Ενώνοντας τις δυνάμεις μας για να σώσουμε τον κόσμο

Προαπαιτούμενα μαθήματα/ προγενέστερη γνώση μαθητών	Κανένα/ Καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Η κατανόηση της διαπολιτισμικότητας, της ποικιλομορφίας και της κοινωνικής ένταξης.
Μαθήματα (μαθηματικά, ιστορία, επιστήμες, τέχνες κ.λπ.)	Κοινωνικές επιστήμες, πολιτική, φιλοσοφία, τέχνες
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14 ετών
Απαιτούμενο υλικό	Φορητός υπολογιστής, PlayStation, Xbox ή Nintendo Switch
Διάρκεια διδακτικής ακολουθίας	2,25 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (σε ζευγάρια)
Οι βέλτιστες πρακτικές για την κοινωνική ενσωμάτωση	Εδώ μπορείτε να βρείτε έναν οδηγό σχετικά με τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας του Nobody Can Save the World.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Άλλες τυχόν πληροφορίες που μπορούν να συμπεριληφθούν

Αναμενόμενα αποτελέσματα	Ένα σκίτσο για την πολυμορφία, την κοινωνική ένταξη και τη διαπολιτισμικότητα
Δεξιότητες που θα αποκτηθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Συνεργασία, δημιουργικότητα, φαντασία, ενσυναίσθηση
Σύγκριση του χρόνου παιχνιδιού και του χρόνου μελέτης	Για λόγους συντόμευσης της δραστηριότητας, θα μπορούσατε να δείξετε στους μαθητές το επίσημο τρέιλερ του βιντεοπαιχνιδιού αντί να μιλήσετε γύρω από αυτό. Οι μαθητές θα μπορούσαν στη συνέχεια να παίξουν το βιντεοπαιχνίδι στον ελεύθερό τους χρόνο.
Χρηματικό πόσο του παιχνιδιού	20-40 €
Επιπρόσθετες/ εναλλακτικές δραστηριότητες	Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσαν να παίξουν πολλοί παίκτες, καθώς υπάρχει και μια ψηφιακή έκδοση όπου οι μαθητές μπορούν να αναμετρηθούν μεταξύ τους.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παρούσα διδακτική ακολουθία

Αυτή η ακολουθία χρησιμοποιεί το βιντεοπαιχνίδι Nobody Saves the World, ένα παιχνίδι που πειραματίζεται με διάφορες μορφές και περιβάλλοντα. Η εξέλιξη του παιχνιδιού έχει να κάνει με την εκκαθάριση μπουντρουμιών που συχνά έχουν διαφορετικά σχήματα. Ως εκ τούτου, οι μαθητές θα πρέπει να διακατέχονται από περιέργεια κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Οι μαθητές καλούνται να σώσουν τον «κόσμο» του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν θα είναι δυνατό καθώς, κάθε φορά που καταφέρνουν να καθαρίσουν ένα μπουντρούμι θα ανοίγει ένα άλλο.

Το βιντεοπαιχνίδι παίζεται σε ζωντανή μετάδοση και κοστίζει 20,99 €. Μπορείτε να το βρείτε ακολουθώντας αυτόν τον σύνδεσμο: https://steamcommunity.com/app/1432050/.

- **Βήμα 1: Εισαγωγή στο βιντεοπαιχνίδι και το κύριο θέμα (15 λεπτά)**

Στο παιχνίδι Nobody Saves the World, ο παίκτης υποδύεται τον Nobody ο οποίος μπορεί να πάρει διαφορετικές μορφές (όπως π.χ. μάγο, δράκο, ζώο) για την αντιμετώπιση των εχθρών και τον καθαρισμό των μπουντρουμιών. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο Nobody έχει χάσει όλες του τις αναμνήσεις και ως εκ τούτου ο παίκτης δεν ξέρει πραγματικά ποιος είναι! Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

πρέπει να προσπαθήσει να βρεί την καταλληλότερη μορφή για κάθε σενάριο και να δημιουργήσει ισχυρούς συνδυασμούς για να προχωρήσει μπροστά.

Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, ο Nobody αλληλεπιδρά με άλλους χαρακτήρες ενώ ακόμη και όταν χάνει, εξακολουθεί να αλλάζει μορφή.

Ενώ είναι εύκολο να κατανοήσουμε πώς παίζεται το παιχνίδι στην πράξη, ειναι εντούτοις δύσκολο να αποκτήσουμε μια πλήρη εικόνα για το τι συμβαίνει σε κάθε μπρουντρούμι. Μπορείτε να προβάλετε το τρέιλερ του βιντεοπαιχνιδιού στους μαθητές σας, για να τους βοηθήσετε να κατανοήσουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των σχημάτων και των περιβαλλόντων του παιχνιδιού.

“Nobody Saves the World – Launch Trailer”, https://youtu.be/H_E1RhtzDHM: αυτό είναι το επίσημο τρέιλερ του βιντεοπαιχνιδιού, που χρησιμεύει ως μια σύντομη εισαγωγή στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

Σε αυτή τη διδακτική ακολουθία, οι μαθητές προσπαθούν να σώσουν τον κόσμο και καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, συνειδητοποιούν ότι κανείς δεν μπορεί να το κάνει εκτός από αυτούς. Οι διαφορετικοί χαρακτήρες και μορφές που συναντούν μπορεί να είναι μυθικά πλάσματα, ζώα με μοναδικές δυνάμεις, ή παράξενα αντικείμενα, αλλά παρ’ όλα αυτά, όλες οι ενέργειές τους πρέπει να στοχεύουν στο να σώσουν τον κόσμο και μόνο όταν ο παίκτης συνειδητοποιήσει πλήρως τις δυνάμεις του Nobody μπορεί να κερδίσει.

Τελικά, η φιλοσοφία πίσω από το "Nobody Saves the World" θα επιτρέψει στους μαθητές να συζητήσουν διαφορετικές έννοιες, όπως η διαφορετικότητα, η ποικιλομορφία, η συμπεριληπτικότητα κ.λπ.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Θα πρέπει να εισαγάγετε αυτές τις έννοιες στους μαθητές σας. Τι σημαίνει να σώσεις τον κόσμο; Είναι δυνατόν να το κάνουμε μόνοι μας; Είμαστε όλοι διαφορετικοί ο ένας από τον άλλο; Τι είναι η διαφορετικότητα;

- **Βήμα 2: Διεξαγωγή του Παιχνιδιού σε ζεύγη (30 λεπτά)**

Αφού έχετε εισάγει το θέμα και τις διάφορες έννοιες στους μαθητές σας, θα πρέπει να τους ζητήσετε να παίξουν το παιχνίδι στην τάξη. Θα πρέπει να υπενθυμίζετε στους μαθητές σας ότι μπορούν να προχωρήσουν σε νέα μπουντρούμια χωρίς έχουν εξολοθρεύσει όλους τους εχθρούς, αλλά δεν θα πρέπει να τους δίνετε οδηγίες για το πώς να παίξουν.

Στη συνέχεια, οι μαθητές θα είναι σε θέση να βιώσουν το παιχνίδι όπως θέλουν. Ζητήστε τους να συλλογιστούν γύρω από τις έννοιες της «διαφορετικότητας», της «συμπερίληψης» και της «ποικιλομορφίας» ενώ παίζουν το παιχνίδι. Μπορεί ο Nobody να σώσει τον κόσμο;

- **Βήμα 3: Δημιουργία του δικού σας σχεδίου για το «Nobody Saves the World» (σε ζεύγη) (1 ώρα)**

Μετά από τη διεξαγωγή του παιχνιδιού, θα πρέπει να χωρίσετε τους μαθητές σας σε ζευγάρια και να τους ζητήσετε να κάνουν ένα σχέδιο με τίτλο «Nobody Saves the World». Οι μαθητές θα πρέπει να νιώθουν ελεύθεροι να σχεδιάσουν ό,τι θέλουν αντλώντας έμπνευση από το παιχνίδι.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 4: Ομαδική συζήτηση και ενημέρωση (30 λεπτά)**

Τέλος, οι μαθητές θα πρέπει να μοιραστούν τα σχέδια μεταξύ τους χωρίς απαραίτητα να τα εξηγήσουν. Στη συνέχεια, θα μπορούσατε να ξεκινήσετε μια συζήτηση στην τάξη κατά την οποία οι μαθητές θα μοιράζονται τις εμπειρίες τους από το παιχνίδι, τα συναισθήματα καθώς και τον τρόπο με τον οποίο οι ίδιοι αντιλαμβάνονται την ιδέα της σωτηρίας του κόσμου.

Επιπλέον, μπορείτε να παρουσιάσετε στους μαθητές το μοντέλο του Μπέλμπιν αναφορικά με τους Ρόλους της Ομάδας σε μια επιχείρηση και να τους εξηγήσετε πώς αυτοί θα μπορούσαν να διακριθούν σε Κοινωνικούς, Θεωρητικούς και Δράσης. Το μοντέλο του Μπέλμπιν θα μπορούσε να βοηθήσει τους μαθητές να συζητήσουν για τον δικό τους ρόλο ως παίκτες και να ανταλλάξουν ιδέες μεταξύ τους. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να ανατρέξετε εδώ, https://www.belbin.com/about/belbin-team-roles.

Ερωτήσεις για την καθοδήγηση της ομαδικής συζήτησης:

- Τι σημαίνει να σώσεις τον κόσμο;
- Είναι δυνατόν να σώσουμε τον κόσμο μόνοι μας;
- Τι είναι η διαφορετικότητα;
- Τι σημαίνει να είσαι διαφορετικός;
- Είναι ο κόσμος στον οποίο ζούμε συμπεριληπτικός;

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πηγές:

Family Gaming. 2022 “Nobody Saves the World Accessibility Report”. https://www.taminggaming.com/en-gb/accessibility/Nobody+Saves+The+World/

Mercia Ash. 2022 “Nobody Saves the World Review”. https://switchplayer.net/2022/04/21/nobody-saves-the-world-review/.

Polygon. 2022 “Nobody Saves the World is the RPG that gets grind right”. https://www.polygon.com/reviews/22889131/nobody-saves-the-world-review-best-builds-xbox-game-pass-series-x-xbox-one.

STEAM. 2022 “Nobody Saves the World”. https://store.steampowered.com/app/1432050/Nobody_Saves_the_World/.

Wikipedia. n.d. “Nobody Saves the World”. https://en.wikipedia.org/wiki/Nobody_Saves_the_World.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669