

Σχέδιο Μαθήματος Νο3 «SimSafety»
Σενάριο Παιχνιδιού: «Κλοπή» (Theft)

1. **Μάθημα (κατά το οποίο μπορεί να διδαχτεί η συγκεκριμένη δραστηριότητα):** Αγγλικά, Πληροφορική, Ευέλικτη ζώνη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση
2. **Τίτλος της δραστηριότητας:** «Δε σε παίζουμε» (We don't play with you)
3. **Διάρκεια:** περίπου 45'
4. **Στόχος / σκοπός της δραστηριότητας:** Να γίνουν κατανοητοί από τους μαθητές συγκεκριμένοι «κανόνες» συμπεριφοράς στο διαδίκτυο καθώς και οι τρόποι αντιμετώπισης συγκεκριμένων προβλημάτων
5. **Ηλικία Μαθητών:** από 9 ετών και πάνω
6. **Βοηθητικό υλικό:** υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας με σημειώσεις προς τους εκπαιδευτικούς ή/και γονείς αλλά και τους μαθητές μεταφρασμένες στα ελληνικά
7. **Διδακτική Προσέγγιση:** συνεργατική συμμετοχή των μαθητών σε παιχνίδια ρόλων καθώς και συζητήσεις σε ολομέλεια μαζί με τον εκπαιδευτικό
8. **Αναμενόμενα Αποτελέσματα:** ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με διαδικτυακές συμπεριφορές που μπορεί να «πληγώνουν» συναισθηματικά τους διαδικτυακούς τους φίλους όπως ακριβώς και σε μία αντίστοιχη περίπτωση π.χ. στο σχολικό ή ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον.
9. **Γλώσσα επικοινωνίας:** ελληνική γλώσσα μέσα στην τάξη και μεταξύ των μαθητών από Ελλάδα που θα συμμετάσχουν στη δραστηριότητα, αγγλική γλώσσα για την επικοινωνία των μαθητών από Ελλάδα με μαθητές από άλλες χώρες μέσω του SimSafety.

10. Δομή της δραστηριότητας:

Στάδια της δραστηριότητας	Ρόλος του Εκπαιδευτικού/Γονέα	Ρόλος του μαθητή	Διάρκεια
1/οδηγίες	Ο εκπαιδευτικός/γονέας ενημερώνει τους μαθητές για το περιεχόμενο της δραστηριότητας πριν ξεκινήσουν και τους υποστηρίζει σε όλη τη διαδικασία.	Συμβουλευτείται τον εκπαιδευτικό/γονέα, απευθύνεται σε αυτόν για βοήθεια κάθε είδους σε όλη τη διαδικασία	10'
2/παίξιμο παιχνιδιού	Ο εκπαιδευτικός/γονέας μπορεί να συμμετέχει στο παιχνίδι ως παίχτης. Σε κάθε περίπτωση, παρακολουθεί τη διαδικασία κι επεμβαίνει όπου χρειάζεται	Παίζει το παιχνίδι ακολουθώντας τις οδηγίες του συστήματος και την καθοδήγηση του γονέα/εκπαιδευτικού	20' – 25'
3/συζήτηση σε ολομέλεια μετά το τέλος της δραστηριότητας	Επικεφαλής / συντονιστής της συζήτησης	Συμμετέχει ενεργά στη συζήτηση	10' – 15'

Οδηγίες:

Κάθε φορά που ένας μαθητής εγγράφεται σε ένα παιχνίδι, λαμβάνει μυστικά από τους συμπαίκτες του έναν «ρόλο» που καλείται να παίξει ο ίδιος μέσα στο παιχνίδι (κάτι σαν θεατρικός ρόλος). Την πληροφορία αυτή τη λαμβάνει μέσω αυτόματου μηνύματος στο «Chat» του παιχνιδιού αλλά είναι ο μόνος που μπορεί να διαβάσει αυτή την πληροφορία. Ο παίχτης καλείται να προσποιηθεί το χαρακτήρα που του έχει ζητηθεί για 10 – 15 λεπτά έως ότου λήξει ο χρόνος του παιχνιδιού και κληθούν οι παίχτες να ψηφίσουν ποιος από τους ρόλους μέσα στο παιχνίδι (δηλαδή ποιου παίχτη η συμπεριφορά) ήταν «μάλλον σωστός» και ποιος ήταν «μάλλον λάθος». Για την βαθμολογία που διεκδικεί ο κάθε παίχτης από αυτό το παιχνίδι, βλέπε τον (Πίνακα 11: Κριτήρια Βαθμολόγησης).

Λεπτομερής περιγραφή Ρόλων:**Ρόλος Εκπαιδευτικού/Γονέα**

Ενημερώστε τους παίχτες στην τάξη ή στο σπίτι ότι περισσότερες από μία απαντήσεις μπορεί να είναι σωστές καθώς κι ότι ένας παίχτης μπορεί να διεκδικήσει υψηλότερο σκορ εάν νομίζει ότι η βαθμολογία που έχει λάβει είναι άδικη, παρουσιάζοντας το επιχειρημά του στο τέλος του παιχνιδιού (είτε γραπτά στο chat του SimSafety είτε προφορικά συζητώντας το με τους συμπαίκτες-συμμαθητές στην τάξη ή στο σπίτι).

Ρόλοι Μαθητών/Παιχτών

Ρόλος 1: Ονομάζεσαι **Adam**. Κάποιος σου έκλεψε το τραπέζι με το οποίο διακόσμησες το χώρο σου στο Habbo hotel, ένα γνωστό διαδικτυακό παιχνίδι (<http://www.habbo.com>). Η αγορά του επίπλου σου είχε κοστίζει κάποια χρήματα. Σύμφωνα με το νόμο, η πράξη αυτή θεωρείται «κλοπή» ακόμη κι αν γίνεται στο διαδίκτυο. Ξέρεις ότι ο κλέφτης βρίσκεται ανάμεσα στους άλλους παίχτες του SimSafety. Κάνεις ερωτήσεις και προσπαθείς να μάθεις ποιος ήταν.

Ρόλος 2: Ονομάζεσαι **Charles** κι έχεις κλέψει ένα έπιπλο από τον Adam στο Habbo hotel, ένα γνωστό διαδικτυακό παιχνίδι (<http://www.habbo.com>). Ο φίλος σου ο «Freddie» σε είχε ενημερώσει για το χώρο που είχε διακοσμήσει ο Adam στο Habbo hotel και σου έδειξε πως μπορείς «ξεκλειδώσεις» το χώρο του Adam. Εσύ επισκέφτηκες το μέρος κι έκλεψες ένα τραπέζι. Δεν λες σε κανένα την αλήθεια.

Ρόλος 3: Ονομάζεσαι **David**. Ο Adam σου έδειξε τον χώρο του στο «Habbo hotel» και μπόρεσες να δεις και το κλειδί που «ξεκλειδώνει» το χώρο του Adam. Εσύ δεν επισκέφτηκες μόνος σου ξανά το Habbo hotel. Όμως είπες στον Freddie για το πώς μπορεί να «ξεκλειδώσει» το χώρο του Adam. Λες την αλήθεια σε όποιον σε ρωτήσει.

Ρόλος 4: Ονομάζεσαι **Edith** και δεν γνωρίζεις ποιος είναι ο κλέφτης. Αν σε ρωτήσει κάποιος, απαντάς ότι δεν έχεις ιδέα ποιος είναι ο κλέφτης. Βοηθάς τον Adam να ανακαλύψει το άτομο που του έκλεψε ένα τραπέζι από το χώρο του στο Habbo hotel, ένα γνωστό διαδικτυακό παιχνίδι (<http://www.habbo.com>). Ρωτάς τους υπόλοιπους παίχτες τι γνωρίζουν σχετικά με την υπόθεση και λες στον Adam ότι μαθαίνεις.

Ρόλος 5: Ονομάζεσαι **Freddie**. Ο David σου μίλησε για το χώρο του Adam στο Habbo hotel, ένα γνωστό διαδικτυακό παιχνίδι (<http://www.habbo.com>) και σου έδωσε πληροφορίες για το πώς να μπεις μέσα. Επισκέφτηκες το χώρο του Adam για να τον δεις, αλλά δεν έκλεψες τίποτα. Είπες και στον φίλο σου τον Charles σχετικά με το χώρο του Adam στο Habbo Hotel και πως μπορεί να τον επισκεφτεί. Δίνεις την παραπάνω πληροφορία σε όποιον σε ρωτάει. Όμως, αν και υποπτεύεσαι ότι ο Charles μπορεί να είναι ο κλέφτης, δεν το λες σε κανένα.

- 11. Κριτήρια Βαθμολόγησης:** Οι παίκτες λαμβάνουν θετικό σκορ για κάθε σωστή απάντηση (+5 βαθμοί για κάθε σωστή απάντηση) και αρνητικό σκορ για κάθε λάθος απάντηση (- 5 βαθμοί για κάθε λάθος απάντηση).

	Adam	Charles	David	Edith	Freddie
Συμπεριφέρθηκε αρκετά «Σωστά»	+ 5 (σωστή απάντηση)	-5 (λάθος απάντηση)	-5 (λάθος απάντηση)	+ 5 (σωστή απάντηση)	-5 (λάθος απάντηση)
Συμπεριφέρθηκε αρκετά «Λάθος»	-5 (λάθος απάντηση)	+ 5 (σωστή απάντηση)	+ 5 (σωστή απάντηση)	-5 (λάθος απάντηση)	+ 5 (σωστή απάντηση)

- 12. Επιπλέον Σχολική Δραστηριότητα:** Μετά από κάθε παιχνίδι θα πρέπει να γίνονται συζητήσεις στην τάξη.
- 13. Επιπρόσθετα σχόλια:** Ο δάσκαλος θα πρέπει να φροντίσει ώστε κάθε μαθητής στην τάξη να έχει την ευκαιρία να εκφράσει την άποψή του. Επίσης, ο δάσκαλος ενημερώνει τους μαθητές του ότι έχουν τη δυνατότητα να επιχειρηματολογήσουν υπέρ ή κατά της βαθμολογίας (είτε μέσα από το chat του παιχνιδιού είτε κατά τη διάρκεια της συζήτησης στο τέλος) που έλαβαν και να την διορθώσουν εάν συμφωνήσει η πλειοψηφία της τάξης.

14. Οδηγίες για να παίξετε το παιχνίδι:

- Κάντε αίτηση για το mini game αφού επισκεφτείτε την περιοχή των mini games όπως φαίνεται στην εικόνα:



Εικόνα 1: Το παιχνίδι που θα παίξετε ονομάζεται “Theft” στ’ αγγλικά και βρίσκεται στην περιοχή των mini games



Εικόνα 2: Η αίθουσα όπου θα παίξετε το παιχνίδι “Theft” από έξω

- Για να εγγραφείς στο παιχνίδι, κάνε κλικ στο βιβλίο εγγραφής που βρίσκεται πάνω στο γραφείο (απλά κάνε κλικ επάνω στο βιβλίο με το ποντίκι σου).



Εικόνα 3: Το «βιβλίο εγγραφής» βρίσκεται επάνω στο γραφείο. Πρέπει να κάνεις κλικ επάνω του με το ποντίκι για να εγγραφείς.

- Μόλις εγγραφούν στο παιχνίδι **πέντε (5) παίκτες** μπορείς να αρχίσεις να παίζεις το παιχνίδι.
- Έλεγξε τα μηνύματά σου στο chat του SimSafety. Θα λάβεις εκεί οδηγίες για το «μυστικό» σου ρόλο στο παιχνίδι. Θα πρέπει να «προσποιηθείς» το χαρακτήρα που τυχαία θα σου δώσει το παιχνίδι. Πες σε όλους το όνομά σου και συμπεριφέρσου ανάλογα με τον ρόλο σου.



Εικόνα 4: Έλεγξε το chat μέσα στο παιχνίδι. Θα δεις το ρόλο σου εκεί.

Σημαντική πληροφορία: Εάν θα ήθελες να ξαναδιαβάσεις τον «μυστικό» σου ρόλο κάνε κλικ στο κουμπί «History» στο οριζόντιο μενού, στο κάτω μέρος της οθόνης. Πήγαινε επάνω σύροντας την πλαϊνή μπάρα για να βρεις το ρόλο σου και να τον ξαναδιαβάσεις.

- Συζήτησε με τους συμμαθητές σου έως τη λήξη του χρόνου. Μάθε το όνομά τους και προσπάθησε να καταλάβεις τι προσπαθούν να πετύχουν. Μετά θα πρέπει να ψηφίσεις.
- Κάθε παίχτης ψηφίζει απαντώντας στο κουίζ που θα εμφανιστεί στον κάθε ένα από εσάς στο τέλος του παιχνιδιού.
- Καθώς θα ψηφίζεις, θα πρέπει να αποφασίσεις εάν ο κάθε χαρακτήρας στο παιχνίδι συμπεριφέρθηκε σωστά ή λάθος μέσα στο παιχνίδι.
- Όταν τελειώσει η ψηφοφορία, θα δεις το σκορ σου και θα το συζητήσεις στην τάξη με τον δάσκαλό σου και τους συμμαθητές σου.
- Επισκέψου επίσης τη σελίδα με τα σκορ στην ιστοσελίδα του SimSafety (<http://simsafety-avatar.cti.gr/>) για να ελέγξεις ποιοι είναι οι πιο δυνατοί παίχτες.