Βρες τον απατεώνα!

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαβίωσης Εκμάθηση αποτελεσματικών τρόπων επικοινωνίας
Μαθήματα	Πολιτική Αγωγή και Δίκαιο, Δημοκρατία
Προτεινόμενες ηλικίες	Όλες
Υλικά	Ηλεκτρονικός υπολογιστής ή συσκευή IOS/Android
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	2 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία & ομαδικότητα, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν σε smartphones, 3,99 € σε υπολογιστή
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Town of Salem
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Υπάρχουν πολλά χαρακτηριστικά προσβασιμότητας για το Among Us στους τομείς Ελέγχου, Δυσκολίας, Ανάγνωσης, Πλοήγησης, Οπτικής, Ήχου και Επικοινωνίας για να βοηθήσουν την απόλαυση του παιχνιδιού για διαφορετικούς παίκτες.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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

Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Μπορείτε να κάνετε μικρότερες συνεδρίες παιχνιδιού στην τάξη και να ζητήσετε από τους μαθητές να παίξουν περισσότερο στο σπίτι για να εξοικειωθούν περισσότερο με το παιχνίδι, αν αυτό είναι εφικτό.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτή την ακολουθία, οι μαθητές σας θα πρέπει να λύνουν ασκήσεις, προσπαθώντας ταυτόχρονα να μην σκοτωθούν από τον απατεώνα. Κανείς δεν ξέρει ποιος είναι ο απατεώνας μέσα στην ομάδα αφού σε κάθε παιχνίδι είναι ένας διαφορετικός παίκτης. Μπορούν να κρυφτούν πολύ καλά, προσποιούμενοι ότι εκτελούν εργασίες, και στη συνέχεια να σκοτώσουν έναν παίκτη. Αφού βρεθεί ένα πτώμα, ένας παίκτης θα πρέπει να πατήσει το κουμπί έκτακτης ανάγκης καλώντας όλους τους υπόλοιπους παίκτες σε μια έκτακτη συνάντηση για να βρουν τον απατεώνα και να τον πετάξουν στο διάστημα.
Όλοι οι παίκτες ψηφίζουν για το ποιος πιστεύει ότι είναι ο δολοφόνος, και όλα λειτουργούν πολύ δημοκρατικά. Όποιος έχει τις περισσότερες ψήφους θεωρείται αυτόματα ο απατεώνας και εκτοξεύεται στο διάστημα. Μετά από αυτό, το παιχνίδι ανακοινώνει αν ο παίκτης που εκδιώχθηκε ήταν πραγματικά ο απατεώνας ή όχι. Για να κερδίσουν αυτό το παιχνίδι, τα μέλη του πληρώματος πρέπει να βρουν τον σωστό απατεώνα ή απατεώνες και να τους εξορίσουν

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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

Στιγμιότυπο 1: Όλοι παίζουν Among Us. Πηγή: https://www.nytimes.com/2020/10/14/style/among-us.html

Απαιτήσεις του παιχνιδιού:

Κάθε μαθητής μπορεί να κατεβάσει το παιχνίδι δωρεάν στο smartphone του. Οι προϋποθέσεις που απαιτούνται για να παίξει κάποιος το παιχνίδι δεν είναι πολλές, αλλά θα πρέπει να τους εξηγήσετε τι πρέπει να κάνουν και πώς να χρησιμοποιούν τα χειριστήρια. Για να παίξουν μαζί, εξηγήστε στους μαθητές σας ότι μπορούν να δημιουργήσουν ένα ιδιωτικό παιχνίδι και όλοι μπορούν να συμμετάσχουν χρησιμοποιώντας έναν κωδικό. Θα ήταν καλό για αυτή την ακολουθία αν μπορούν να παίξουν όλοι μαζί.

Ιδέες για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού:

- **Εξ αποστάσως**

Οι μαθητές σας μπορούν να παίξουν από το σπίτι. Μια παρτίδα παιχνιδιού διάρκειας μιας ώρας είναι αρκετή για να καταλάβουν το παιχνίδι και τη διαδικασία της ψηφοφορίας.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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 1: Παροχή κοινωνικού υπόβαθρου (15 λεπτά)**

Παρουσιάστε στους μαθητές σας την έννοια της δημοκρατίας. Εξηγήστε τους τι σημαίνει μια ψήφος και πώς επηρεάζει την κοινωνία. Μπορείτε να συγκρίνετε τη δράση στο παιχνίδι, τον καταιγισμό ιδεών που γίνεται από τους παίκτες πριν από την ψηφοφορία, και την επιρροή της στη νίκη ή την ήττα του παιχνιδιού, με τη διαδικασία ψηφοφορίας στην πραγματική ζωή.

- **Βήμα 2: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (30 λεπτά)**

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, εξηγήστε στους μαθητές σας ότι θα πρέπει να είναι πολύ προσεκτικοί ποιος είναι γύρω τους και να μην εμπιστεύονται κανέναν. Θα πρέπει να γνωρίζουν ορισμένους απλούς κανόνες, όπως:

- Αν είστε μέλος του πληρώματος, δεν μπορείτε να μπείτε στους αεραγωγούς, οπότε αν δείτε κάποιον να κυκλοφορεί στους αεραγωγούς, θα πρέπει να το αναφέρετε γιατί αυτός είναι ο απατεώνας.
- Όταν βρείτε ένα πτώμα, πρέπει να το αναφέρετε για να ψηφίσουν οι άλλοι και να προσπαθήσουν να βρουν τον απατεώνα.
- Αν δείτε κάτι παράξενο, μπορείτε να καλέσετε συνάντηση έκτακτης ανάγκης.
- Αν είστε ο απατεώνας, θα πρέπει να προσέχετε να μην σας πιάσουν.
- Μπορείτε να συνομιλήσετε με τους άλλους κατά τη διάρκεια των συναντήσεων έκτακτης ανάγκης και των ψηφοφοριών για να μοιραστείτε τη γνώμη σας σχετικά με το ποιος είναι ο απατεώνας.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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

Στιγμιότυπο οθόνης 2: Epic Games Store – Among Us. Πηγή: https://www.epicgames.com/store/en-US/p/among-us

- **Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση (15 λεπτά)**

Αφού τελειώσετε το παιχνίδι, ρωτήστε τους μαθητές τα εξής:

- Πώς νιώθατε όταν ήσασταν ο απατεώνας;
- Πώς νιώσατε που σας σκότωσε ο απατεώνας;
- Σας καταψήφισαν ή σας εξόρισαν ποτέ από το παιχνίδι, ενώ ήσασταν αθώοι; Αν ναι, πώς νιώσατε;
- Πιστεύετε ότι η ψηφοφορία είναι πάντα σωστή;
- Νομίζετε ότι οι άνθρωποι είναι πάντα ειλικρινείς; Ειδικά όταν πρέπει να υπερασπιστούν τον εαυτό τους;

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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: Άσκηση ομαδικής εργασίας**

Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα χρησιμοποιήσουν την ίδια μορφή όπως στο βιντεοπαιχνίδι για να συζητήσουν και να ανταλλάξουν απόψεις σχετικά με τα σενάρια που τους αναθέτετε.

Για παράδειγμα: ο δήμαρχός σας αποφάσισε να κατεδαφίσει το κέντρο νεότητας από την πόλη σας, καθώς βρίσκεται σε προχωρημένο στάδιο ερήμωσης. Χωρίστε τους σε 2 ομάδες: Α – αυτοί που συμφωνούν με αυτή την απόφαση και Β – αυτοί που δεν συμφωνούν με αυτή. Δώστε χρόνο σε κάθε ομάδα να κάνει τη στρατηγική συλλογισμού της για να πείσει την άλλη ομάδα να συμφωνήσει μαζί τους. Στη συνέχεια, δώστε τον απαραίτητο χρόνο, ώστε κάθε ομάδα να μπορεί να υπερασπιστεί τις απόψεις της. Στο τέλος, μπορείτε να κάνετε μια ψηφοφορία για να δείτε ποια πλευρά κερδίζει και να συζητήσετε τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας με όλη την τάξη.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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

Πού μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=ro&gl=US

https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us/

Βιλβιογραφικές Αναφορές:

Όλα τα στιγμιότυπα οθόνης που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το μάθημα τραβήχτηκαν από εμάς, **InnerSloth** (2018).

Among Us Steam https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us/

Πηγές φωτογραφίας:

Screenshot 1: https://www.nytimes.com/2020/10/14/style/among-us.html

Screenshot 2: https://www.epicgames.com/store/en-US/p/among-us

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε 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