naratorului povestea? În ceea ce privește conceptul literar de punct de vedere, cum/unde l-au identificat în poveste? Cum au condiționat jocul tonul și dezvoltarea poveștii?

- **Pasul 4: Scrie-ți povestea, cu o întorsătură literară (50 - 60 de minute)**

În urma discuției anterioare, profesorul ar trebui să evidențieze ceea ce consideră că sunt concepte cheie pentru exercițiul următor. Acestea ar putea include narațiunea, tonul, punctul de vedere și orice alte dispozitive literare relevante care au apărut în discuție.

În acest ultim pas, elevii ar trebui să-și scrie propria poveste, găsindu-și inspirația oriunde doresc, dar trebuie să o facă cu o provocare specifică care implică o schimbare radicală —o răsturnare— a unuia dintre elementele narațiunii: punctul de vedere, tonul, vocea, tema etc. De exemplu, elevii pot schimba punctul de vedere al

naratorului în mijlocul povestirii, pot schimba de la persoana a treia la persoana întâi, sau pot schimba tema sau tonul după ce are loc un anumit eveniment în poveste. Dacă ați optat pentru a include materialul filosofic în această lecție, elevii ar trebui să încorporeze cel puțin un eveniment care ilustrează un personaj care își exercită liberul arbitru sau navighează într-o criză existențială.

Referințe

Crash Cours. (6 iunie 2016). Existențialismul: Filosofia cursului intensiv #16. [Videoclip YouTube]. Preluat de la: <https://www.youtube.com/watch?v=YaDvRdLMkHs>

Crash Course. (15 august 2016). Determinism vs. Liberul arbitru: Filosofia cursului intensiv #24. [Videoclip YouTube]. Recuperate de la: <https://www.youtube.com/watch?v=vCGtkDzELAI>

JamesInternetEgo. (2016). Cât de mare a făcut filozofia Parabola lui Stanley. Destructoid.com. Preluat de la: <https://www.destructoid.com/how-philosophy-made-the-stanley-parable-great/>

Wreden, D., Pugh, W. (2011). The Stanley Parable [Software de calculator]. Cafeneaua Galactică. www.stanleyparable.com

