

Jocurile video sunt artă?

Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Niciuna
Obiective	Învățarea a mai multe despre diferite stiluri de artă în jocurile video
Subiecte	Arte, Filosofie, Științe sociale, Limba engleză ca limbă străină
Vârsta recomandată	15-18
Materiale necesare	Echipament tehnologic pentru afișarea videoclipurilor, trailere video, PC-uri sau laptopuri pentru a căuta jocuri
Durata secvenței	40 de minute fără pași opționali, 90 de minute cu pași opționali
Activitate individuală sau de grup	grup
Abilități dezvoltate (după obiectivele de învățare)	Gândire critică, cercetare, colaborare și lucru în echipă, comunicare, creativitate
Gama de prețuri a jocului	Videoclipurile gratuite sunt folosite în această secvență
Activități de extindere / diferențiere (la sfârșitul secvenței)	Această secvență pedagogică ar putea servi ca o introducere pentru explorarea și înțelegerea în continuare a percepțiilor despre frumos

Jocuri similare de utilizat cu această secvență	Seria Dark Soul, Horizon series, NaissanceE, Ori și Blind Forest, Journey, No Man Sky, Thomas Was Alone
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau mai incluzivă	Videoclipurile utilizate în această secvență sunt în limba engleză. Cu toate acestea, elevii nu trebuie să se concentreze pe limbaj, ci pe grafica și reprezentarea vizuală în joc.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 – Introducere în subiect (5 minute)**

Conform lui Ovsyannykov (2021), grafica face legătura dintre joc și jucător mai puternică. Acest lucru se datorează faptului că grafica atrage mai eficient emoțiile și simțurile jucătorilor. În această secvență, vom explora și discuta despre grafica din diferite jocuri, vom discuta despre preferințele elevilor și dacă jocurile video sunt artă.

Secvența se concentrează pe prezentările vizuale ale jocului, nu atât pe povestea jocului sau pe personaje. Totuși, dacă timpul permite, ar putea fi interesant să discutăm cu elevii reprezentarea vizuală a anumitor subiecte.

Spuneți-le elevilor dvs. că vor vedea trailere cu 7 jocuri și, în timp ce vizionează trailere, pot clasa jocurile de la 1 la 7 (7 fiind cel mai mic) în funcție de preferințele lor. Cu toate acestea, reamintiți-le că ar trebui să se concentreze mai degrabă pe grafică și pe prezentare vizuală decât pe poveste sau pe subiect.

- **Pasul 2 – Afișarea videoclipurilor (15 minute)**

- **Ghost of Tsushima**

- Videoclip de afișat: [Ghost of Tsushima - Trailer cinematografic oficial](#) (durata 1:00)
- Ghost of Tsushima este un joc de acțiune și aventură în care jucătorul controlează un samurai într-o încercare de a proteja insula Tsushima în timpul primei invazii mongole a Japoniei.

- **Ōkami**

- Videoclip de afișat: [Okami HD | Dezvăluie Trailer | PS4](#) (durata 3:10)
- Ōkami este un joc de aventură plasat în folclorul japonez și spune povestea modului în care pământul a fost salvat din întuneric de zeița soarelui șintoistă pe nume Amaterasu.

- **Among Trees**

- Video de afișat: [Among Trees Trailer de lansare](#) (durata 1:05)
- Among Trees este un joc de supraviețuire la persoana întâi în care explorezi sălbăticia plină de culoare.

- **Ce rămâne din Edit Finch**

- Videoclip de afișat: [What Remains of Edith Finch Trailer oficial de lansare](#) (durata 1:00)
- Jucați jocul ca Edith și explorați istoria familiei în timp ce încercați să vă dați seama de ce Edith este ultimul membru în viață al familiei ei.

- **Harold Halibut**

- Videoclip de afișat: [Harold Halibut – trailer de joc](#) (durata 1:27)

- În această aventură narativă stop-motion, jucătorul navighează ca Harold prin diferite niveluri pentru a rezolva mini-mistere și a finaliza misiuni.
- **Flower**
 - Video de afișat: [Flower trailer](#) (durata: 2:07)
 - În Flower, jucătorul devine vânt și străbate peisajul. Jocul nu are text sau dialog, așa că narațiunea se dezvoltă prin reprezentare vizuală și indicii emoționale. Designerul jocului îl descrie chiar drept „poezie interactivă”.
- **Planet**
 - Videoclipul Planet of Lana de afișat: [of Lana – Trailer de dezvoltare](#) (durata: 1:59)
 - Povestea jocului o urmărește pe Lana, o tânără fată și pe prietenul ei într-o misiune de salvare printr-o lume plină de mașini reci și creaturi ciudate .
- **Blasphemous**
 - Videoclip de afișat: [Blasphemous - Trailer de anunț | PS4](#)
 - Jocul are loc în regiunea fictivă Cvstodia. Jucătorul parcurge jocul ca un Penitent, un cavaler tăcut care călătorește ținutul într-un pelerinaj.
- **Pasul 3: Temă (15 minute)**

După ce le-ați arătat videoclipurile, lăsați elevii să discute despre preferințele lor în perechi sau în grupuri mai mici. Rugați-i să explice de ce au evaluat anumite jocuri în ordinea în care au făcut-o.



Ei nu au nevoie de informații specifice despre ce sunt jocurile, deoarece accentul nu se pune pe povestea jocului, subiectul sau personajele, ci pe prezentările vizuale din joc.

Opțional: Puteți folosi acest videoclip despre cum să faceți artă de joc pentru a-i ajuta pe elevi să explice de ce un anumit joc îi face să se simtă într-un anumit fel: [Cum să faceți arta jocului](#)

- **Pasul 4 – Discuție de grup și concluzie (10 minute)**

În urma discuțiilor scurte, întrebați elevilor dacă ar dori să împărtășească ceva cu întreaga clasă.

Iată câteva întrebări pe care le puteți folosi pentru a ghida discuția:

- Ce joc ați preferat? De ce?
- Ce părere aveți despre imaginile și arta din jocuri?
- Îți place cum arată jocurile? De ce sau de ce nu?
- Sunt grafica o parte importantă a poveștii?
- Cât de importante sunt aspectele vizuale în joc? Dar importanța culorilor?
- Ce diferențe observați în jocuri?
- Este portretizată realist? De ce sau de ce nu?
- În sfârșit, jocurile video sunt artă?

- **Opțional: Pasul 5: A doua temă – căutați jocuri video frumoase (20 de minute)**



Împărțiți elevii în perechi sau în grupuri mici (pot fi aceleași grupuri ca în pasul anterior) și spuneți-le să caute un joc video pe care l-au găsit frumoasa. Nu există criterii specifice pentru a căuta jocuri. Pur și simplu trebuie să găsească un joc care să fie frumos pentru ei.

- **Opțional: Pasul 6: Prezentarea jocurilor și discuția – de ce sunt acele jocuri frumoase? (10 minute)**

Cereți elevilor să prezinte pe scurt jocul pe care l-au găsit. Pot afișa câteva imagini din joc sau un scurt videoclip.

Folosiți acele prezentări ca punct de plecare pentru discuție – de ce li se par frumoase aceste jocuri? Ce face jocul frumos? Ce trebuie să aibă pentru a fi uimitor din punct de vedere vizual? Puteți încheia discuția întrebând elevii dacă consideră că jocurile video sunt artă.



Referințe

FJRD Interactive (13 iunie 2020) „Trailerul de lansare Among Trees”. [Video].

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fe9DytkcSlc>

GameTrailers (25 aprilie 2017) „Trailerul oficial de lansare What Remains of Edith Finch”. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=S0kKF5f8nS0>

Harold Halibut (10 martie 2017) „Harold Halibut – trailer joc” [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=nbejfDVg73c>

IGN (29 iunie 2020) „Ghost of Tsushima - Official Cinematic Trailer” [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=4XWuS_Tx1Fo

PlayStation (4 iunie 2019) „Blasphemous - Trailer de anunțPS4' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=seGW4vdfL7A>

PlayStation Europe (15 septembrie 2017) „Okami HD | Dezvăluie Trailer | PS4' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RnhRfTzRnw>

Thatgamecompany (18 februarie 2011) „Flower Trailer” [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=s1oZnf3475c&t=32s>

Xbox (10 iunie 2021) „Planet of Lana - Reveal Trailer” [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=r3E8O7QH5BI>

