



PLAY, LEARN , ACT, ENSURE sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΣΧΕΔΙΟΥ 1

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ

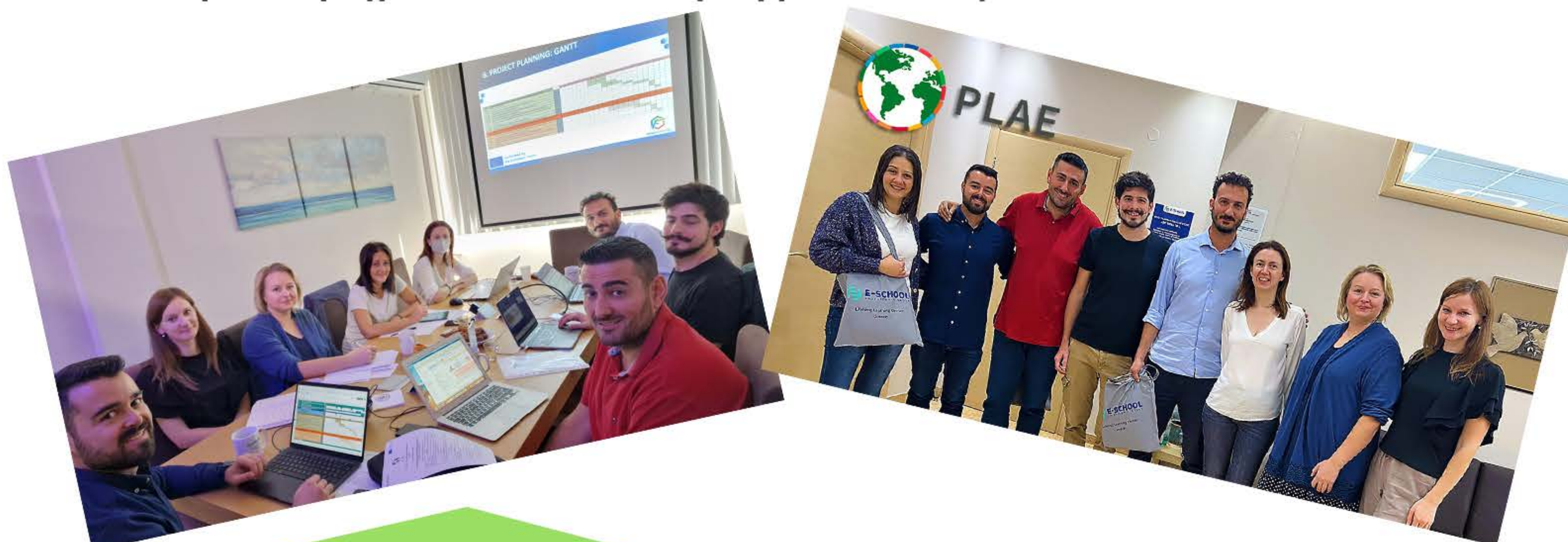
Το ερωτηματολόγιο σχετικά με τη γνώση των Στόχων για την Βιώσιμη Ανάπτυξη χορηγήθηκε σε 108 μαθητές (52 Λετονοί και 56 Ιταλοί ηλικίας 6 έως 14 ετών). Στο ερώτημα: "Ποιος θα ήταν ο καλύτερος τρόπος για να μάθετε τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης;" Οι μαθητές, ανεξάρτητα από τη χώρα προέλευσης, ψήφισαν την "προτίμηση" των 1. επιτραπέζιων παιχνιδιών (29% Λετονοί - 16% Ιταλοί), 2. ενδιαφέρουσες δραστηριότητες (30% Λετονοί - 42% Ιταλοί), 3. Ενεργά παιχνίδια (30% Λετονοί - 19% Ιταλοί) Όλοι οι Στόχοι ήταν ενδιαφέροντες, αλλά οι Λετονοί μαθητές παραδέχτηκαν ότι τα πιο βασικά θέματα που πρέπει να καλυφθούν είναι: καλή υγεία και ευημερία, ποιοτική εκπαίδευση, ειρήνη και δικαιοσύνη, καθαρό νερό και αποχέτευση, αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη, συνεργασία, ζωή στην στεριά, ζωή στο νερό· ενώ οι Ιταλοί μαθητές προσδιόρισαν ως τους πιο ενδιαφέροντες στόχους: ειρήνη και δικαιοσύνη, μείωση των ανισοτήτων, δράσεις για το κλίμα, καθαρή και προσβάσιμη ενέργεια.

ΟΜΑΔΑ ΕΣΤΙΑΣΗΣ ΜΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Πραγματοποιήθηκαν ομάδες εστίασης μεταξύ εκπαιδευτικών στην Ελλάδα, τη Λετονία και την Ιταλία, με συνολικά πάνω από 30 εκπαιδευτικούς να συμμετέχουν. Οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι πιστεύουν ότι όλοι οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης είναι σημαντικοί, αλλά το νέο υλικό θα πρέπει να δίνει έμφαση σε θέματα που είναι εύκολα κατανοητά από παιδιά ηλικίας 6-12 ετών. Όσον αφορά τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, ανέφεραν ότι θα πρέπει να είναι σχεδιασμένα για ένα συγκεκριμένο στόχο με περιεχόμενο κατάλληλο για την ηλικία, να επιβραβεύουν τις σωστές αποφάσεις και να τιμωρούν τις λανθασμένες, ώστε οι παίκτες να παραμένουν επικεντρωμένοι στο στόχο του παιχνιδιού. Τέλος, τα επιτραπέζια παιχνίδια θα πρέπει να είναι διασκεδαστικά, πολύχρωμα και να παρέχουν μια πραγματική ενεργή εμπειρία, για τους μαθητές.

2η ΔΙΕΘΝΙΚΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ ΕΡΓΟΥ

Το Αποτέλεσμα του Έργου (PR) 1 αναλύθηκε από την κοινοπραξία στη δεύτερη συνάντηση του έργου που πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα, στην πόλη της Καρδίτσας, στις 24 Οκτωβρίου 2022. Όλοι οι εταίροι συνεργάστηκαν για την υλοποίηση του σχεδίου: ποιότητα, επικοινωνία, αποτελέσματα. Από τη συνάντηση προέκυψε η πρώτη ιδέα του επιτραπέζιου παιχνιδιού και σχεδιάστηκαν τα επόμενα βήματα που θα πραγματοποιηθούν από κοινού.



ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

"ΙΔΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ": ενιαία λειτουργία για δύο παιχνίδια (2 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) που απευθύνονται σε δύο διαφορετικές ομάδες-στόχους, με σεβασμό στις ικανότητες και τις δεξιότητες των μαθητών, για συνολικά 4 σετ επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Το παιχνίδι θα είναι λειτουργικό για τους εκπαιδευτικούς:

1. θα παρέχει ένα παράδειγμα μεθοδολογίας μη τυπικής εκπαίδευσης
2. θα παρέχει σαφείς κανόνες του παιχνιδιού για κάθε ομάδα-στόχο
3. θα μπορεί να συνδεθεί με σχολικά μαθήματα
4. θα περιέχει επεξηγήσεις σχετικά με τις πιθανές συνδέσεις με τον σχεδιασμό του μαθήματος.

ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ

Εφαρμογή της επικοινωνίας του σχεδίου και των αποτελεσμάτων του Σχεδιασμός παιχνιδιού Ανάπτυξη του κιτ παιχνιδιών Δοκιμή παιχνιδιών



PLAE

plae-project.eu

Για την υλοποίηση του σχεδίου συνεργάστηκαν εταίροι με διαφορετικούς τομείς εξειδίκευσης έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η διεπιστημονικότητα των δραστηριοτήτων.

Fundacion GFM



Formative Footprint



Selva Soc. Cooperativa



Vilaka State Gymnasium



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

