



PLAE

PLAY, LEARN, ACT, ENSURE
sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Έρευνα εκπαιδευτικού
σχεδιασμού



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Αυτό το έγγραφο δημιουργήθηκε με την άδεια Creative Commons:
(CC BY-NC-SA).

Το σύνολο ή μέρος αυτού του εγγράφου μπορεί να χρησιμοποιηθεί, να αντιγραφεί και να κοινοποιηθεί υπό την προϋπόθεση ότι αναφέρεται η προέλευση, ότι δεν χρησιμοποιείται εμπορικά και ότι δεν τροποποιείται η άδειά του.

Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται.

© Copyright 2023 PLAE





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ	4
ΠΛΑΙΣΙΟ	8
ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ	10
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	12
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΟ	35
Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΠΑΧΝΙΩΔΟΥΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ.....	37
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ.....	39
ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - Επιτραπέζιο παιχνίδι	39
ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ - Επιτραπέζιο παιχνίδι.....	46
ΥΓΙΕΙΝΗ ΔΙΑΒΙΩΣΗ – Επιτραπέζιο παιχνίδι	54
ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ – Επιτραπέζιο παιχνίδι.....	61
ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	68
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1.....	71
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2.....	75
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3.....	78
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1	88
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2	95
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3	99
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΖΩΗΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1	103
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2	107
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3	112
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1	117
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2	124
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3	130
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΛΩΝ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ (ΣΒΑ)	135



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΗΨΗ	142
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	142



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η **Ατζέντα 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη** είναι ένα πρόγραμμα δράσης για τους ανθρώπους, τον πλανήτη και την ευημερία που υπογράφηκε τον Σεπτέμβριο του 2015 από τις κυβερνήσεις των 193 χωρών μελών του ΟΗΕ. Ενσωματώνει 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης - Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης, ΣΒΑ - σε ένα μεγάλο πρόγραμμα δράσης για συνολικά 169 "στόχους". Η επίσημη έναρξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης συνέπεσε με τις αρχές του 2016, καθοδηγώντας τον κόσμο στην πορεία που πρέπει να ακολουθήσει τα επόμενα 15 χρόνια: στην πραγματικότητα, οι χώρες έχουν δεσμευτεί να τους επιτύχουν μέχρι το 2030.

Οι Αναπτυξιακοί Στόχοι βασίζονται στα επιτεύγματα των Αναπτυξιακών Στόχων της Χιλιετίας που προηγήθηκαν και αντιπροσωπεύουν κοινούς στόχους για μια σειρά σημαντικών αναπτυξιακών ζητημάτων: την καταπολέμηση της φτώχειας, την εξάλειψη της φήμης και την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής, για να αναφέρουμε μόνο μερικά από αυτά. Οι "κοινοί στόχοι" σημαίνουν ότι αφορούν όλες τις χώρες και όλα τα άτομα: **κανείς δεν αποκλείεται, ούτε πρέπει να μείνει πίσω στην πορεία που είναι απαραίτητη για να οδηγηθεί ο κόσμος στο δρόμο της βιωσιμότητας.**

Το "PLAE Play, Learn, Act, Ensure sustainable development goals" έχει ως στόχο να δημιουργήσει εκπαιδευτικά εργαλεία χωρίς αποκλεισμούς και καινοτόμα για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να μπορούν να εργαστούν για την επίτευξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης με τους μαθητές του δημοτικού σχολείου (6-12 ετών), μέσω ενός καινοτόμου και διασκεδαστικού τρόπου, χρησιμοποιώντας τη μάθηση με βάση το παιχνίδι.

ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ



FORMATIVE FOOTPRINT

FORMATIVE FOOTPRINT (FF) είναι ένα ερευνητικό κέντρο και ένας οργανισμός εκπαιδευτικού σχεδιασμού που βρίσκεται στην Ισπανία, στην επαρχία Valladolid, και επικεντρώνεται σε: ανάλυση θεωρητικών πλαισίων και εννοιών - σχεδιασμό διαδικασιών συλλογής πληροφοριών - ανάλυση πληροφοριών - ανίχνευση εκπαιδευτικών αναγκών σε ανθρώπους και οργανισμούς - διασφάλιση της ποιότητας των διαδικασιών με μετρήσιμους δείκτες - μέτρηση του αντίκτυπου της εκπαίδευσης σε ανθρώπους και οργανισμούς. Με βάση τις ερευνητικές δραστηριότητες, η FF είναι σε θέση να παρέχει λύσεις, συστάσεις και ακόμη και να συμμετέχει στο σχεδιασμό και τη δημιουργία νέων εκπαιδευτικών διαδικασιών. Η μέθοδος ανάλυσης και εκπόνησης νέων εκπαιδευτικών διαδικασιών είναι η Έρευνα με

βάση τον Σχεδιασμό (Design Based Research - DBR) και στην εκπαιδευτική της διάσταση ονομάζεται Εκπαίδευση με βάση τον Σχεδιασμό (Educational Design Research - EDR). Η FF εφαρμόζει αυτή τη μεθοδολογία για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών λύσεων/συσκευών διαφόρων ειδών, από παραγωγές που παίρνουν τη μορφή τεχνολογικών προγραμμάτων ή πλατφορμών μέχρι εκείνες που αποτελούν παραγωγές ενός εκπαιδευτικού εργαλείου διαφορετικής φύσης. Πάντα σε έναν συνεχή διάλογο μεταξύ θεωρίας και πράξης. Με αυτόν τον τρόπο, το Formative Footprint αναζητά πάντα την ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία των δραστηριοτήτων του. Στο πλαίσιο αυτό, η Formative Footprint απέκτησε τεχνογνωσία στο σχεδιασμό και τη διαχείριση διεθνών και εθνικών έργων, η οποία της επέτρεψε να αναπτύξει περαιτέρω και να αυξήσει τις δραστηριότητες του οργανισμού στον τομέα της καινοτομίας και της εκπαίδευσης.

Η FF είναι ευθυγραμμισμένη με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του 2030. Θεωρεί ότι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες για την επίτευξη αυτών των στόχων βασίζεται στην εκπαίδευση του πολίτη. Η εκπαίδευση πρέπει να είναι ο κινητήριος μοχλός που κινεί τους ανθρώπους προς τη σωστή κατεύθυνση.



VILAKA STATE GYMNASIUM (VSG) αντιπροσωπεύει ένα ολοκληρωμένο, κρατικά χρηματοδοτούμενο, συνεκπαιδευτικό σχολείο πλήρους φοίτησης από τις τάξεις 1 έως 12. Το σχολείο αποτελείται από 160 μαθητές και 33 καθηγητές. Στόχος μας είναι να παρέχουμε στους μαθητές μας ποιοτική εκπαίδευση, εμπνέοντάς τους να επιτύχουν τα καλύτερα αποτελέσματα στις σπουδές τους και να γίνουν πολύγλωσσοι, ανεκτικοί και υψηλά μορφωμένοι πολίτες του κόσμου, επιτυχημένοι σε οποιοδήποτε επάγγελμα θα επιλέξουν αργότερα στη ζωή τους. Έχοντας την ιδιότητα του μεθοδολογικού κέντρου στην περιοχή Balvi, ενδιαφερόμαστε να μοιραστούμε και να ανταλλάξουμε την εμπειρία μας με τους συναδέλφους από όλα τα σχολεία της περιοχής μας. Διοργανώνουμε συνέδρια, σεμινάρια, μαθήματα και μεθοδολογικές ημέρες για μαθητές και εκπαιδευτικούς. Όλοι οι μαθητές μας έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε εξωσχολικές δραστηριότητες. Υπάρχουν λέσχες γλώσσας, χημείας και φυσικής, εργαστήρια και σεμινάρια που διοργανώνονται με βάση διάφορα θέματα. Οι μαθητές μας ασχολούνται επίσης με δραστηριότητες ερευνητικής εργασίας ξεκινώντας από την 8η τάξη. Η έρευνα αποτελεί υποχρεωτικό μέρος του προγράμματος σπουδών για τους μαθητές των τάξεων 10 έως 12 και διεξάγουν την έρευνά τους σε διάφορους τομείς όπως η γλωσσολογία, οι ανθρωπιστικές και οι ακριβείς επιστήμες.



FUNDACION GFM RENOVABLES είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός με πάνω από 20 χρόνια εμπειρίας στον τομέα της κατάρτισης. Βρίσκεται στη Villacañas, μια μικρή πόλη στο Τολέδο (Ισπανία). Οι εγκαταστάσεις αποτελούνται από ένα χώρο με έκταση 3.200 m². Ο φορέας μας έχει κάνει ένα ποιοτικό άλμα όσον αφορά την προσαρμογή στις ανάγκες της κατάρτισης και της νεολαίας στον τομέα των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας. Συνεργάζεται με τον φορέα GFM, ηγέτη στον τομέα της βιωσιμότητας, των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, του περιβάλλοντος και της επιχειρηματικότητας. Το πεδίο εφαρμογής του Ιδρύματος επικεντρώνεται σε δύο κύριους τομείς: - Ενθάρρυνση της επιχειρηματικότητας και της απόκτησης προσωπικών δεξιοτήτων των σπουδαστών - Προώθηση της ευαισθητοποίησης για τις ανανεώσιμες και βιώσιμες πηγές ενέργειας. Επίσης, αναπτύσσει ένα στρατηγικό σχέδιο σε επίπεδο δράσεων ευαισθητοποίησης σε διάφορους τομείς σε επίπεδο δημόσιων φορέων (Δημοτικά Συμβούλια, Τμήματα Παιδείας, Υπουργείο), σχολείων, ενώσεων πολιτών, εκπαιδευτικών ιδρυμάτων επαγγελματικής κατάρτισης, λυκείων, πανεπιστημίων και κέντρων υποστήριξης της απασχόλησης.



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP είναι Κέντρο Εκπαίδευσης Ενηλίκων και φορέας παροχής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης, διαπιστευμένο από το Υπουργείο Παιδείας και Επαγγελματικού Προσανατολισμού ως κέντρο δια βίου μάθησης (ΑΔΑ 2000112). Παρέχει υψηλής ποιότητας εκπαίδευση και πιστοποίηση για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να μεταβούν ομαλά και με επιτυχία στην αγορά εργασίας. Οι δραστηριότητες του οργανισμού διαρθρώνονται γύρω από τις ακόλουθες θεματικές ενότητες:

I. Επιχειρηματικότητα και απασχολησιμότητα: Προώθηση της απασχολησιμότητας και της επιχειρηματικότητας μέσω της επικαιροποίησης των επαγγελματικών προσόντων των ατόμων, της ενίσχυσης των προοπτικών απασχόλησής τους, της σύνδεσης της εκπαίδευσης με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας, της υποστήριξης της ισότιμης πρόσβασης και της μετάβασης στην αγορά εργασίας, της υπέρβασης της αναντιστοιχίας δεξιοτήτων και της ενίσχυσης της κοινωνικής συνοχής.

II. Ψηφιακός αλφαριθμητισμός: Ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των ατόμων για τη ζωή και την εργασία μέσω της προώθησης των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, της ψηφιακής ιθαγένειας, της ψηφιακής σκέψης και της ανοικτής και εξ αποστάσεως μάθησης.

III. Κοινωνική ένταξη: Προώθηση της ένταξης, της ισότητας και της μη διάκρισης μειονεκτουσών ή περιθωριοποιημένων ομάδων, όπως ομάδες που αποκλείονται λόγω



φυλής, ταυτότητας φύλου, ηλικίας, αναπηρίας, μεταναστευτικού καθεστώτος κ.λπ. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην ένταξη και ενδυνάμωση των ατόμων με αναπηρία με την προσφορά κατάρτισης και επαγγελματικής εξέλιξης.

IV. Βιωσιμότητα: Προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης, με έμφαση στην αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής, της βιώσιμης κατανάλωσης, της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και των βιώσιμων κοινοτήτων.



SELVA SOCIETA' COOPERATIVA A R.L. ONLUS είναι ένας κοινωνικός συνεταιρισμός, που από την αρχή της επαγγελματικής του ζωής πιστεύει σε ορισμένες σημαντικές μεθοδολογίες, οι οποίες εφαρμόζονται σε όλες τις υπηρεσίες και τα έργα του. Οι μέθοδοι αυτές

είναι: - η εφαρμογή των μεθόδων που εφαρμόζει στο έργο της και στις υπηρεσίες της: Παιδαγωγική του παιχνιδιού - Η μέθοδος της Μοντεσσόρι - Εκπαίδευση από συνομηλίκους - Εκπαίδευση σε εξωτερικούς χώρους - Εκπαίδευση STEAME - Έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Εμπνευσμένη από αυτό το πλαίσιο μεθοδολογιών, όπου ο μαθητής συμμετέχει ενεργά, η Selva οργανώνει και διαχειρίζεται:

ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ για το σύνολο του πληθυσμού από το 2015: Sgranar per colli (αθλητική εκδήλωση) και Bellavista Social Fest (μουσικό φεστιβάλ).

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ (από 0 έως 17 ετών): διαχειρίζεται τις δικές της ιδιωτικές υπηρεσίες για παιδιά από 0 έως 3 ετών και τη δική της προσχολική δραστηριότητα (3-6 ετών), εκτός από αυτό, η Selva συνεργάζεται μέσω ειδικών συμφωνιών με δημόσια σχολεία κάθε βαθμίδας (από 6 έως 18 ετών) οργανώνοντας υπαίθρια εκπαίδευση, δραστηριότητες μετά το σχολείο (εργασία στο σπίτι, καλλιτεχνικά και χειροτεχνικά εργαστήρια, πολιτιστικές δραστηριότητες, αθλητικές δραστηριότητες).

ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥΣ σε κέντρα ημερήσιας φροντίδας ηλικιωμένων.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ σε συνεργασία με τοπικούς φορείς για την ένταξη και ενσωμάτωση μειονεκτούντων ατόμων.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ για να συμβάλει στη διεύρυνση της δημιουργικότητας, της πληρότητας, της διεκδίκησης της προσωπικότητας και των κριτικών ικανοτήτων των ανθρώπων να δημιουργήσει καινοτόμα μαθησιακά ψηφιακά εργαλεία, εκπαιδευτικό υλικό και μεθόδους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της πανδημικής κρίσης να προωθήσει τον διαπολιτισμικό διάλογο και να επιτρέψει στους ανθρώπους να ανταλλάξουν απόψεις και γνώμες σχέδιο κοινωνικής ένταξης για μειονεκτούντα άτομα.

Κατά τη διάρκεια και μετά την περίοδο της πανδημίας Covid η Selva εφάρμοσε άλλες δύο μεθοδολογίες: για τους εργαζόμενους και έμμεσα για τους μαθητές και τα παιδιά, καθώς και για τα παιδιά και τις οικογένειές τους.



1. Πώς συνδυάζεται η υπαίθρια και αθλητική εκπαίδευση με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων.

2. Σύγκριση μεταξύ της εκπαίδευσης STEAM και της μεθόδου Μοντεσσόρι.

Όσα έχουν διδαχθεί μέσα από αυτές τις δύο νέες προσεγγίσεις, οι οποίες δεν αποτελούν μέρος μιας έρευνας, έχουν ωστόσο εφαρμοστεί με παιδιά και μαθητές, επιτυγχάνοντας μεγάλες εκπαιδευτικές επιτυχίες που σχετίζονται με την απόκτηση δεξιοτήτων: κοινωνικών, πολιτιστικών, αθλητικών και ψυχοκινητικών, προσωπικών, αύξηση της γνώσης.

ΠΛΑΙΣΙΟ

Αειφόρος ανάπτυξη και ΣΒΑ

Ως βιώσιμη ανάπτυξη ορίζεται η ανάπτυξη που ικανοποιεί τις υπάρχουσες ανάγκες χωρίς να θέτει σε κίνδυνο την ικανότητα των μελλοντικών γενεών να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους. Για να επιτευχθεί η βιώσιμη ανάπτυξη, είναι σημαντικό να εναρμονιστούν τρία θεμελιώδη στοιχεία: η οικονομική ανάπτυξη, η κοινωνική ένταξη και η προστασία του περιβάλλοντος.



Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης είναι μια έκκληση για δράση από όλες τις χώρες - φτωχές, πλούσιες και μεσαίου εισοδήματος - για την προώθηση της ευημερίας με παράλληλη προστασία του πλανήτη. Αναγνωρίζουν ότι η εξάλειψη της φτώχειας πρέπει να συνδυάζεται με στρατηγικές που οικοδομούν την οικονομική ανάπτυξη και αντιμετωπίζουν μια σειρά κοινωνικών αναγκών, όπως η εκπαίδευση, η υγεία, η κοινωνική προστασία και οι ευκαιρίες απασχόλησης, ενώ παράλληλα αντιμετωπίζουν την κλιματική αλλαγή και την προστασία του περιβάλλοντος.

ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΑ "5 Ρ" ΤΩΝ ΣΒΑ::

ΑΝΘΡΩΠΟΙ - ΠΛΑΝΗΤΗΣ - ΕΥΗΜΕΡΙΑ - ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΧΕΣΗ - ΕΙΡΗΝΗ

Η Σύνοδος Κορυφής για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη του 2015 καθιέρωσε τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

17 GOALS TO TRANSFORM OUR WORLD



Οι 4 ΣΒΑ μας

Οι 4 σειρές επιτραπέζιων παιχνιδιών αφορούν τους ακόλουθους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης - αποτελέσματα όπως αυτά που παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον και εφαρμογή για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς - είναι:

Καλή Υγεία και Ευημερία (N. 3)

Ποιοτική Εκπαίδευση (N. 4)

Φθηνή και καθαρή ενέργεια (n. 7)

Δράση για το κλίμα (n. 13)

Καλή Υγεία και Ευημερία - Διασφάλιση μίας ζωή με υγεία και προαγωγή της ευημερίας για όλους, σε όλες τις ηλικίες: Τα τελευταία 15 χρόνια, ο αριθμός των παιδικών θανάτων μειώθηκε στο μισό. Αυτό αποδεικνύει ότι είναι δυνατόν να κερδηθεί η μάχη κατά σχεδόν κάθε ασθένειας. Παρόλα αυτά, ξοδεύουμε ένα εκπληκτικό ποσό χρημάτων και πόρων για τη θεραπεία ασθενειών που είναι εκπληκτικά εύκολο να προληφθούν. Ο νέος στόχος για παγκόσμια καλή υγεία προωθεί τον υγιεινό τρόπο ζωής, τα προληπτικά μέτρα και τη σύγχρονη, αποτελεσματική υγειονομική περίθαλψη για όλους.

Ποιοτική Εκπαίδευση - Διασφάλιση της ελεύθερης, ισότιμης και ποιοτικής εκπαίδευσης προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση: Η εκπαίδευση





απελευθερώνει τη διάνοια, ξεκλειδώνει τη φαντασία και είναι θεμελιώδης για τον αυτοσεβασμό. Είναι το κλειδί για την ευημερία και ανοίγει έναν κόσμο ευκαιριών, καθιστώντας δυνατό για τον καθένα μας να συμβάλει σε μια προοδευτική, υγιή κοινωνία. Η μάθηση ωφελεί κάθε άνθρωπο και πρέπει να είναι διαθέσιμη σε όλους.

Φθινή και καθαρή ενέργεια – Εξασφάλιση πρόσβασης σε οικονομική, αξιόπιστη, βιώσιμη και σύγχρονη ενέργεια για όλους: Οι λύσεις ανανεώσιμης ενέργειας γίνονται καθημερινά φθηνότερες, πιο αξιόπιστες και πιο αποδοτικές. Η σημερινή μας εξάρτηση από τα ορυκτά καύσιμα δεν είναι βιώσιμη και επιβλαβής για τον πλανήτη, γι' αυτό και πρέπει να αλλάξουμε τον τρόπο με τον οποίο παράγουμε και καταναλώνουμε ενέργεια. Η εφαρμογή αυτών των νέων ενεργειακών λύσεων το συντομότερο δυνατό είναι απαραίτητη για την αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής, μιας από τις μεγαλύτερες απειλές για την επιβίωσή μας.

Δράση για το κλίμα - Ανάληψη άμεσης δράσης για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και των συνεπειών της: Η κλιματική αλλαγή είναι μια πραγματική και αναμφισβήτητη απειλή για ολόκληρο τον πολιτισμό μας. Οι επιπτώσεις είναι ήδη ορατές και θα είναι καταστροφικές αν δεν δράσουμε τώρα. Μέσω της εκπαίδευσης, της καινοτομίας και της τήρησης των δεσμεύσεών μας για το κλίμα, μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές για την προστασία του πλανήτη. Οι αλλαγές αυτές παρέχουν επίσης τεράστιες ευκαιρίες για τον εκσυγχρονισμό των υποδομών μας, οι οποίες θα δημιουργήσουν νέες θέσεις εργασίας και θα προωθήσουν μεγαλύτερη ευημερία σε ολόκληρο τον κόσμο.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

Η διδασκαλία των προτεραιοτήτων των ΣΒΑ στο δημοτικό σχολείο είναι η πιο αποτελεσματική, βιώσιμη προσέγγιση για να παραδώσουμε στην αγορά εργασίας το 2030 πολίτες που εργάζονται ενεργά με τους ΣΒΑ και σκέφτονται διαφορετικά - Μια γενιά που αγκαλιάζει τη συμμετοχικότητα και την ευημερία για όλους. Καθώς οι στόχοι αυτοί σχεδιάζονται μακροπρόθεσμα, έχει μεγάλη σημασία να αρχίσει η ευαισθητοποίηση σχετικά με αυτούς από τη βάση του εκπαιδευτικού συστήματος, στα δημοτικά σχολεία, ώστε να δημιουργηθούν οι μελλοντικές γενιές που θα εξασφαλίσουν την επίτευξη των στόχων αυτών, μέσω των συμπεριφορών, των στάσεων και του τρόπου ζωής τους. Οι στόχοι του PLAE είναι:

- Παροχή ποιοτικών και χωρίς αποκλεισμούς εκπαιδευτικών εργαλείων σε δασκάλους και εκπαιδευτικούς για το πώς να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές και να εργαστούν πάνω στους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης.
- Βελτίωση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών όσον αφορά την παροχή δημιουργικού περιεχομένου, παρέχοντάς τους τις απαραίτητες γνώσεις, εργαλεία και τεχνογνωσία.

- Η ευαισθητοποίηση των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τους ΣΒΑ και η καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών σύμφωνα με τους στόχους αυτούς.
- Προώθηση φιλικών προς το περιβάλλον στάσεων, συμπεριφορών και τρόπου ζωής μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών.

Σκοπός του έργου μας είναι να δημιουργήσουμε ένα σύνολο επιτραπέζιων παιχνιδιών για κάθε τομέα των βιώσιμων στόχων, με έμφαση στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τις διαφορές μεταξύ της επίτευξής τους στις διάφορες ηπείρους, εξασφαλίζοντας έτσι μια βαθύτερη κατανόηση του διεθνούς πλαισίου και των ανισοτήτων που υπάρχουν παγκοσμίως. Κατά τη διάρκεια του έργου θα δημιουργήσουμε έναν μεθοδολογικό οδηγό και δραστηριότητες για δασκάλους, εκπαιδευτικούς και γονείς σχετικά με το πώς να διδάσκουν τα παιδιά τους μέσω μη τυπικών εκπαιδευτικών μεθόδων, μέσω της παιχνιδοποίησης πραγματικών καταστάσεων, πολιτικές, κοινωνικές και συναισθηματικές ικανότητες που θα τους χρησιμεύσουν για να εξελιχθούν σε λειτουργικούς και ολοκληρωμένους ενήλικες που θα συμβάλλουν στη βιώσιμη ανάπτυξη της κοινότητας και της κοινωνίας τους.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΟΧΩΝ

Το 2015, μετά από διαβουλεύσεις με εκατομμύρια ανθρώπους και οργανώσεις σε όλο τον κόσμο, η τελική απόφαση για το ποιοι θα είναι οι στόχοι ελήφθη από τις κυβερνήσεις των Ηνωμένων Εθνών. Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης είναι ένα σύνολο παγκόσμιων προτεραιοτήτων για τη διασφάλιση της οικονομικής, περιβαλλοντικής, κοινωνικής και πολιτιστικής ευημερίας για όλους σε όλο τον κόσμο. Πρόκειται για φιλόδοξους στόχους που πρέπει να επιτύχουν οι κυβερνήσεις όλου του κόσμου, αλλά πολλά μπορούν να γίνουν στο σχολείο και στο σπίτι για την υποστήριξή τους. Οι στόχοι αποσκοπούν στην εξάλειψη της φτώχειας, στην προστασία του πλανήτη & στην προσπάθεια να διασφαλιστεί ότι όλοι σε όλο τον κόσμο ζουν άνετα. Για το σκοπό αυτό, είναι απαραίτητο να αναπτύξουμε επαρκή ευαισθησία στα ζητήματα της προσωπικής και συλλογικής ευημερίας, της υιοθέτησης σωστών τρόπων ζωής, της καταπολέμησης της κλιματικής αλλαγής: να οικοδομήσουμε, μέσα στο έτος 2030, κοινωνίες χωρίς αποκλεισμούς, δίκαιες και ειρηνικές. Μέσω των θεμάτων της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, της αειφορίας, της πολιτιστικής κληρονομιάς, της παγκόσμιας ιθαγένειας, είναι δυνατόν να τονωθεί, ιδίως στις νεότερες γενιές, η συνειδητοποίηση ότι η καθημερινή ζωή αποτελεί μέρος μιας τοπικής και παγκόσμιας κοινότητας. Η εστίαση στη νέα γενιά είναι ο καλύτερος τρόπος για να εξασφαλίσουμε ότι οι ενήλικες του αύριο θα έχουν καλύτερες επιδόσεις από ό,τι εμείς οι ίδιοι. Εκτός από τη μετάδοση των γνώσεων και των δεξιοτήτων του αντικειμένου, είναι επίσης σημαντικό να δοθεί έμφαση στα εργαλεία, διασφαλίζοντας ότι είναι δημιουργικά, παρακινητικά και ελκυστικά. Με τη δημιουργία κατάλληλων εκπαιδευτικών εργαλείων, τα οποία

επικεντρώνονται στις ανάγκες των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, θα διευκολυνθεί και η διαδικασία διδασκαλίας και θα εγγυηθεί τη βαθύτερη κατανόηση του θέματος μέσω της παιχνιδώδους μάθησης. Η ανάπτυξη της αίσθησης του δικού μας ρόλου στη βιώσιμη και χωρίς αποκλεισμούς παγκόσμια ανάπτυξη μπορεί να διδαχθεί καλύτερα στο επίπεδο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Στην πραγματικότητα δεν είναι οι σημερινοί ενήλικες που χρειάζονται απεγνωσμένα τη μετασχηματιστική αλλαγή, αλλά οι αυριανοί ενήλικες που πρέπει σήμερα να αποκτήσουν τις ικανότητες που θα τους κάνουν να δημιουργήσουν μια καλύτερη μέρα από αυτή που κάναμε εμείς. Αυτή είναι η πιο βιώσιμη προσέγγιση. Η διδασκαλία των προτεραιοτήτων των ΣΒΑ στο δημοτικό σχολείο είναι η πιο αποτελεσματική, βιώσιμη προσέγγιση για να παραδώσουμε στην αγορά εργασίας το 2030 την πρώτη ομάδα παγκόσμιων πολιτών που θα εργαστεί ενεργά με τους ΣΒΑ και θα σκέφτεται διαφορετικά - Μια ομάδα που αγκαλιάζει τη συμμετοχικότητα και την ευημερία για όλους. Καθώς οι στόχοι αυτοί σχεδιάζονται μακροπρόθεσμα, έχει μεγάλη σημασία να αρχίσει η ευαισθητοποίηση σχετικά με αυτούς από τη βάση του εκπαιδευτικού συστήματος, στα δημοτικά σχολεία, προκειμένου να δημιουργηθούν οι μελλοντικές γενιές που θα εξασφαλίσουν την επίτευξη των στόχων αυτών, μέσω των συμπεριφορών, των στάσεων και του τρόπου ζωής τους.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ EDR (Educational Design Research) συγκεκριμενοποιείται σε 8 κύριες δραστηριότητες, ξεκινώντας από τη διερεύνηση του χρήστη και του πλαισίου του. Η ανάλυση αυτή περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο σε κάθε εκπαιδευτικό σύστημα προσεγγίζονται οι ΣΒΑ όσον αφορά τα προγράμματα σπουδών, τις μεθοδολογίες διδασκαλίας, τους μαθησιακούς στόχους, τους εκπαιδευτικούς πόρους που θα πρέπει να οδηγήσουν στην απόκτηση δεξιοτήτων και στη δημιουργία της μελλοντικής γενιάς παγκόσμιων βιώσιμων πολιτών.

1. Έρευνα σχετικά με το ποιο είναι το κύριο πρόβλημα της διδασκαλίας και της εισαγωγής των ΣΒΑ στα προγράμματα σπουδών των εκπαιδευτικών κέντρων.
2. Ομάδα εστίασης με εκπαιδευτικούς για τη δημιουργία κατάλληλων σχεδίων μαθημάτων και περιεχομένου για τα παιχνίδια σχετικά με τους ΣΒΑ.
3. Δημιουργία της δομής του παιχνιδιού.
4. Σχεδίαση του θέματος/των ερωτήσεων για τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης.
5. Δημιουργία του γραφικού σχεδιασμού του παιχνιδιού.
6. Δημιουργία των πρωτότυπων επιτραπέζιων παιχνιδιών σε όλες τις γλώσσες (αγγλικά, ισπανικά, ελληνικά, ιταλικά και λατινικά).
7. Δοκιμή των πρωτότυπων επιτραπέζιων παιχνιδιών με τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές- Η φάση αυτή θα υλοποιηθεί σε εκπαιδευτικά κέντρα από τις χώρες των εταίρων, ώστε το εκπαιδευτικό σύνολο επιτραπέζιων παιχνιδιών να δοκιμαστεί, να επικυρωθεί από τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης και τους

μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και να παράσχουν ανατροφοδότηση, ώστε να δημιουργηθεί η καλύτερη τελική έκδοση του επιτραπέζιου παιχνιδιού, προσαρμοσμένη στις ανάγκες και τις απόψεις των δικαιούχων και των χρηστών.

8. Συλλογή της ανατροφοδότησης κάθε εκπαιδευτικό ίδρυμα όπου διεξήχθη η πιλοτική φάση για την παροχή ανατροφοδότησης, με τη μορφή ερωτηματολογίων που συμπληρώθηκαν τόσο από τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης όσο και από τους μαθητές του δημοτικού σχολείου.

ΕΚΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ

Τύπος έρευνας Συζήτηση σε ομάδα εστίασης - είναι μια συζήτηση όπου άτομα από διαφορετικά πεδία αλλά με παρόμοιες εμπειρίες συμμετέχουν σε μια συζήτηση για ένα συγκεκριμένο θέμα.

Στρατηγική έρευνας Αρχικά οι εταίροι ετοίμασαν τα ερωτηματολόγια και ο καθένας από αυτούς έπρεπε να επιλέξει τουλάχιστον **10** συμμετέχοντες, εκπαιδευτικούς από σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που εργάζονται με μαθητές ηλικίας 6 έως 14 ετών, για να έρθουν σε επαφή με τη συζήτηση της ομάδας εστίασης στη χώρα τους. Συνολικά **43** εκπαιδευτικοί συμμετείχαν στις συζητήσεις ομάδων εστίασης. Οι διαμεσολαβητές εξήγησαν τις κατευθυντήριες γραμμές συμμετοχής, την ανάγκη ενεργού συμμετοχής όλων των συμμετεχόντων και το χρονοδιάγραμμα. Στη συνέχεια, παρουσίασαν εν συντομία το έργο PLAE, καθώς και τους στόχους του και τόνισαν τη σημασία των συναντήσεων. Κάθε ομάδα εστίασης διήρκεσε μία ώρα και περιελάμβανε δημοκρατική και συνεργατική συμμετοχή στην οποία κάθε συμμετέχων είχε την ευκαιρία να εκφράσει τις απόψεις του.

Οι στόχοι των ομάδων εστίασης ήταν οι εξής:

- να εντοπίσουν τα εμπόδια στην πρακτική εφαρμογή των ΣΒΑ στο επίπεδο του δημοτικού σχολείου
- να προσδιορίσουν το επίπεδο γνώσεων, δεξιοτήτων και εργαλείων που σχετίζονται με την πρακτική εφαρμογή των ΣΒΑ στα μαθήματά τους
- να προσδιορίσουν το επίπεδο ευαισθητοποίησης των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τους ΣΒΑ

Χρονικός ορίζοντας

Η ομάδα εστίασης διεξήχθη σε διάφορες χώρες από τον Ιούλιο έως τον Οκτώβριο του 2022.

Μέθοδος(-ες) συλλογής δεδομένων

Το ερωτηματολόγιο που αναπτύχθηκε αντικατοπτρίζει τις δυνατότητες διερεύνησης των στάσεων, των πεποιθήσεων και των συμπεριφορών των εκπαιδευτικών, καθώς και των διδακτικών τους πρακτικών σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ).

Ερωτήσεις ομάδας εστίασης:



1. Υλοποιείτε δραστηριότητες που συνδέονται με τους ΣΒΑ; Εάν ναι, θα μπορούσατε να μας δώσετε μερικά παραδείγματα;
2. Ποιες δραστηριότητες/παιχνίδια γνωρίζετε που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;
3. Ποιες καθημερινές δράσεις πιστεύετε ότι θα μπορούσε να κάνει ένας μαθητής για να αναπτύξει θετική στάση για τους ΣΒΑ;
4. Τι είδους ΣΒΑ συνδέονται με τα προγράμματα σπουδών;
5. Αν είχατε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι σχετικά με τους ΣΒΑ:
 - a. Με ποιο άλλο παιχνίδι θα θέλατε να μοιάζει;
 - b. Ποια θέματα θα θέλατε να πραγματεύεται;
 - c. Ποια χαρακτηριστικά θα θέλατε να έχει;
6. Άλλες προτάσεις;

Ανάλυση δεδομένων ανά εταίρο Χώρα

Ελλάδα

1. Υλοποιείτε δραστηριότητες που συνδέονται με τους ΣΒΑ; Εάν ναι, μπορείτε να μας δώσετε μερικά παραδείγματα;

Οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι η Εκπαίδευση για την Αειφορία περιλαμβάνεται στο πρόγραμμα σπουδών των ελληνικών σχολείων. Η πρωταρχική εστίαση είναι η ενασχόληση των μαθητών με θέματα περιβάλλοντος και αειφορίας στο σχολείο και στις κοινότητές τους.

2. Ποιες δραστηριότητες/παιχνίδια γνωρίζετε που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;

Οι συμμετέχοντες ανέφεραν την εφαρμογή βιωματικών δραστηριοτήτων, όπως επισκέψεις σε κέντρα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, δενδροφυτεύσεις και άλλες δραστηριότητες στις οποίες οι μαθητές συζητούν και ζωγραφίζουν για θέματα όπως το περιβάλλον, η κλιματική αλλαγή και η ανακύκλωση, μεταξύ άλλων.

3. Ποιες καθημερινές δράσεις πιστεύετε ότι θα μπορούσε να κάνει ένας μαθητής υπέρ των ΣΒΑ;

- Συλλογή και διανομή τροφίμων σε οικογένειες που έχουν ανάγκη.
- Συγκέντρωση χρημάτων για δωρεά σε ίδρυμα για παιδιά.
- Πραγματοποίηση συζήτησης σχετικά με τη σημασία της υγιεινής διατροφής.
- Διακοπή της ροής του νερού όταν βουρτσίζετε τα δόντια ή τα χέρια σας.
- Σβήσιμο των φώτων όταν φεύγετε από ένα δωμάτιο.
- Σεβασμός και αυτοσεβασμός στο Σχολείο.



- Δωραιά των ρούχων που δεν χρειάζεστε.
- Ανακύκλωση.

4. What kind of SDG are connected with the curricula?

ΣΒΑ 1: Μηδενική Φτώχεια

ΣΒΑ 2: Μηδενική Πείνα

ΣΒΑ 3: Καλή Υγεία και Ευημερία

ΣΒΑ 4: Ποιοτική Εκπαίδευση

ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί

5. Αν είχατε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για τους ΣΒΑ:

- Με ποιο άλλο παιχνίδι θα θέλατε να μοιάζει;
Φίδια και σκάλες, παζλ, κουίζ

- Ποια θέματα θα θέλατε να καλύπτει;

Οι συμμετέχοντες τόνισαν ότι όλοι οι στόχοι είναι σημαντικοί- ωστόσο, δεδομένης της ηλικίας των μαθητών, πρότειναν να αναπτυχθεί το υλικό γύρω από τα ακόλουθα θέματα: No poverty

- Μηδενική Φτώχεια
 - Καλή Υγεία και Ευημερία
 - Ποιοτική Εκπαίδευση
 - Ισότητα των φύλων
 - Καθαρό νερό και αποχέτευση
 - Φθηνή και καθαρή ενέργεια
 - Λιγότερες ανισότητες
 - Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες
 - Υπεύθυνη κατανάλωση & παραγωγή
 - Δράση για το κλίμα
 - Ειρήνη
- Τι χαρακτηριστικά θα θέλατε να έχει;
 - Τα παιχνίδια που θα αναπτυχθούν πρέπει να έχουν σχεδιαστεί για έναν συγκεκριμένο στόχο και να είναι προσανατολισμένα προς την επίτευξη αυτού του στόχου.



- Προκειμένου να διευκολυνθεί η αλληλεπίδραση του παίκτη με το παιχνίδι, θα πρέπει να υπάρχει ένα σαφές σύνολο κανόνων.
- Το παιχνίδι θα πρέπει να επιβραβεύει τις σωστές επιλογές και να τιμωρεί τις λανθασμένες. Έτσι, οι παίκτες θα είναι σε θέση να διακρίνουν μεταξύ επιτυχημένων και ανεπιτυχών ενεργειών και να παραμένουν επικεντρωμένοι στον στόχο τους.
- Το παιχνίδι θα πρέπει να είναι ευχάριστο.
- Το επίπεδο δυσκολίας θα πρέπει να αντιστοιχεί στην ηλικία τους.

6. Άλλες προτάσεις;

Τα παιχνίδια πρέπει να συμπληρώνουν τη διδακτέα ύλη και να συνδέονται με ένα θέμα.

Συμπεράσματα

Εν κατακλείδι, οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι πιστεύουν ότι όλοι οι ΣΒΑ είναι σημαντικοί, αλλά ότι το υλικό που θα δημιουργηθεί θα πρέπει να δίνει έμφαση σε θέματα που είναι εύκολα κατανοητά από παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών. Όσον αφορά τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, δήλωσαν ότι θα πρέπει να είναι σχεδιασμένα για συγκεκριμένο σκοπό με περιεχόμενο κατάλληλο για την ηλικία, να ανταλλάσσουν τις σωστές αποφάσεις και να τιμωρούν τις λανθασμένες, ώστε οι παίκτες να παραμένουν επικεντρωμένοι στο στόχο του παιχνιδιού, και να είναι ευχάριστα.

Ιταλία

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης στην ομάδα εστίασης, 13 εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού και γυμνασίου ρωτήθηκαν τα εξής:

Ερωτήσεις:

1. Τι αντικείμενο διδάσκετε;
2. Πόσο χρονών είναι οι μαθητές/μαθήτριάς σας;
3. Πραγματοποιείτε δραστηριότητες σχετικές με τους ΣΒΑ στην τάξη; Αν ναι, θα μπορούσατε να δώσετε μερικά παραδείγματα;
4. Ποιες δραστηριότητες/παιχνίδια γνωρίζετε που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;
5. Ποιο σχολικό αντικείμενο πιστεύετε ότι εμπλέκεται περισσότερο στην αντιμετώπιση των θεμάτων βιώσιμης ανάπτυξης και των ΣΒΑ;
6. Ποιες καθημερινές δράσεις πιστεύετε ότι θα μπορούσε να κάνει ένας μαθητής υπέρ των ΣΒΑ στο πλαίσιο του σχολείου;
7. Κατά τη γνώμη σας, ποιοι από τους 17 ΣΒΑ σχετίζονται με τα σχολικά μαθήματα;
8. Αν είχατε ένα παιχνίδι για τους ΣΒΑ, με ποιο παιχνίδι θα θέλατε να μοιάζει;



9. Αν είχατε ένα παιχνίδι για τους SDG's, ποια θέματα θα θέλατε να πραγματεύεται;
10. Αν είχατε ένα παιχνίδι σχετικά με τους SDG's, ποια χαρακτηριστικά θα θέλατε να έχει;
11. Πιστεύετε ότι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι σχετικά με αυτά τα θέματα θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για τη δουλειά σας;
12. Έχετε προτάσεις για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού;

Η συζήτηση καταγράφηκε με γραπτή, προφορική απομαγνητοφώνηση, η οποία θα υπογραφεί από τους συμμετέχοντες. Διαφορετικά, στο τέλος της συζήτησης, στάλθηκε στους συμμετέχοντες ένας σύνδεσμος google mod, για να απαντήσουν στις ίδιες παραπάνω ερωτήσεις, και να κατασκευάσουν εύκολα μια γραφική αναπαράσταση του έργου τους. Την επόμενη ημέρα, εστάλη στους συμμετέχοντες ένα ευχαριστήριο μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Όπου παρουσιάστηκαν τα επόμενα βήματα του έργου.

1. Τι αντικείμενο διδάσκετε;

13 Δάσκαλοι: 3 Ιταλικών, 3 Μαθηματικοί, 3 Ιστορίας, 1 Φυσικοί, 1 Αγγλικών, 2 Ιταλικών, Ιστορίας και Γεωγραφίας

2. Πόσο χρονών είναι οι μαθητές/μαθήτριάς σας;

3: 8/9 χρονών; 4: από 11 μέχρι 14 χρονών; 3: 7/8 χρονών; 1: από 11 μέχρι 14 χρονών; 2: 6/11 χρονών

3. Πραγματοποιείτε δραστηριότητες σχετικές με τους ΣΒΑ στην τάξη; Αν ναι, θα μπορούσατε να δώσετε μερικά παραδείγματα;

Απαντήσεις

2	Ναι, δραστηριότητες που σχετίζονται με το σεβασμό του περιβάλλοντος
4	Ναι, σε συνεργασία με τους καθηγητές Φυσικών Επιστημών, Γεωγραφίας και Τεχνολογίας που ασχολούνται με το πρακτικό και επιστημονικό μέρος, προτείνουμε στους μαθητές να φανταστούν και στη συνέχεια να κατασκευάσουν δύο μοντέλα της χώρας: το ένα να τροφοδοτείται αποκλειστικά με ορυκτά καύσιμα και το άλλο μόνο με ανανεώσιμες πηγές ενέργειας.
3	Στο σχολείο μας καλλιεργούμε φυτά, κάνουμε χωριστή συλλογή, δεν χρησιμοποιούμε πλαστικό παρά μόνο σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης και σε κάθε περίπτωση ανακυκλώσιμο. Έχουμε στο τμήμα τους κάδους για τα διαφοροποιημένα.
1	Προσπαθούμε να διδάξουμε στα παιδιά τη χωριστή συλλογή



3	Ναι. Παράδειγμα: ανάβουμε τα φώτα όταν φεύγουμε από ένα δωμάτιο, δεν σπαταλάμε νερό. Ισότητα των φύλων, μείωση των ανισοτήτων.
---	--

4. Ποιες δραστηριότητες/παιχνίδια γνωρίζετε που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;

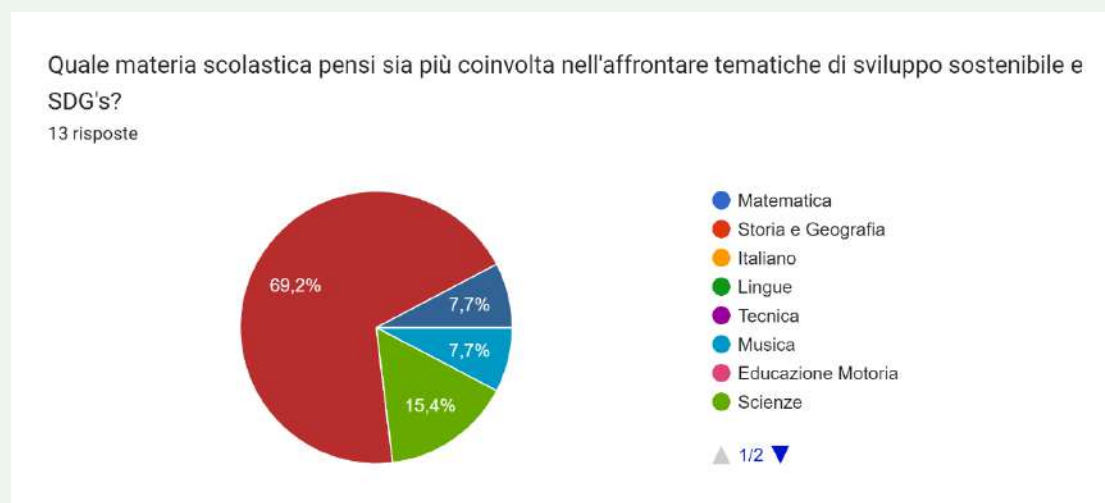
Απαντήσεις

3	Εφευρίσκουμε γλωσσικά παιχνίδια για το φύλο και την ένταξη
4	Δεν ξέρω κανένα παιχνίδι
3	Κουίζ με χρονομετρημένες ερωτήσεις, διαγωνισμοί ταχύτητας στην εύρεση "σωστών ή λανθασμένων" αντικειμένων διάσπαρτων στην τάξη, λίστες με τα "πρέπει" και "δεν πρέπει" στο σπίτι κ.λπ.
1	Παίζουμε παιχνίδια χωρίς αποκλεισμούς με στόχο να δώσουμε στα παιδιά μια θετική κριτική σκέψη σχετικά με τη βιώσιμη ανάπτυξη και περνάμε το περιεχόμενο που σχετίζεται με αυτό το θέμα μέσα από εμπειρίες που στη συνέχεια επεξεργάζονται μέσα από παιδικά τραγουδάκια, ιστορίες, τραγούδια και ομαδικές δραστηριότητες.
1	Διαβάσματα, πραγματικές εργασίες, έρευνες και παρατηρήσεις, εκθέσεις
1	Κοινές δραστηριότητες μεταξύ μαθητών και εργαστηρίων

5. Ποιο σχολικό αντικείμενο πιστεύετε ότι εμπλέκεται περισσότερο στην αντιμετώπιση;

Απαντήσεις





- 6 όλα
- 2 Μαθηματικά
- 2 Μουσική
- 3 Φυσικές Επιστήμες

6. Ποιες καθημερινές δράσεις πιστεύετε ότι θα μπορούσε να κάνει ένας μαθητής υπέρ των ΣΒΑ στο πλαίσιο του σχολείου;

Απαντήσεις

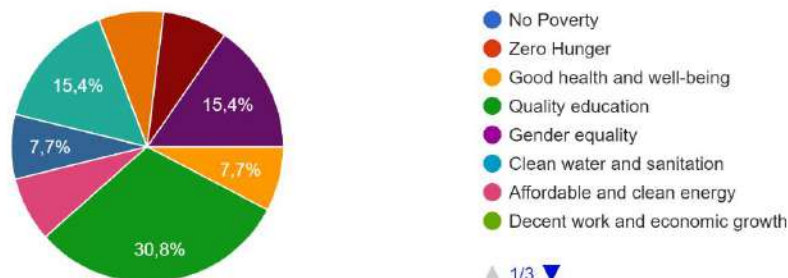
- Διαχωρίστε τα απόβλητα
- Ρούχα κατάλληλα για την εποχή για να αποφύγετε τη σπατάλη ενέργειας, μην χρησιμοποιείτε μη ανακυκλώσιμα υλικά, ανακυκλώστε χρησιμοποιώντας τα διάφορα καλάθια της τάξης με μεγαλύτερη προσοχή
- Ξεχωριστή συλλογή απορριμμάτων, προσοχή στην εξοικονόμηση ενέργειας.
- Ξεχωριστή συλλογή, αποφυγή αποβλήτων
- Βιωσιμότητα: Διαλογή των απορριμμάτων
- Ένταξη των μειονεκτούντων συντρόφων
- Σεβασμός στο περιβάλλον και εξοικονόμηση ενέργειας
- Προσωπική υγιεινή και κοινόχρηστοι χώροι
- Ξεχωριστή συλλογή, συνειδητή χρήση χαρτιού, καθαρισμός κήπων με ειδικές ημέρες
- Καθαρή ενέργεια, ειρήνη στη γη

7. Κατά τη γνώμη σας, ποιοι από τους 17 ΣΒΑ σχετίζονται με τα σχολικά μαθήματα;



quali tra i 17 SDG sono collegati alle materie scolastiche?

13 risposte

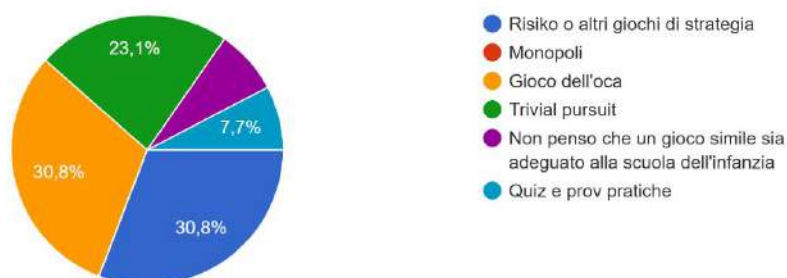


▲ 1/3 ▼

8. Αν είχατε ένα παιχνίδι σχετικά με τους ΣΒΑ, με ποιο παιχνίδι θα θέλατε να μοιάζει;?

Se tu avessi un gioco sugli SDG, a quale gioco vorresti somigliasse?

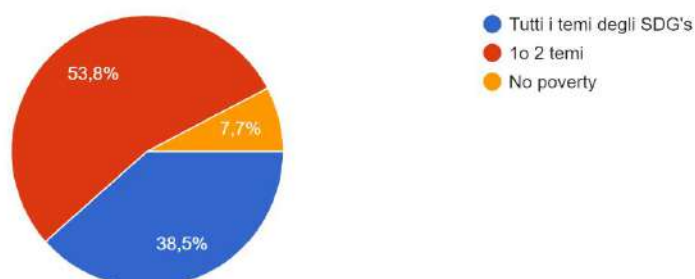
13 risposte



9. Αν είχατε ένα παιχνίδι σχετικά με τους ΣΒΑ, ποια θέματα θα θέλατε να πραγματεύεται;

Se tu avessi un gioco sugli SDG's, quali argomenti vorresti affrontasse?

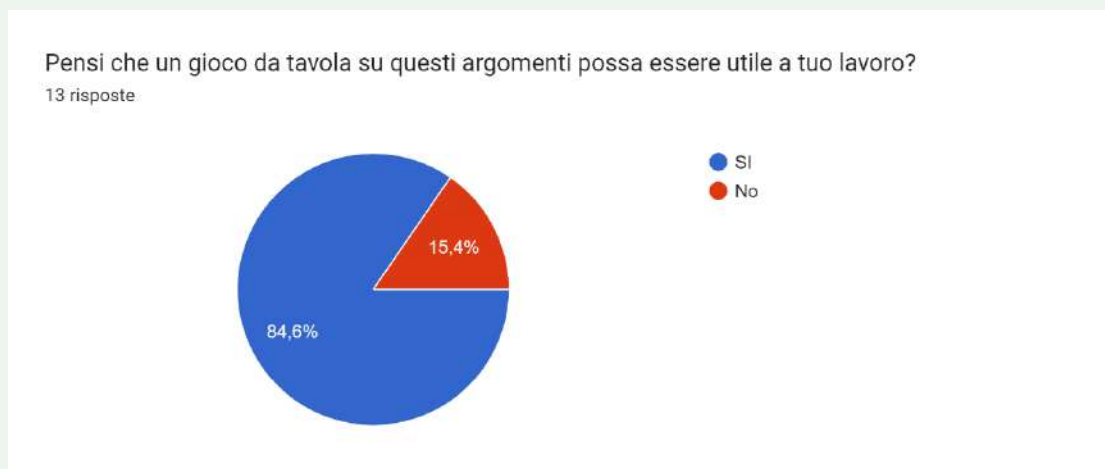
13 risposte



10. Αν είχατε ένα παιχνίδι σχετικά με τους ΣΒΑ, ποια χαρακτηριστικά θα θέλατε να έχει;?

Στόχοι που πρέπει να επιτευχθούν με συνεργασία και διασκέδαση
Διαδραστικό και συνδεδεμένο με την εμπειρία
Διασκεδαστικό, ελκυστικό και εύκολα εξηγήσιμο
Ότι ήταν εμπνευσμένο
Εύκολα κατανοητό, ακόμη και για τα μικρά παιδιά
Συνεργασία
Θα πρέπει να είναι πολύ ελκυστικό με τη βοήθεια βίντεο και ήχου ... πολυμέσων και διαδραστικό
Εύκολα κατανοητό, ακόμη και για τα μικρά παιδιά
Αμεσότητα και πρακτικότητα, ελκυστική διάταξη και γραμματοσειρές, (καλός) ανταγωνισμός μεταξύ των ανταγωνιστών
Προσαρμογή σε κάθε ηλικιακή ομάδα
Βιωματικό
Συμπεριλαμβανομένων όσων δεν μιλούν ιταλικά ή όσων έχουν αναπηρία
Κατάλληλο για την ηλικία των παιδιών

11. Πιστεύετε ότι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με αυτά τα θέματα θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για τη δουλειά σας;



12. Προτάσεις

1. Γενικά, πιστεύω ότι η γνώση και η επίγνωση προκύπτουν από την εμπειρία, στην οποία βασίζω τη διδασκαλία που προτείνω στην ενότητα
2. Κατασκεύασα, με στυλό και χαρτί, ένα απλό μίνιγκο με συνδυασμούς, αλλά ένα καλοφτιαγμένο ομαδικό παιχνίδι θα έχει σίγουρα καλύτερο αντίκτυπο



Λετονία

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης στην ομάδα εστίασης, 10 Λετονοί εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές τόσο της πρωτοβάθμιας όσο και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης απάντησαν στο ερωτηματολόγιο που ανέπτυξαν οι εταίροι.

1. Ποιες δραστηριότητες/παιχνίδια γνωρίζετε που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;

- Προσομοιώσεις
- Παιχνίδια ρόλων
- Επιτραπέζια παιχνίδια
- Κάρτες
- Σταυρόλεξα

2. Ποιες καθημερινές δράσεις πιστεύετε ότι θα μπορούσε να κάνει ένας μαθητής υπέρ των ΣΒΑ;

- Ανακύκλωση
- Συλλογή απορριμμάτων χαρτιού
- Ημέρες καθαρισμού
- Σχεδιασμός και διεξαγωγή έρευνας σχετικά με την κατανάλωση ενέργειας και άλλων πόρων

3. Αν είχατε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για τους ΣΒΑ:

- ❖ Με ποιο άλλο παιχνίδι θα θέλατε να μοιάζει;
 - Παιχνίδι σε ηλεκτρονική έκδοση
 - Παιχνίδια με κάρτες
 - Επιτραπέζια παιχνίδια
 - Εκπαιδευτικές κάρτες
 - Βιντεοπαιχνίδια
 - Προσομοιώσεις
- ❖ Ποια θέματα θα θέλατε να καλύπτει;
 - Περιβάλλον
 - Υγεία
 - Περιβαλλοντική βιωσιμότητα
 - Επιπτώσεις στα οικοσυστήματα
 - Υγιεινή
- ❖ Τι χαρακτηριστικά θα θέλατε να έχει;
 - Κατάλληλο για διαφορετικές ομάδες ηλικίας και μεγεθών,
 - Σίγουρα - πολύχρωμο
 - Αξιομνημόνευτοι χαρακτήρες
 - Εξαιρετικοί έλεγχοι. Ακόμη και αν όλα σε ένα παιχνίδι είναι καταπληκτικά, δεν θα έχει σημασία αν οι παίκτες δεν μπορούν να αλληλεπιδράσουν σωστά με αυτό. ...

- Ενδιαφέρουσα ιστορία και οπτικό στυλ. ...
- Συνδυασμός διασκέδασης και ρεαλισμού
- Συναρπαστικό και με συνεχείς προκλήσεις
- Ευελιξία
- Στιβαρός σχεδιασμός επιπέδων.
- Καλή ισορροπία πρόκλησης και ανταμοιβής.

Συμπεράσματα

Οι ΣΒΑ καλύπτονται κυρίως στις τάξεις του Γυμνασίου (7, 8 και 9) και οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν κυρίως τα εξής θέματα: καλή υγεία, ζωή στη στεριά και στο νερό, υποδομές και καινοτομίες, ειρήνη και δικαιοσύνη, συμπράξεις.

Γενικά συμπεράσματα

Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα των Ομάδων Εστίασης, είναι προφανές ότι οι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν καλά τους ΣΒΑ, καθώς ορισμένοι από αυτούς περιλαμβάνονται στο επίσημο πρόγραμμα σπουδών του σχολείου. Ωστόσο, η διδασκαλία των ΣΒΑ, ιδίως σε μικρότερους μαθητές, μπορεί να είναι πρόκληση και οι εκπαιδευτικοί θα ήθελαν να συμπεριλάβουν τους Στόχους στα σχέδια μαθήματός τους με έναν ελκυστικό και ευχάριστο τρόπο.

Οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν ήδη δραστηριότητες σχετικές με τους ΣΒΑ στην τάξη, με έμφαση στην προστασία του περιβάλλοντος, την ανακύκλωση, τη βιωσιμότητα και την καλή υγεία. Ανέφεραν ότι υπάρχει μια ποικιλία δραστηριοτήτων που μπορούν να διεξαχθούν κατά τη διάρκεια του σχολικού ωραρίου για να βοηθήσουν τους μαθητές να γίνουν βιώσιμοι πολίτες, όπως συλλογές τροφίμων και ρούχων για φιλανθρωπικά ιδρύματα, διαλογή απορριμμάτων, έργα εξοικονόμησης ενέργειας, προσωπική υγιεινή στην τάξη, ημέρες καθαρισμού κ.λπ.

Επιπλέον, υποστήριξαν ότι η μάθηση μέσω της πράξης είναι η πιο αποτελεσματική μέθοδος για την αντιμετώπιση αυτών των ζητημάτων, επειδή οι μαθητές θα πρέπει να υιοθετήσουν αυτές τις συμπεριφορές ως τρόπο ζωής. Για το σκοπό αυτό, τα επιτραπέζια παιχνίδια φάνηκαν ως μια πολύ καλή ιδέα, καθώς θα ήταν απλούστερο να εφαρμοστούν στην τάξη και θα ενθάρρυναν κάθε μαθητή να συμμετάσχει.

Όταν ρωτήθηκαν σχετικά με τα θέματα, οι εκπαιδευτικοί πρότειναν τα παιχνίδια να καλύπτουν τους Στόχους:

- **ΣΒΑ 3: Καλή Υγεία και Ευημερία,**
- **ΣΒΑ 4: Ποιοτική Εκπαίδευση,**
- **ΣΒΑ 6: Καθαρό νερό και αποχέτευση,**
- **ΣΒΑ 8: Αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη,**

- **ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί**

δεδομένου ότι είναι πιο κατάλληλες για την ηλικία των μαθητών.

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί συμφώνησαν με τα βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών. Τα παιχνίδια πρέπει να είναι κατάλληλα για την ηλικία τους, ώστε το επίπεδο δυσκολίας να ανταποκρίνεται στις ικανότητες και τις γνώσεις των μαθητών. Επιπλέον, κάθε παιχνίδι θα πρέπει να επικεντρώνεται σε έναν μόνο στόχο και να προσανατολίζεται στην επίτευξη αυτού του στόχου. Το παιχνίδι θα πρέπει να επιβραβεύει τις σωστές επιλογές και να τιμωρεί τις λανθασμένες. Έτσι, οι παίκτες θα είναι σε θέση να διακρίνουν μεταξύ επιτυχημένων και ανεπιτυχών ενεργειών και να παραμένουν επικεντρωμένοι στον στόχο τους. Ένα σύνολο κανόνων που είναι απλό για τα μικρότερα παιδιά να κατανοήσουν και να αλληλεπιδράσουν με αυτό είναι επίσης αρκετά σημαντικό. Ένας άλλος παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι ότι τα παιχνίδια θα πρέπει να έχουν μια συναρπαστική ιστορία που τα κάνει να ασχολούνται. Τέλος, τα παιχνίδια θα πρέπει να είναι ευχάριστα και να συμπληρώνουν το επίσημο πρόγραμμα σπουδών.

ΕΚΘΕΣΗ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ

Τύπος έρευνας

Ερωτηματολόγιο προς τους μαθητές.

Στρατηγική έρευνας

Οι εταίροι προετοίμασαν πρώτα το ερωτηματολόγιο και το μετέφρασαν στη μητρική τους γλώσσα (λετονικά, ιταλικά και ελληνικά). Καθένας από αυτούς διένειμε το ερωτηματολόγιο σε τουλάχιστον τριάντα μαθητές ηλικίας 6 έως 20 ετών από σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στις αντίστοιχες χώρες τους. Το ερωτηματολόγιο συμπληρώθηκε από **139** μαθητές συνολικά (Λετονία: 52, Ιταλία: 56, Ελλάδα: 31). Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε για να αξιολογήσει τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών και την εμπλοκή τους με τους ΣΒΑ, καθώς και τις προσδοκίες τους για τα αποτελέσματα του έργου.

Χρονικός ορίζοντας

Η έρευνα διεξήχθη την ίδια περίοδο με την ομάδα εστίασης, από τον Ιούλιο έως τον Οκτώβριο του 2022.

Μέθοδος(-ες) συλλογής δεδομένων

Το ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Η ηλικία σας
2. Έχετε ακούσει για τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ;
3. Έχετε αποκτήσει κάποιον από αυτούς τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης στη διδακτέα ύλη του σχολείου σας;

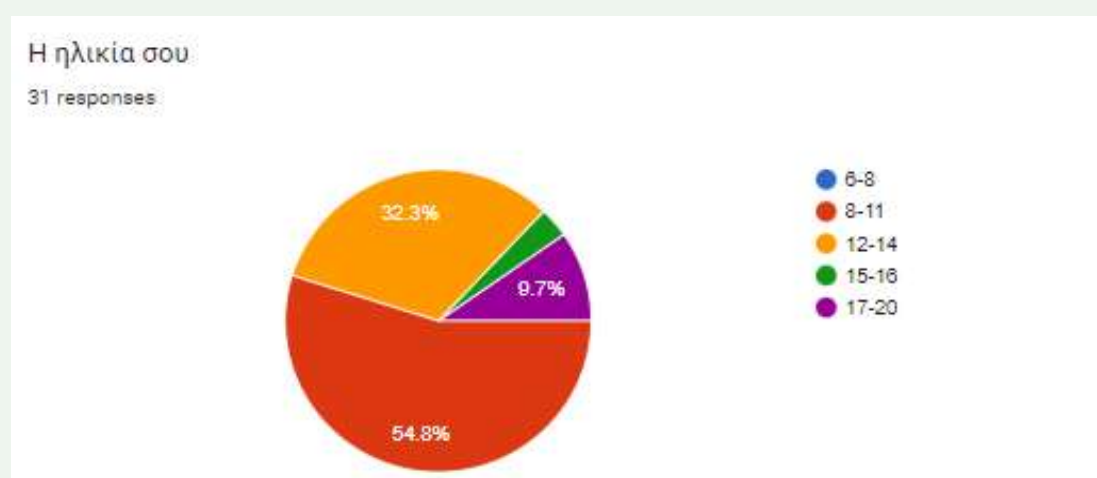


4. Με ποιους στόχους πρέπει να ασχολείται η μαθησιακή διαδικασία;
5. Με ποιον τρόπο θα ήταν ενδιαφέρον για εσάς να μάθετε για τους ΣΒΑ;
6. Ποια επιτραπέζια παιχνίδια σας ενδιαφέρουν; (μπορείτε να πείτε το όνομα του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή να εξηγήσετε τα χαρακτηριστικά του (με κάρτες, παιχνίδι ρόλων, αριθμός παικτών κ.λπ.)

Ανάλυση δεδομένων

Ελλάδα

1. Ποια είναι η ηλικία σας;



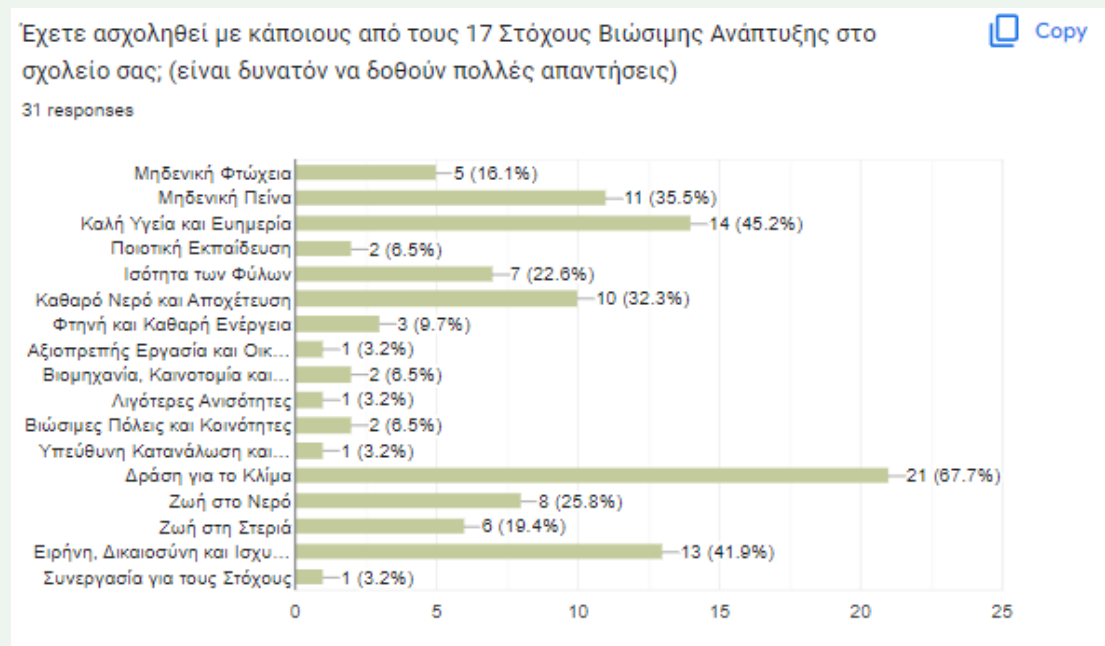
Οι περισσότεροι μαθητές που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο ήταν μαθητές δημοτικού που φοιτούσαν στην 5η και 6η τάξη.

2. Έχετε ακούσει για τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ;



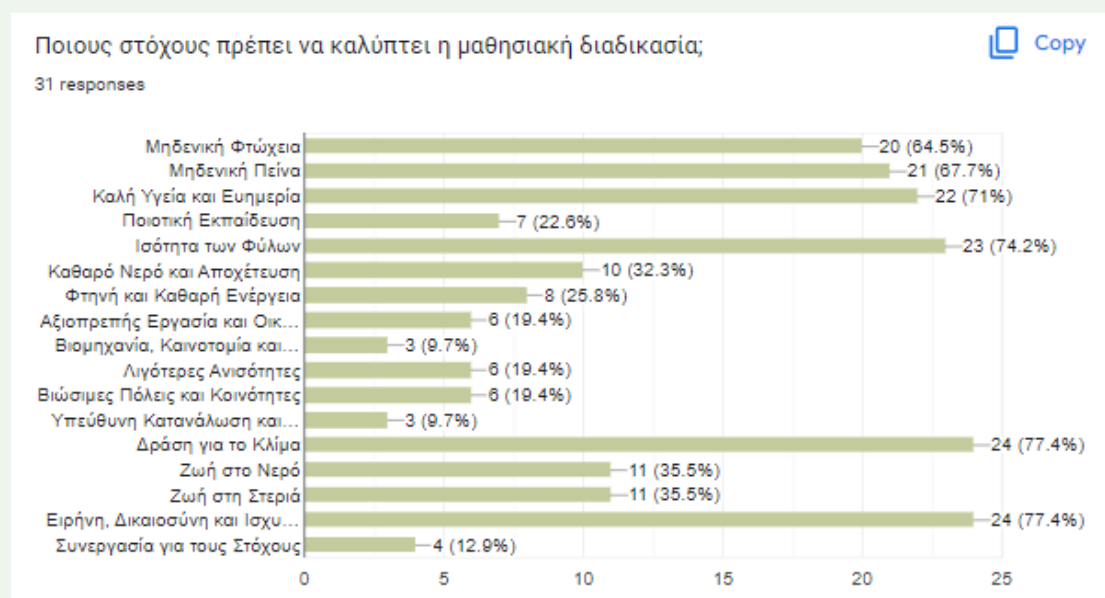
Σύμφωνα με τις απαντήσεις, ένα μεγάλο ποσοστό των μαθητών δεν γνωρίζει τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης ή πιστεύει ότι το θέμα δεν έχει αντιμετωπιστεί ποτέ στο σχολείο μέσα από τα μαθήματά τους.

3. Έχετε αποκτήσει κάποιο από αυτά τα 17 ΣΒΑ στο πρόγραμμα σπουδών σας στο σχολείο;



Αν και οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι δεν είχαν ακούσει για τους ΣΒΑ, αργότερα ανέφεραν ότι μέσα από τα μαθήματά τους είχαν ασχοληθεί με θέματα που αφορούσαν κυρίως τη δράση για το κλίμα, την καλή υγεία και την ευημερία, την ειρήνη και τη δικαιοσύνη, τους ισχυρούς θεσμούς, τη μηδενική πείνα και το καθαρό νερό και την αποχέτευση..

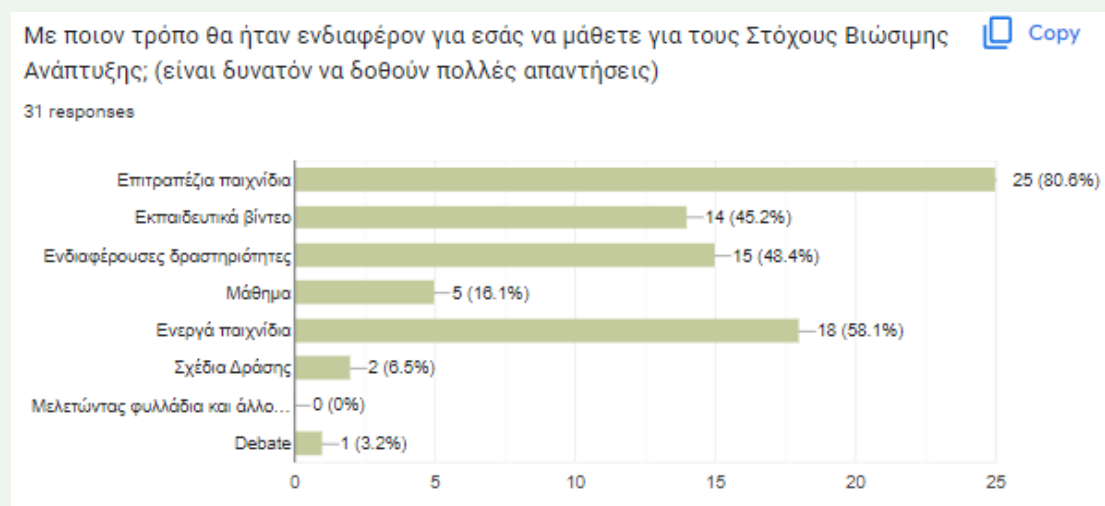
4. Ποιους στόχους πρέπει να καλύπτει η μαθησιακή διαδικασία;



Αφού εξήγησε εν συντομία τους 17 ΣΒΑ, ο συντονιστής συγκέντρωσε τις απαντήσεις των μαθητών σχετικά με το ποιοι από αυτούς θα πρέπει να συμπεριληφθούν στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών. Το παραπάνω γράφημα δείχνει ότι η πλειοψηφία ενδιαφέρθηκε πολύ για:

- a) 13: Δράση για το κλίμα
- b) 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
- c) 5: Ισότητα των φύλων
- d) 2: Μηδενική Πείνα
- e) 1: Μηδενική Φτώχεια

5. Με ποιον τρόπο θα ήταν ενδιαφέρον για εσάς να μάθετε για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης; (είναι δυνατόν να δοθούν πολλές απαντήσεις)



Οι συμμετέχοντες, που είναι μαθητές, δήλωσαν ότι προτιμούν να μαθαίνουν για νέα θέματα και αντικείμενα μέσα από επιτραπέζια παιχνίδια, ενεργητικά παιχνίδια, ενδιαφέρουσες δραστηριότητες και εκπαιδευτικά βίντεο..

6. Ποια επιτραπέζια παιχνίδια σας ενδιαφέρουν; (μπορείτε να πείτε το όνομα του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή να εξηγήσετε τα χαρακτηριστικά του (με κάρτες, παιχνίδι ρόλων, αριθμός παικτών κ.λπ.)

Τα παιχνίδια για τα οποία ενδιαφέρονται οι συμμετέχοντες είναι τα εξής: Παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια καρτών, Uno, Taboo και Trivial pursuit.

Συμπεράσματα

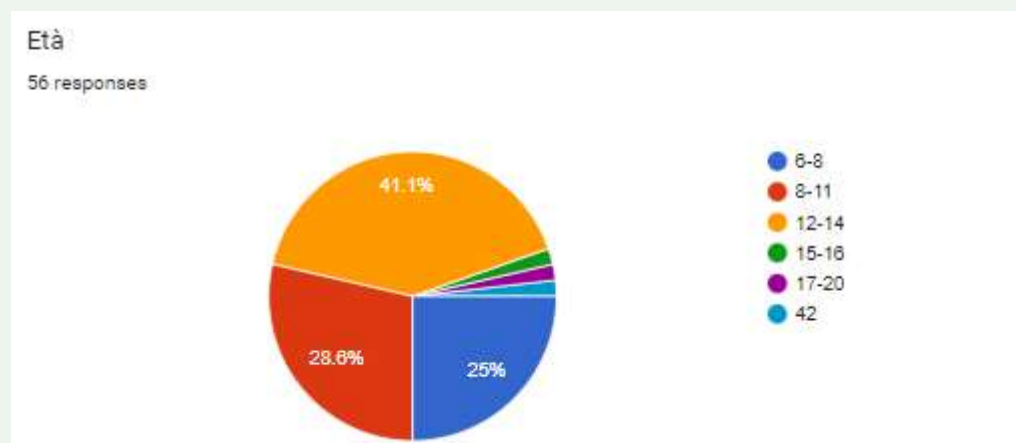
Με βάση τα ευρήματα στην Ελλάδα, οι μαθητές προτιμούν να μαθαίνουν περισσότερα για θέματα όπως ο ΣΤΟΧΟΣ 13: Δράση για το κλίμα, ο ΣΤΟΧΟΣ 16: Ειρήνη και δικαιοσύνη



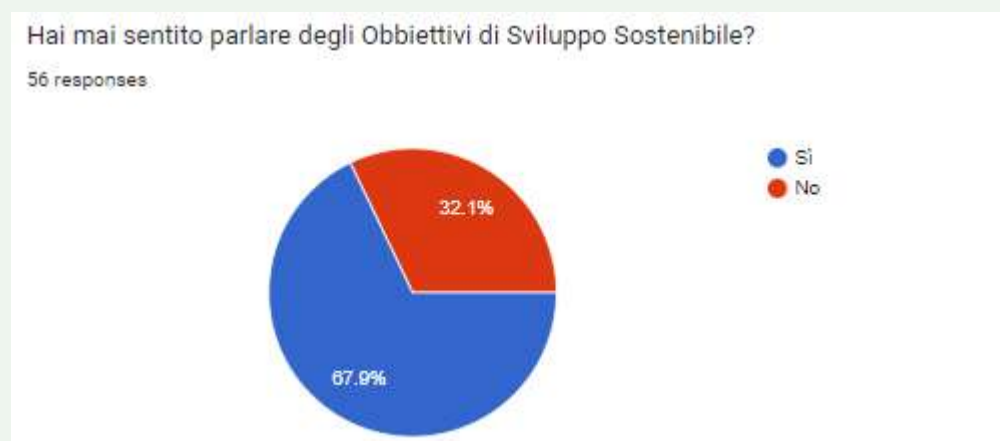
Ισχυροί θεσμοί, ο ΣΤΟΧΟΣ 5: Ισότητα των φύλων, ο ΣΤΟΧΟΣ 2: Μηδενική πείνα και ο ΣΤΟΧΟΣ 1: Καμία φτώχεια. Επιπλέον, δηλώνουν ότι προτιμούν να μαθαίνουν για νέα θέματα και αντικείμενα μέσω επιτραπέζιων παιχνιδιών, ενεργητικών παιχνιδιών, ενδιαφέρουσες δραστηριότητες και εκπαιδευτικά βίντεο.

Ιταλία

1. Ποια είναι η ηλικία σας;



2. Έχετε ακούσει για τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ;



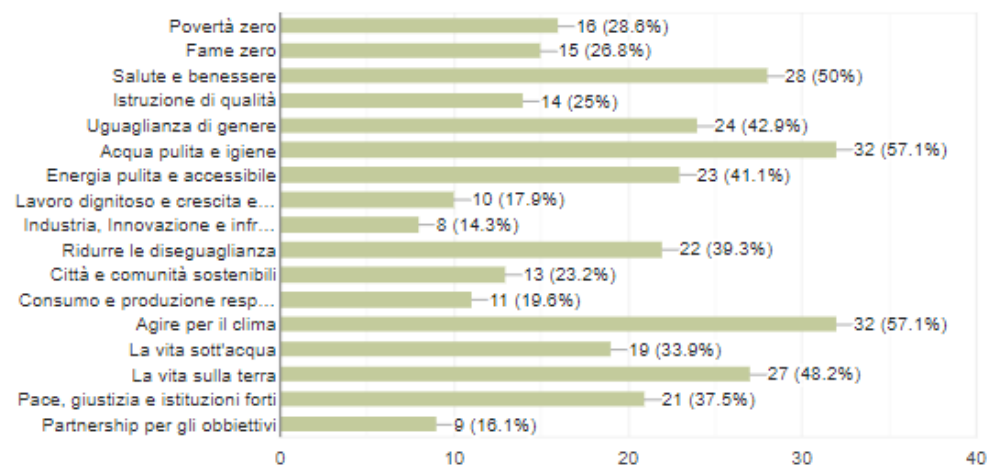


3. Έχετε συμπεριλάβει κάποιο από τους 17 ΣΒΑ στο πρόγραμμα σπουδών σας στο σχολείο;

Ha mai appreso/approfondito qualcuno di questi 17 SDG durante il tuo programma scolastico? (sono possibili più risposte)



56 responses

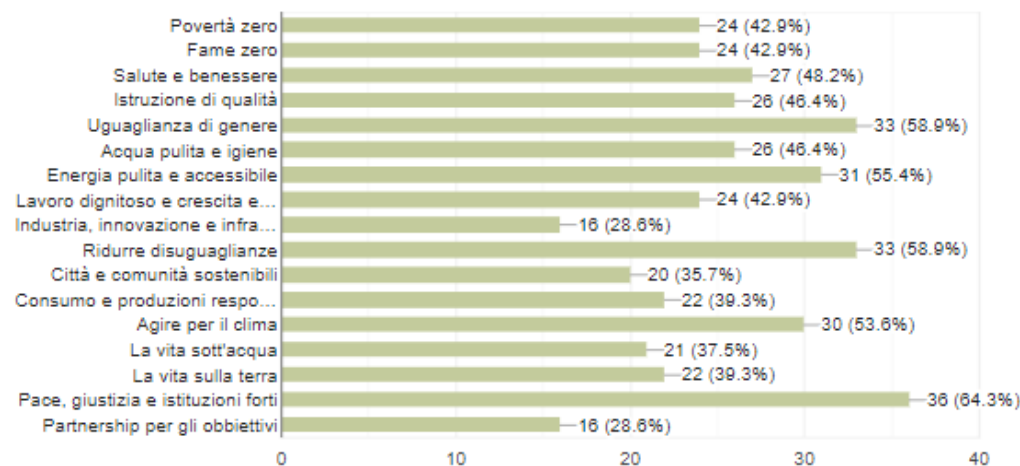


4. Ποιους στόχους πρέπει να καλύπτει η μαθησιακή διαδικασία;

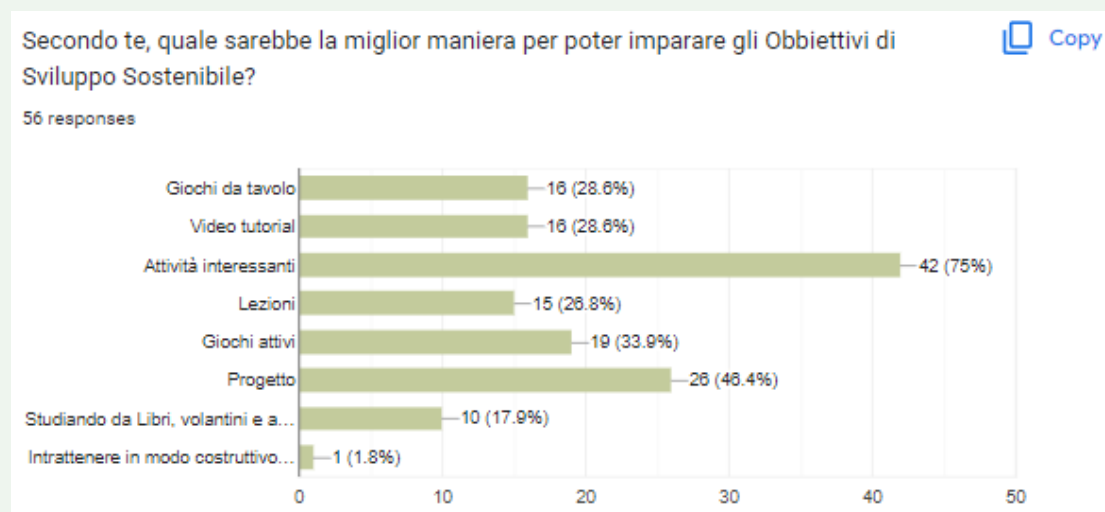
Quale obiettivo dovrebbe essere insegnato durante il percorso scolastico



56 responses



5. Με ποιον τρόπο θα ήταν ενδιαφέρον για εσάς να μάθετε για τους ΣΒΑ;



6. Ποια επιτραπέζια παιχνίδια σας ενδιαφέρουν; (μπορείτε να πείτε το όνομα του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή να εξηγήσετε τα χαρακτηριστικά του (με κάρτες, παιχνίδια ρόλων, αριθμός παικτών κ.λπ.)

Τα παιχνίδια για τα οποία ενδιαφέρονται οι συμμετέχοντες είναι τα εξής: Τα παιχνίδια που ενδιαφέρουν τους συμμετέχοντες είναι: Monopoly, Jenga, Talisman, παιχνίδια με κάρτες, παιχνίδια με κάρτες μνήμης, επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια ρόλων, Υπο, σκάκι, Bingo, Risk, Trumps, Cluedo, Lupus in Tabula, παιχνίδια εξωτερικού χώρου, κλασικά χαρτιά, μαντέψτε ποιος, Risk, κ.λπ.

Συμπεράσματα

Με βάση τα ευρήματα στην Ιταλία, οι μαθητές προτιμούν να μαθαίνουν περισσότερα για θέματα όπως ο ΣΤΟΧΟΣ 5: Ισότητα των φύλων, ο ΣΤΟΧΟΣ 3: Καλή υγεία και ευημερία, ο ΣΤΟΧΟΣ 7: Προσιτή και καθαρή ενέργεια, ο ΣΤΟΧΟΣ 10: Μείωση των ανισοτήτων, ο ΣΤΟΧΟΣ 13: Δράση για το κλίμα και ο ΣΤΟΧΟΣ 16: Ειρήνη και δικαιοσύνη Ισχυροί θεσμοί. Επιπλέον, δηλώνουν ότι προτιμούν να μαθαίνουν για νέα θέματα και αντικείμενα μέσα από ενδιαφέρουσες δραστηριότητες, Project και Active games.

Γενικά συμπεράσματα

Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη στις χώρες εταίρους, τα πιο ενδιαφέροντα θέματα για τους εκπαιδευτικούς είναι ο ΣΤΟΧΟΣ 5: Ισότητα των φύλων, ο ΣΤΟΧΟΣ 3: Καλή υγεία και ευημερία, ο ΣΤΟΧΟΣ 7: Προσιτή και καθαρή ενέργεια, ο ΣΤΟΧΟΣ 13: Δράση για το κλίμα και ο ΣΤΟΧΟΣ 16: Ειρήνη και δικαιοσύνη Ισχυροί θεσμοί. Από τη σύνθεση των



αποτελεσμάτων των δύο ερευνών για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, ολόκληρη η κοινοπραξία αποφάσισε να δημιουργήσει τα επιτραπέζια παιχνίδια εστιάζοντας στα 4 πιο ενδιαφέροντα θέματα των SDGs:

ΣΒΑ 3 – Καλή Υγεία και Ευημερία

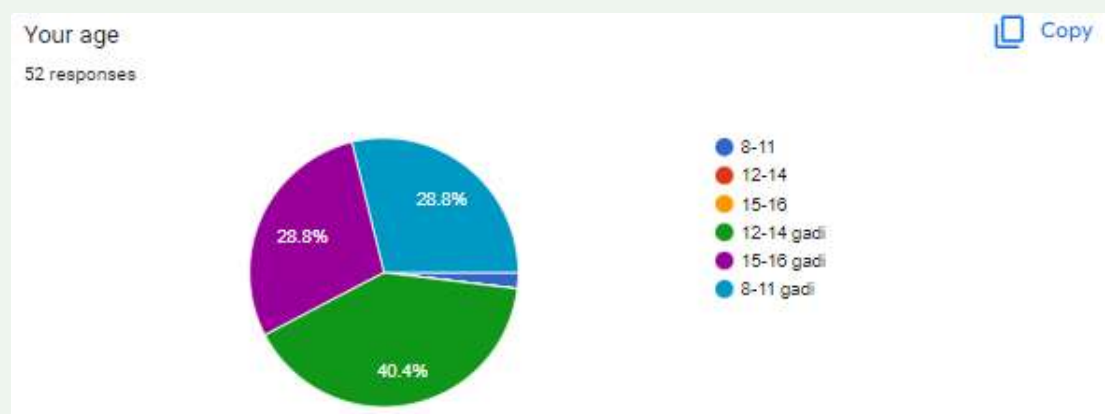
ΣΒΑ 4 – Ποιοτική Εκπαίδευση

ΣΒΑ 7 – Φθηνή και καθαρή ενέργεια

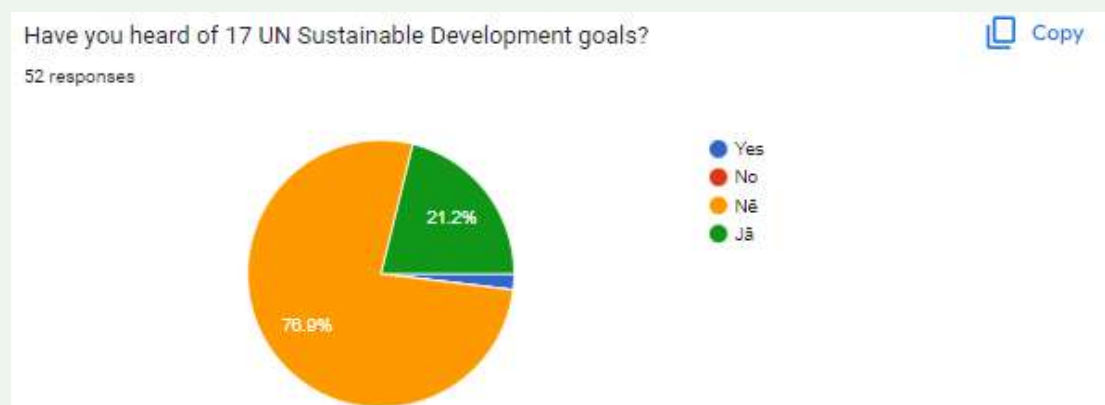
ΣΒΑ 13 – Δράση για το κλίμα

Λετονία

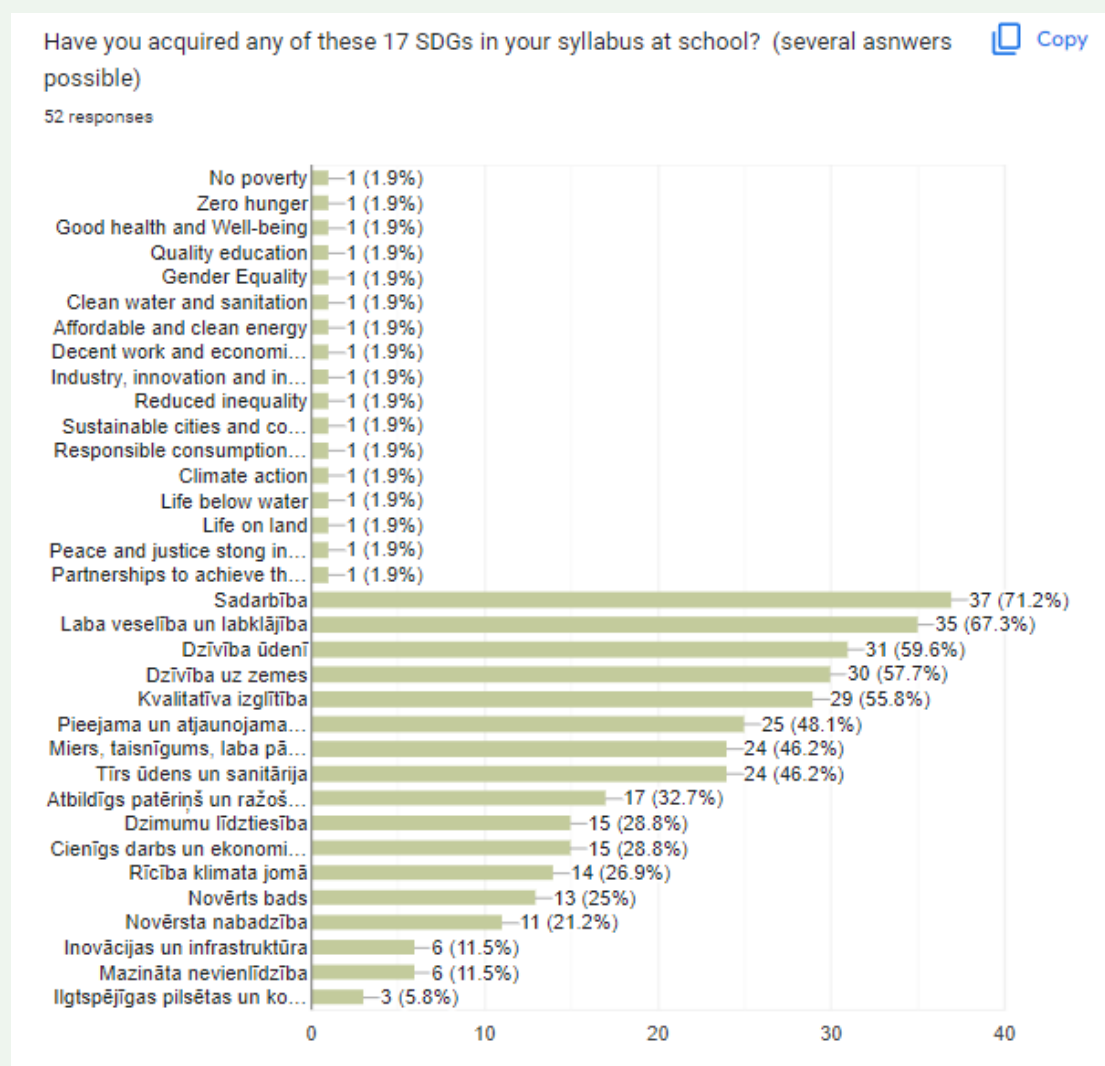
1. Ποια είναι η ηλικία σας;



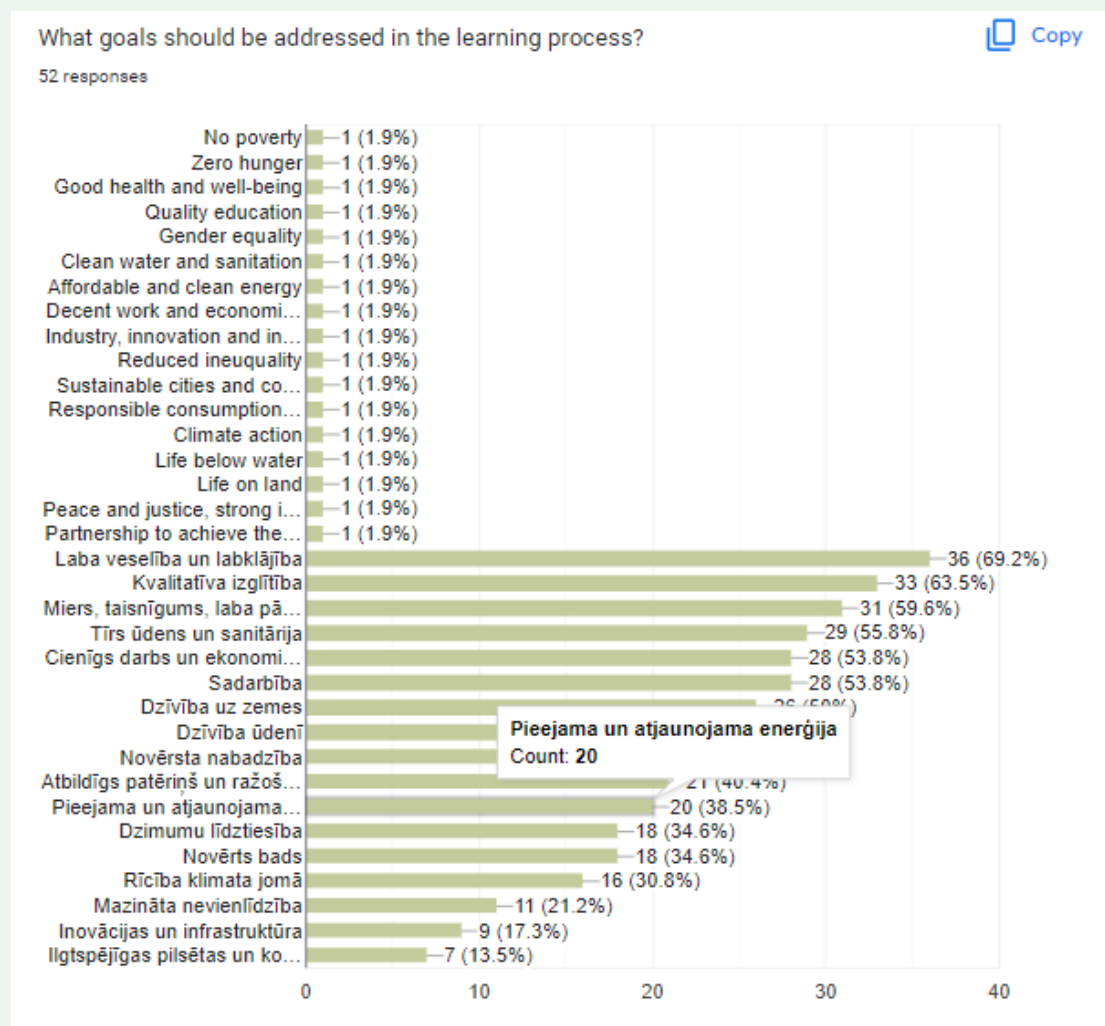
2. Έχετε ακούσει για τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ;



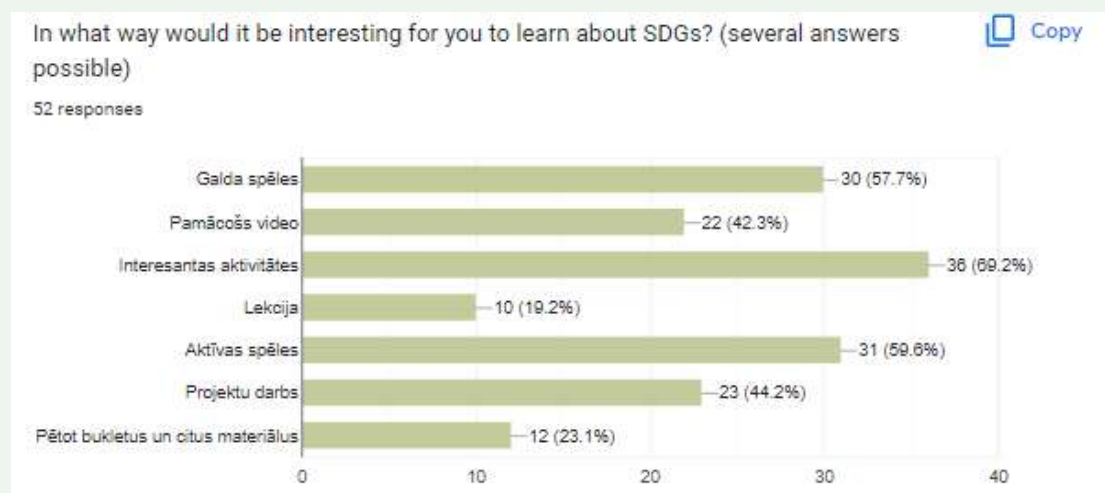
3. Έχετε συμπεριλάβει κάποιο από τους 17 ΣΒΑ στο πρόγραμμα σπουδών σας του σχολείου σας;?



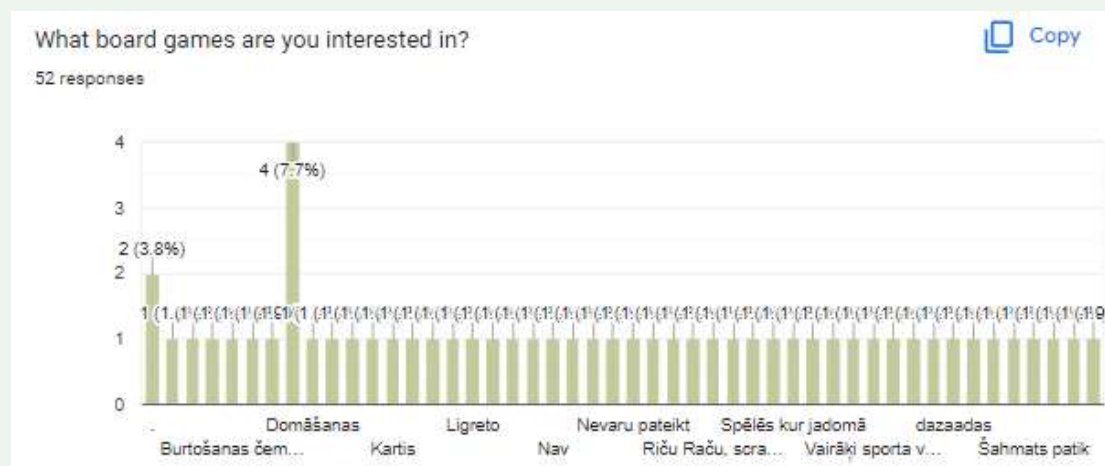
4. Ποιους στόχους πρέπει να καλύπτει η μαθησιακή διαδικασία;



5. Με ποιον τρόπο θα ήταν ενδιαφέρον για εσάς να μάθετε για τους ΣΒΑ;



6. Ποια επιτραπέζια παιχνίδια σας ενδιαφέρουν; (μπορείτε να πείτε την ονομασία του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή να εξηγήσετε τα χαρακτηριστικά του (με κάρτες, παιχνίδι ρόλων, αριθμός παικτών κ.λπ.)



Συμπεράσματα

Τα αποτελέσματα της ομάδας εστίασης των εκπαιδευτικών δείχνουν την υποστήριξη για ένα γρήγορο και διασκεδαστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για να συμβάλει στην ευαισθητοποίηση για τους στόχους με έμφαση στον ΣΤΟΧΟ 3: Καλή υγεία και ευημερία, ΣΤΟΧΟ 14: Ζωή κάτω από το νερό, ΣΤΟΧΟ 15: Ζωή στη γη, ΣΤΟΧΟ 4: Ποιοτική εκπαίδευση, ΣΤΟΧΟ 7: Προσιτή και καθαρή ενέργεια, ΣΤΟΧΟ 16: Ειρήνη και δικαιοσύνη Ισχυροί θεσμοί, ΣΤΟΧΟ 6: Καθαρό νερό και αποχέτευση και να παρέχει στους παίκτες μια σειρά από τρόπους με τους οποίους μπορούν προσωπικά να βοηθήσουν στην επίτευξη των στόχων. Τα παιχνίδια θα πρέπει να είναι κατάλληλα για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και μεγέθη με ενδιαφέρουσα ιστορία και οπτικό στυλ που συνδυάζει τη διασκέδαση και τον ρεαλισμό, να συναρπάζουν και να δίνουν συνεχείς προκλήσεις, να είναι ευέλικτα με καλή ισορροπία μεταξύ πρόκλησης και ανταμοιβής. Τα θέματα που θα πρέπει κατά προτίμηση να περιλαμβάνονται στα παιχνίδια για τις τάξεις του δημοτικού είναι τα εξής: Περιβάλλον, Υγεία, Περιβαλλοντική βιωσιμότητα, Επιπτώσεις στα οικοσυστήματα και Υγιεινή..

Γενικά συμπεράσματα

Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη σε χώρες εταίρους, τα πιο ενδιαφέροντα θέματα για τους εκπαιδευτικούς είναι τα εξής: ΣΤΟΧΟΣ 5: Ισότητα των φύλων, ΣΤΟΧΟΣ 3: Καλή υγεία και ευημερία, ΣΤΟΧΟΣ 7: Προσιτή και καθαρή ενέργεια, ΣΤΟΧΟΣ 13: Δράση για το κλίμα και ΣΤΟΧΟΣ 16: Ειρήνη και δικαιοσύνη Ισχυροί θεσμοί. Επιπλέον, δήλωσαν ότι



θεωρούν ότι τα πιο προτιμώμενα μέσα για τη διδασκαλία των μαθητών είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα ενεργητικά παιχνίδια και οι ενδιαφέρουσες δραστηριότητες.

Από τη σύνθεση των αποτελεσμάτων των δύο ερευνών για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, ολόκληρη η κοινοπραξία αποφάσισε να δημιουργήσει τα επιτραπέζια παιχνίδια εστιάζοντας στα 4 πιο ενδιαφέροντα θέματα των SDGs:

ΣΒΑ 3 – Καλή Υγεία και Ευημερία

ΣΒΑ 4 – Ποιοτική Εκπαίδευση

ΣΒΑ 7 – Φθηνή και καθαρή ενέργεια

ΣΒΑ 13 – Δράση για το κλίμα

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΟ

Η έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού είναι ένα είδος έρευνας στο οποίο η επαναληπτική ανάπτυξη λύσεων σε πρακτικά και πολύπλοκα εκπαιδευτικά προβλήματα αποτελεί το πλαίσιο για επιστημονική έρευνα. Οι λύσεις μπορεί να είναι εκπαιδευτικά προϊόντα, διαδικασίες, προγράμματα ή πολιτικές. Η έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού δεν στοχεύει μόνο στην επίλυση σημαντικών προβλημάτων που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί επαγγελματίες, αλλά ταυτόχρονα επιδιώκει να ανακαλύψει νέες γνώσεις που μπορούν να ενημερώσουν το έργο άλλων που αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα. Η συστηματική και ταυτόχρονη εργασία προς αυτούς τους διπλούς στόχους είναι ίσως το πιο χαρακτηριστικό γνώρισμα της έρευνας εκπαιδευτικού σχεδιασμού.

Η μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια (GBL) είναι μια διδακτική προσέγγιση που ενσωματώνει στοιχεία και αρχές παιχνιδιών σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες για την προώθηση της εμπλοκής και των κινήτρων των μαθητών. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση μηχανισμών παιχνιδιών, όπως πόντοι, κονκάρδες, πίνακες αρχηγών και συστήματα ανατροφοδότησης, για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας.

Για παράδειγμα, οι πόντοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παρακολούθηση της προόδου ενός μαθητή και να παρέχουν ανταμοιβές για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων, όπως η ολοκλήρωση ενός συγκεκριμένου αριθμού εργασιών. Τα σήματα μπορούν να κερδηθούν για την επίδειξη της κυριαρχίας μιας συγκεκριμένης δεξιότητας ή για την ολοκλήρωση μιας απαιτητικής εργασίας. Οι πίνακες κατάταξης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση του ανταγωνισμού μεταξύ των μαθητών, προωθώντας τη δέσμευση και τα κίνητρα. Οι πίνακες συζητήσεων μπορούν να



χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση της συνεργασίας και της μάθησης μεταξύ ομοτίμων.

Η ΓΒΛ μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση ψηφιακών ή μη ψηφιακών παιχνιδιών, όπως παιχνίδια ρόλων, επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια καρτών. Τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να περιλαμβάνουν προσομοιώσεις που επιτρέπουν στους μαθητές να βιώσουν σενάρια του πραγματικού κόσμου και να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Με αυτόν τον τρόπο, η ΓΒΛ προσφέρει μια ενεργητική μαθησιακή εμπειρία που ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και προάγει τη δημιουργικότητα.

Συνολικά, η ΓΒΛ προσφέρει μια μοναδική προσέγγιση στη μάθηση που αξιοποιεί τη δέσμευση και τα κίνητρα των παιχνιδιών για να ενισχύσει την εκπαιδευτική εμπειρία. Με την ενσωμάτωση των αρχών των παιχνιδιών στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες, το ΓΒΛ προσφέρει έναν διασκεδαστικό και αποτελεσματικό τρόπο για την προώθηση της μάθησης των μαθητών.



Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΠΑΧΝΙΩΔΟΥΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL) είναι μια διδακτική μεθοδολογία που έχει κερδίσει δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια, καθώς οι εκπαιδευτικοί αναζητούν νέους τρόπους για να εμπλέξουν τους μαθητές και να προωθήσουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Στον πυρήνα της, η GBL περιλαμβάνει την ενσωμάτωση στοιχείων, μηχανισμών και αρχών παιχνιδιών σε μαθησιακές δραστηριότητες, με στόχο την προώθηση της εμπλοκής και των κινήτρων των μαθητών.

Η GBL προσφέρει πολλά οφέλη στους μαθητές, τους εκπαιδευτικούς και τα σχολεία. Ίσως το πιο σημαντικό, μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για την αύξηση της δέσμευσης και των κινήτρων των μαθητών. Τα παιχνίδια είναι εγγενώς ελκυστικά και μπορούν να τραβήξουν την προσοχή των μαθητών με τρόπο που οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας συχνά δεν μπορούν. Κάνοντας τη μάθηση διασκεδαστική και διαδραστική, τα GBL μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να επενδύσουν περισσότερο στη μάθησή τους, οδηγώντας σε καλύτερα αποτελέσματα.

Ένα άλλο βασικό πλεονέκτημα της GBL είναι ότι προωθεί την ενεργητική μάθηση. Στα παραδοσιακά μοντέλα διδασκαλίας, οι μαθητές είναι συχνά παθητικοί αποδέκτες πληροφοριών, αλλά στη GBL, συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης. Τα παιχνίδια απαιτούν από τους μαθητές να λαμβάνουν αποφάσεις, να επιλύουν προβλήματα και να συμμετέχουν σε κριτική σκέψη, όλα αυτά αποτελούν σημαντικές δεξιότητες για την επιτυχία στο σχολείο και πέρα από αυτό.

Η GBL επιτρέπει επίσης την εξατομικευμένη μάθηση. Τα παιχνίδια μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τα μαθησιακά στυλ μεμονωμένων μαθητών, επιτρέποντάς τους να εργάζονται με το δικό τους ρυθμό και να λαμβάνουν εξατομικευμένη ανατροφοδότηση και υποστήριξη. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές που μπορεί να δυσκολεύονται στα παραδοσιακά περιβάλλοντα της τάξης να επιτύχουν και να νιώσουν μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους.

Η συνεργασία είναι ένα άλλο πλεονέκτημα της GBL. Πολλά παιχνίδια απαιτούν ομαδική εργασία και επικοινωνία, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν σημαντικές κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες. Η συνεργασία για την επίτευξη ενός κοινού στόχου μπορεί επίσης να προωθήσει την αίσθηση της κοινότητας και του ανήκειν, η οποία είναι σημαντική για τη δημιουργία ενός θετικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

Τέλος, η GBL μπορεί να προωθήσει την ανάπτυξη ενός ευρέος φάσματος δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων του γραμματισμού, του αριθμητισμού, του ψηφιακού



γραμματισμού, της δημιουργικότητας και της επίλυσης προβλημάτων. Τα παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν στους μαθητές ευκαιρίες να εξασκήσουν και να εφαρμόσουν αυτές τις δεξιότητες με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο, βοηθώντας τους να αναπτύξουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να επιτύχουν τόσο στο σχολείο όσο και στη μελλοντική τους σταδιοδρομία..





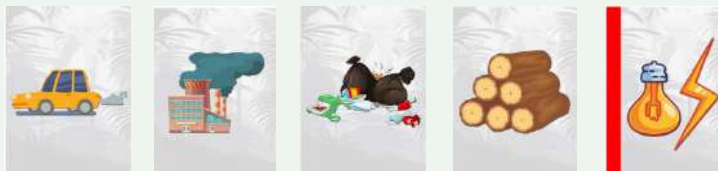
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - Επιτραπέζιο παιχνίδι

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Εκτυπώστε τις 26 σελίδες. Σας συνιστούμε να το κάνετε, αν είναι δυνατόν, σε χαρτόνι, για να αυξήσετε το βάρος των καρτών. Θα χρειαστεί να κολλήσετε το μπροστινό και το πίσω μέρος όπως περιγράφεται παρακάτω.
2. **Τράπουλα με κάρτες χαρακτήρων** (60 κάρτες, 12 χαρακτήρες). Κάθε χαρακτήρας έχει 5 κάρτες: στο μπροστινό μέρος, μερικές από τις ανθρώπινες αιτίες που συμβάλλουν στην κλιματική αλλαγή και στο πίσω μέρος, η εικόνα του χαρακτήρα.

Μπροστά

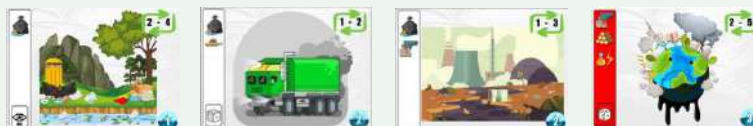


Πίσω



3. **Πακέτο με κάρτες κλιματικής αλλαγής** (48 κάρτες τοποθετημένες οριζόντια): όλες οι κάρτες θα έχουν την ίδια πίσω όψη. Η μπροστινή όψη θα είναι διαφορετική σε κάθε περίπτωση.

Μπροστά



Πίσω



4. **Κάρτα Τέλος Παιχνιδιού** (1 κάρτα τοποθετημένη οριζόντια): έχει το ίδιο πίσω μέρος με τις κάρτες κλιματικής αλλαγής και το εικονίδιο STOP στο μπροστινό μέρος.

Μπροστά





Πίσω



5. Για να διευκολύνετε το ανακάτεμα, θα χρειαστεί να βάλετε τα χαρτιά σε μανίκι για να παίζετε άνετα (τυπικό μέγεθος μανικιών 63,5 mm x 88 mm).
6. Θα χρειαστείτε επίσης ένα 6πλευρο ζάρι.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



2-5 παίκτες



Από 4 χρονών



20 λεπτά

Η κλιματική αλλαγή είναι ένα αναμφισβήτητο γεγονός. Η ανθρώπινη δράση συμβάλλει αρνητικά μέσω της εκπομπής ρυπογόνων αερίων, της συσσώρευσης αποβλήτων, της αποψίλωσης των δασών ή της υπερβολικής κατανάλωσης ενέργειας. Για να προσπαθήσετε να τη διορθώσετε, θα πρέπει να αναγνωρίσετε αυτές τις αιτίες και να προσπαθήσετε να τις γνωρίζετε στην καθημερινή σας ζωή. Θα είστε σε θέση να θυμάστε τι κάνουμε λάθος σε κάθε δεδομένη στιγμή με τον αγαπημένο μας πλανήτη Γη;

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος σας είναι να συγκεντρώσετε πόντους νίκης. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να εμφανίσετε τις αιτίες της κλιματικής αλλαγής στις κάρτες χαρακτήρων σας με την ίδια σειρά που ζητά η κάρτα **Κλιματική Αλλαγή**. Αυτό το έργο δεν θα είναι εύκολο, καθώς οι κάρτες χαρακτήρων σας θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα πρέπει να θυμάστε τη νέα σειρά των αιτιών της κλιματικής αλλαγής..

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



60 χαρακτήρες



36 κάρτες Κλιματικής Αλλαγής



12 Κάρτες κλιματικής αλλαγής (ενεργειακή σπατάλη)



1 Κάρτα παιχνιδιού τέλους



1 ζάρι

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1 - Υπάρχουν 12 διαθέσιμοι χαρακτήρες. Κάθε παίκτης θα πρέπει να επιλέξει έναν από αυτούς με τις κάρτες που σχετίζονται με αυτόν (4 κάρτες από το βασικό παιχνίδι + 1 κάρτα επέκτασης με κόκκινη πλευρική λωρίδα).

2 - Αποφασίστε μαζί αν θα παίξετε ή όχι την επέκταση (η επέκταση είναι πιο πολύπλοκη και δεν συνιστάται για αρχάριους ή για μικρά παιδιά)..

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 4 - 5 ΕΤΩΝ: Τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν να έχουν το χαρτί στη θέση 4 πάντα ανοιχτό. **ΠΑΙΔΙΑ 6-10 ΕΤΩΝ:** μπορούν να παίξουν με τα 4 χαρτιά ανοιχτά..

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΚΤΑΣΗ:

ΠΑΙΔΙΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 10 ΕΤΩΝ: μπορούν να προσθέσουν την 5η κάρτα που περιλαμβάνει την αιτία **ENERGY WASTE**. Αυτές οι κάρτες αυξάνουν τη δυσκολία.



Έχουν μια κόκκινη πλευρική λωρίδα. Αν αποφασίσετε να παίξετε με την επέκταση, θα πρέπει να προσθέσετε στην τράπουλα Κλιματικής Αλλαγής τις κάρτες Ενεργειακών Αποβλήτων.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από παιδιά διαφορετικών ηλικιών, συμπεριλαμβανομένων και των πέντε καρτών.

Απλά κρατήστε την κάρτα στη θέση 5 πάντα με την όψη προς τα πάνω για τα παιδιά που μπορεί να τη χρειαστούν για να εξισορροπήσουν τη δυσκολία. Ακόμα και πολύ μικρά παιδιά μπορούν να παίξουν με ενήλικες κρατώντας τις παιδικές κάρτες στις θέσεις 4 και 5 ανοιχτές..

3 - Τοποθετήστε τις κάρτες σε οριζόντια σειρά μπροστά από τον παίκτη. Αυτή θα είναι η περιοχή παιχνιδιού του. Οι κάρτες θα πρέπει να είναι ορατές από την πλευρά του χαρακτήρα, προσπαθώντας να απομνημονεύσει εξαρχής τις αιτίες της κλιματικής αλλαγής που βρίσκονται από κάτω (ΡΥΠΑΝΤΙΚΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ, ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΕΣ ΕΚΠΟΜΠΕΣ CO₂, ΑΠΟΒΛΗΤΑ, ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ από το βασικό παιχνίδι και ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΗ ΔΙΑΡΡΟΗ για την επέκταση). Ο παίκτης τις τοποθετεί κλειστές με τη σειρά της επιλογής του. Αυτό θα σηματοδοτήσει την αρχική του θέση.



Position 1 Position 2 Position 3 Position 4
Example for game WITHOUT the expansion.

4 - Ανακατέψτε τις κάρτες για την κλιματική αλλαγή. Χωρίστε τις τελευταίες 10 κάρτες της τράπουλας 4 και ανακατέψτε ανάμεσά τους την κάρτα End Game. Τοποθετήστε αυτές τις 11 κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλας των καρτών Αλλαγής Κλίματος και μην την ανακατέψετε ξανά.



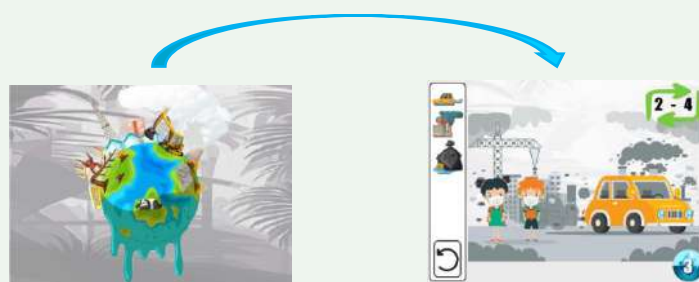
Αφήστε την τράπουλα κλειστή με την εικόνα της κλιματικής αλλαγής σε κοινή θέα στη μέση του τραπεζιού, σε απόσταση αναπνοής από όλους τους παίκτες. Οι απορρίψεις τοποθετούνται δίπλα σε αυτή την τράπουλα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιχνίδια μικρότερης διάρκειας, μπορείτε να αφαιρέσετε 5 έως 10 κάρτες από την τράπουλα ΧΩΡΙΣ να κοιτάξετε και να πετάξετε αυτή την κάρτα τέλους παιχνιδιού..

5 - Τοποθετήστε το ζάρι δίπλα στην τράπουλα Κλιματικής Αλλαγής και επιλέξτε τον αρχικό παίκτη (μπορείτε να το κάνετε αυτό ρίχνοντας το ζάρι αν θέλετε).

**ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ**

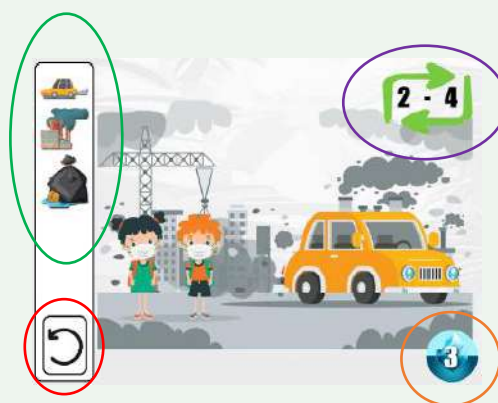
Ο αρχικός παίκτης ανοίγει την πάνω κάρτα της τράπουλας Αλλαγή κλίματος.



Εκτός από την κεντρική εικόνα, μπορείτε να βρείτε διάφορα εικονίδια:

**ΑΙΤΙΕΣ ΤΗΣ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗΣ
ΑΛΛΑΓΗΣ ΠΟΥ
ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ
ΕΠΙΤΕΥΧΘΟΥΝ ΚΑΡΤΕΣ
ΚΑΙ ΔΕΙΓΜΑ ΤΑΞΗΣ**

ΕΠΙΔΡΑΣΗ

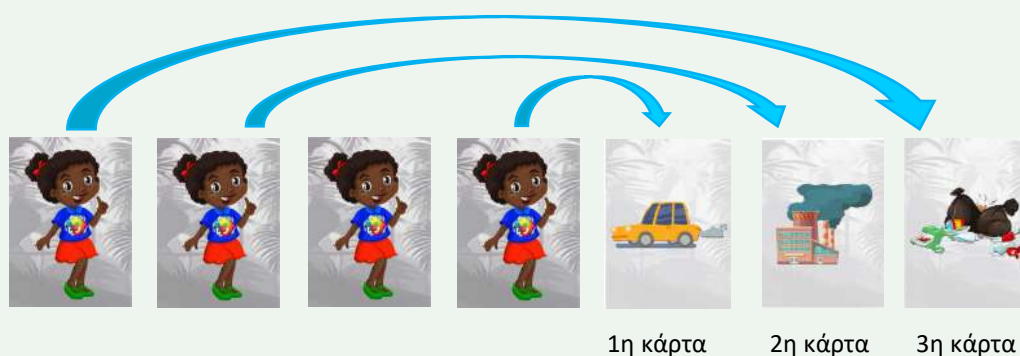


**ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ
ΘΕΣΗΣ ΤΩΝ
ΚΑΡΤΩΝ**

ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ

Μόλις εμφανιστεί η κάρτα Κλιματικής Αλλαγής, πρέπει να γυρίσετε τις κάρτες χαρακτήρων σας που δείχνουν τα ίδια **αίτια κλιματικής αλλαγής** με την κάρτα Κλιματικής Αλλαγής. **Εάν υπάρχουν περισσότερες από μία αιτίες, πρέπει να τις ανοίξετε με τη σωστή σειρά (από πάνω προς τα κάτω).**

Παράδειγμα: (για 3 πόντους νίκης), έπρεπε να γυρίσετε τις κάρτες "ρυπογόνες μεταφορές", "βιομηχανικές εκπομπές CO2" και "απόβλητα" με τη σειρά αυτή (αφήνοντάς τες στην ίδια θέση).



1η κάρτα

2η κάρτα

3η κάρτα

**ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΣΩΣΤΑ:**

1ον) Πάρτε την κάρτα Κλιματικής Αλλαγής και τους πόντους νίκης της. Τοποθετήστε την με την όψη προς τα πάνω στην περιοχή παιχνιδιού σας.

2ο) Αναποδογυρίστε όλες τις κάρτες χαρακτήρων σας και χωρίς να κοιτάξετε τις κάρτες, **αλλάξτε τη θέση των καρτών** όπως φαίνεται στην κάρτα Κλιματική Αλλαγή.

Σε αυτό το παράδειγμα, θα αλλάξουμε το φύλλο στη θέση 2 με το φύλλο στη θέση 4.



3ο) Εφαρμόστε το εφέ της κάρτας αν έχει ένα.

Όπως μπορείτε να δείτε, οι κάρτες των χαρακτήρων σας και οι αντίστοιχες αιτίες της κλιματικής αλλαγής θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την καλή σας μνήμη για να πετύχετε τη νίκη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιδιά ηλικίας 4-5 ετών ή που δυσκολεύονται ακόμα να απομνημονεύσουν τις θέσεις των καρτών, μπορείτε να τοποθετήσετε την κάρτα στη θέση 4 πάντα ανοιχτή, έτσι ώστε αν, για παράδειγμα, το 2 αντικατασταθεί με το 4, η νέα κάρτα που τοποθετείται στη θέση 4 θα παραμείνει ανοιχτή, ενώ η κάρτα που έχει μετακινηθεί στη θέση 2 θα επιστρέψει ανοιχτή.

ΕΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΙΣ:

Αφαιρέστε την κάρτα που δεν μπορεί να κερδηθεί και τοποθετήστε την ανοιχτή σε μια στοίβα απόρριψης δίπλα στην τράπουλα κλιματικής αλλαγής. Πρέπει να παραδώσετε μια προηγούμενως κερδισμένη κάρτα Αλλαγής Κλίματος ως ποινή (μπορείτε να επιλέξετε από όλες τις κάρτες που έχετε κερδίσει), τοποθετώντας την στη στοίβα απόρριψης μαζί με την χαμένη κάρτα. Εάν δεν έχετε κερδίσει ακόμα καμία κάρτα, δεν υπάρχει ποινή.

Μόλις επιλυθεί το χτύπημα ή η αστοχία και εφαρμοστεί το αποτέλεσμα, αν υπάρχει, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον παίκτη στα αριστερά σας (εκτός αν η κατεύθυνση έχει αλλάξει από ένα από τα αποτελέσματα). Ο νέος παίκτης με τη σειρά του θα δείξει μια νέα κάρτα από την τράπουλα κλιματικής αλλαγής και θα προσπαθήσει να εμφανίσει σωστά τις ενέργειες με τη σωστή σειρά για να την πάρει.



ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Μπορείτε να βρείτε 5 διαφορετικούς τύπους **επιδράσεων** (οι επιδράσεις ισχύουν ΜΟΝΟ αν η κάρτα έχει αποκτηθεί)



Αλλάζτε την κατεύθυνση του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ξεκινάει δεξιόστροφα.



Παραλείψτε τη σειρά του επόμενου παίκτη.



Ο παίκτης που έχει αποκτήσει την κάρτα μπορεί να κοιτάξει τις κάρτες χαρακτήρων του για να θυμηθεί τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξει τη σειρά των καρτών.



Όλοι οι παίκτες μπορούν να κοιτάζουν τις κάρτες των χαρακτήρων τους για να θυμηθούν τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξουν τη σειρά τους.



Ρίξτε τα ζάρια.

- **Αν έρθει 1, 2, 3 ή 4:** οι άλλοι παίκτες πρέπει να αλλάξουν, ΧΩΡΙΣ να κοιτάζουν, τη θέση δύο από τις κάρτες τους (της επιλογής τους). Παράδειγμα: ανταλλάξτε την κάρτα 1 με την κάρτα 4.

- **Εάν έρθει το 5 ή το 6:** ΜΟΝΟ ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα πρέπει να ανταλλάξει, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξει, δύο από τις κάρτες του (της επιλογής του).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Το παιχνίδι τελειώνει τη στιγμή που εμφανίζεται η κάρτα End Game. Αν επιλέξατε να αφαιρέσετε κάρτες για να συντομεύσετε το παιχνίδι, το παιχνίδι θα τελειώσει όταν παιχτεί η τελευταία κάρτα της τράπουλας Κλιματικής Αλλαγής.



Κάρτα τέλους του παιχνιδιού

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους ΝΙΚΗΣ κερδίζει το παιχνίδι. Εάν υπάρχει ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη..

ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ - Επιτραπέζιο παιχνίδι

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Εκτυπώστε τις 26 σελίδες. Σας συνιστούμε να το κάνετε, αν είναι δυνατόν, σε χαρτόνι, για να αυξήσετε το βάρος των καρτών. Θα χρειαστεί να κολλήσετε το μπροστινό και το πίσω μέρος όπως περιγράφεται παρακάτω.
2. **Τράπουλα με κάρτες χαρακτήρων** (60 κάρτες, 12 χαρακτήρες). Κάθε χαρακτήρας έχει 5 κάρτες: στο μπροστινό μέρος, οι τύποι ενέργειας και στο πίσω μέρος η εικόνα του χαρακτήρα.

Μπροστά



Πίσω



3. **Τράπουλα με κάρτες Πράσινης Ενέργειας** (48 κάρτες τοποθετημένες οριζόντια): όλες οι κάρτες πρέπει να έχουν το ίδιο πίσω μέρος. Η μπροστινή πλευρά θα είναι διαφορετική σε κάθε περίπτωση.

Μπροστά



Πίσω



4. **Κάρτα λήξης παιχνιδιού** (1 κάρτα τοποθετημένη οριζόντια): έχει το ίδιο πίσω μέρος με τις κάρτες πράσινης ενέργειας και το εικονίδιο STOP στο μπροστινό μέρος.

Μπροστά





Πίσω



5. Για να διευκολύνετε το ανακάτεμα, θα χρειαστεί να βάλετε τα χαρτιά σε μανίκι για να παίζετε άνετα (τυπικό μέγεθος μανικιών 63,5 mm x 88 mm).
6. Θα χρειαστείτε επίσης ένα δπλευρο ζάρι.

INTRODUCTION

	2-5 παίκτες
	από 4 χρονών
	20 λεπτά

Ο πλανήτης μας κινδυνεύει. Χρειαζόμαστε τη βοήθειά σας για να γίνει **ο μετασχηματισμός του ενεργειακού μοντέλου** με την ταχύτητα που απαιτείται για να σωθεί η μητέρα Γη. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να διαχειριστείτε τις **ανανεώσιμες και πράσινες πηγές ενέργειας** με τον σωστό τρόπο. Θα είστε σε θέση να θυμάστε πού χρειάζεται ο σωστός τύπος ενέργειας σε κάθε δεδομένη στιγμή;

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος σας είναι να συγκεντρώσετε πόντους νίκης. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να εμφανίσετε την ενέργεια των καρτών χαρακτήρων σας με την ίδια σειρά που ζητά η κάρτα Πράσινη ενέργεια. Το έργο αυτό δεν θα είναι εύκολο, καθώς οι κάρτες χαρακτήρων σας θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα πρέπει να θυμάστε τη νέα σειρά με την οποία τοποθετούνται οι ενέργειες.

**ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

60 χαρακτήρες

36 Κάρτες πράσινης
ενέργειας12 Κάρτες πράσινης ενέργειας
(επέκταση βιοντίζελ)1 κάρτα λήξης
παιχνιδιού

1 ζάρι

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1 - Υπάρχουν 12 διαθέσιμοι χαρακτήρες. Κάθε παίκτης θα πρέπει να επιλέξει έναν από αυτούς με τις κάρτες που σχετίζονται με αυτόν (4 κάρτες από το βασικό παιχνίδι + 1 κάρτα επέκτασης με κόκκινη πλευρική λωρίδα).

2 - Αποφασίστε μαζί αν θα παίξετε ή όχι την επέκταση (η επέκταση είναι πιο περίπλοκη και δεν συνιστάται για αρχάριους ή για μικρά παιδιά).

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 4 - 5 ΕΤΩΝ: Τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν να έχουν το χαρτί στη θέση 4 πάντα ανοιχτό..

ΠΑΙΔΙΑ 6-10 ΕΤΩΝ: μπορούν να παίξουν με τα 4 χαρτιά ανοιχτά.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΚΤΑΣΗ:

ΠΑΙΔΙΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 10 ΕΤΩΝ: μπορούν να προσθέσουν την 5η κάρτα που περιλαμβάνει την ενέργεια BIODIESEL. Αυτές οι κάρτες αυξάνουν τη δυσκολία.





Έχουν μια κόκκινη πλευρική λωρίδα. Αν αποφασίσετε να παίξετε με την επέκταση, θα πρέπει να προσθέσετε στην τράπουλα Πράσινης Ενέργειας την κάρτα βιοντίζελ.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από παιδιά διαφορετικών ηλικιών, συμπεριλαμβανομένων και των πέντε καρτών.

Απλά κρατήστε την κάρτα στη θέση 5 πάντα με την όψη προς τα πάνω για τα παιδιά που μπορεί να τη χρειαστούν για να εξισορροπήσουν τη δυσκολία. Ακόμα και πολύ μικρά παιδιά μπορούν να παίξουν με ενήλικες κρατώντας τις παιδικές κάρτες στις θέσεις 4 και 5 ανοιχτές.

3 - Τοποθετήστε τις κάρτες σε οριζόντια σειρά μπροστά από τον παίκτη. Αυτή θα είναι η περιοχή παιχνιδιού του. Οι κάρτες θα πρέπει να είναι ορατές στην πλευρά του χαρακτήρα, προσπαθώντας να απομνημονεύσει τις ενέργειες που βρίσκονται από κάτω (ΗΛΙΑΚΗ, ΑΙΟΛΙΚΗ, ΓΕΩΘΕΡΜΙΚΗ και ΥΔΡΑΥΛΙΚΗ από το βασικό παιχνίδι και ΒΙΟΝΤΙΖΕΛ για την επέκταση). Ο παίκτης θα τις τοποθετήσει με την όψη προς τα κάτω με τη σειρά της επιλογής του. Αυτό θα σηματοδοτήσει την αρχική του θέση.



Παράδειγμα για παιχνίδι ΧΩΡΙΣ την επέκταση.

4 - Ανακατέψτε τις κάρτες πράσινης ενέργειας. Ξεχωρίστε τις τελευταίες 10 κάρτες από την τράπουλα και ανακατέψτε ανάμεσά τους την κάρτα End Game. Τοποθετήστε αυτές τις 11 κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλας πράσινης ενέργειας και μην ανακατέψετε ξανά την τράπουλα. Αφήστε την τράπουλα κλειστή με την εικόνα της Πράσινης Ενέργειας σε κοινή θέα στη μέση του τραπεζιού, σε απόσταση αναπνοής από όλους τους παίκτες. Οι απορρίψεις τοποθετούνται δίπλα σε αυτή την τράπουλα.

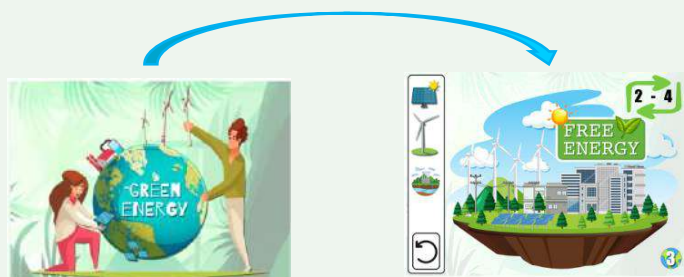
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιχνίδια μικρότερης διάρκειας, μπορείτε να αφαιρέσετε 5 έως 10 κάρτες από την τράπουλα ΧΩΡΙΣ να κοιτάξετε και να πετάξετε αυτή την κάρτα τέλους παιχνιδιού..



5 - Τοποθετήστε το ζάρι δίπλα στην τράπουλα πράσινης ενέργειας και επιλέξτε τον αρχικό παίκτη (μπορείτε να το κάνετε αυτό ρίχνοντας το ζάρι αν θέλετε).

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ο αρχικός παίκτης ανοίγει την πάνω κάρτα της τράπουλας Αλλαγή κλίματος.



Εκτός από την κεντρική εικόνα, μπορείτε να βρείτε διάφορα εικονίδια:

ΑΙΤΙΕΣ ΤΗΣ
ΚΛΙΜΑΤΙΚΗΣ ΑΛΛΑΓΗΣ
ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ
ΝΑ ΕΠΙΤΕΥΧΘΟΥΝ
ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΔΕΙΓΜΑ
ΤΑΞΗΣ
ΕΠΙΔΡΑΣΗ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ
ΘΕΣΗΣ ΤΩΝ
ΚΑΡΤΩΝ

ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ

Μόλις εμφανιστεί η κάρτα πράσινης ενέργειας, πρέπει να γυρίσετε τις κάρτες χαρακτήρων σας που δείχνουν τις ίδιες ενέργειες με την κάρτα πράσινης ενέργειας. **Αν υπάρχουν περισσότερες από μία ενέργειες, πρέπει να τις ανοίξετε με τη σωστή σειρά (από πάνω προς τα κάτω).**

Παράδειγμα: Για να πάρετε αυτή την κάρτα Πράσινης Ενέργειας (για 3 πόντους νίκης), έπρεπε να γυρίσετε τις κάρτες ηλιακής, αιολικής και γεωθερμικής ενέργειας με αυτή τη σειρά (αφήνοντάς τες στην ίδια θέση).



ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΣΩΣΤΑ:

1ο) Πάρτε την κάρτα Πράσινη ενέργεια και τους πόντους νίκης της. Τοποθετήστε την με την όψη προς τα πάνω στην περιοχή παιχνιδιού σας.

2ο) Βάλτε ξανά όλες τις κάρτες χαρακτήρων σας με την όψη προς τα κάτω και χωρίς να κοιτάξετε τις κάρτες, αλλάξτε τη θέση των καρτών, όπως φαίνεται στην κάρτα Πράσινη ενέργεια..

Σε αυτό το παράδειγμα, θα αλλάξουμε το φύλλο στη θέση 2 με το φύλλο στη θέση 4.



3ο) Εφαρμόστε το εφέ της κάρτας αν έχει.

Όπως μπορείτε να δείτε, οι κάρτες χαρακτήρων σας και οι αντίστοιχες ενέργειές τους θα αλλάζουν θέση καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την καλή σας μνήμη για να πετύχετε τη νίκη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιδιά ηλικίας 4-5 ετών ή που εξακολουθούν να δυσκολεύονται να απομνημονεύσουν τις θέσεις των καρτών, μπορείτε να τοποθετήσετε την κάρτα στη θέση 4 πάντα ανοιχτή, έτσι ώστε αν, για παράδειγμα, το 2 αντικατασταθεί με το 4, η νέα κάρτα που τοποθετείται στη θέση 4 θα παραμείνει ανοιχτή, ενώ η κάρτα που έχει μετακινηθεί στη θέση 2 θα επιστρέψει ανοιχτή.

ΕΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΙΣ:

Αφαιρέστε την κάρτα που δεν μπορεί να κερδηθεί και τοποθετήστε την ανοιχτή σε μια στοίβα απόρριψης δίπλα στην τράπουλα πράσινης ενέργειας. Πρέπει να παραδώσετε μια προηγουμένως κερδισμένη κάρτα πράσινης ενέργειας ως ποινή (μπορείτε να επιλέξετε από



όλες τις κάρτες που έχετε κερδίσει), τοποθετώντας την στη στοίβα απόρριψης μαζί με την χαμένη κάρτα. Αν δεν έχετε κερδίσει ακόμα καμία κάρτα, δεν υπάρχει ποινή.

Μόλις επιλυθεί το χτύπημα ή η αστοχία και εφαρμοστεί το αποτέλεσμα, αν υπάρχει, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον παίκτη στα αριστερά σας (εκτός αν η κατεύθυνση έχει αλλάξει από ένα από τα αποτελέσματα). Ο νέος παίκτης με τη σειρά του θα δείξει μια νέα κάρτα από την τράπουλα πράσινης ενέργειας και θα προσπαθήσει να διαλύσει σωστά τις ενέργειες με τη σωστή σειρά για να την πάρει.

ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Μπορείτε να βρείτε 5 διαφορετικούς τύπους **επιδράσεων** (οι επιδράσεις ισχύουν ΜΟΝΟ αν η κάρτα έχει αποκτηθεί)



Αλλάζτε την κατεύθυνση του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ξεκινάει δεξιόστροφα.



Παραλείψτε τη σειρά του επόμενου παίκτη.



Ο παίκτης που έχει αποκτήσει την κάρτα μπορεί να κοιτάξει τις κάρτες χαρακτήρων του για να θυμηθεί τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξει τη σειρά των καρτών.



Όλοι οι παίκτες μπορούν να κοιτάξουν τις κάρτες των χαρακτήρων τους για να θυμηθούν τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξουν τη σειρά τους.



Ρίξτε τα ζάρια.

- **Αν έρθει 1, 2, 3 ή 4:** οι άλλοι παίκτες πρέπει να αλλάξουν, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξουν, τη θέση δύο από τις κάρτες τους (της επιλογής τους). Παράδειγμα: ανταλλάξτε την κάρτα 1 με την κάρτα 4.

- **Εάν έρθει το 5 ή το 6:** ΜΟΝΟ ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα πρέπει να ανταλλάξει, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξει, δύο από τις κάρτες του (της επιλογής του).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Το παιχνίδι τελειώνει τη στιγμή που εμφανίζεται η κάρτα End Game. Αν επιλέξατε να αφαιρέσετε κάρτες για να συντομεύσετε το παιχνίδι, το παιχνίδι θα τελειώσει όταν παιχτεί η τελευταία κάρτα της τράπουλας πράσινης ενέργειας.



Κάρτα λήξης παιχνιδιού

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης με τους περισσότερους **Πόντους ΝΙΚΗΣ** κερδίζει το παιχνίδι. Εάν υπάρχει ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

ΥΓΙΕΙΝΗ ΔΙΑΒΙΩΣΗ – Επιτραπέζιο παιχνίδι

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Εκτυπώστε τις 26 σελίδες. Σας συνιστούμε να το κάνετε σε χαρτόνι, αν είναι δυνατόν, για να αυξήσετε το βάρος των καρτών. Θα χρειαστεί να κολλήσετε το μπροστινό και το πίσω μέρος όπως περιγράφεται παρακάτω.
2. **Τράπουλα με κάρτες χαρακτήρων** (60 κάρτες, 12 χαρακτήρες). Κάθε χαρακτήρας έχει 5 κάρτες: στο μπροστινό μέρος, τους τύπους ενέργειας και στο πίσω μέρος την εικόνα του χαρακτήρα.

Μπροστά



Πίσω



3. **Τράπουλα με κάρτες ΥΓΙΕΙΝΗ ΔΙΑΒΙΩΣΗ** (48 κάρτες τοποθετημένες οριζόντια): όλες οι κάρτες πρέπει να έχουν την ίδια πίσω όψη. Η μπροστινή πλευρά θα είναι διαφορετική σε κάθε περίπτωση.

Μπροστά



Πίσω



4. **Κάρτα λήξης παιχνιδιού** (1 κάρτα τοποθετημένη οριζόντια): έχει το ίδιο πίσω μέρος με τις κάρτες Πράσινης Ενέργειας και το εικονίδιο STOP στο μπροστινό μέρος.

Μπροστά





Πίσω



5. Για να διευκολύνετε το ανακάτεμα, θα χρειαστεί να βάλετε τα χαρτιά σε θήκη για να παίζετε άνετα (τυπικό μέγεθος μανικιών 63,5 mm x 88 mm).
6. Θα χρειαστείτε επίσης ένα 6πλευρο ζάρι.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



2-5 παίκτες



από 4 χρονών



20 λεπτά

Το σώμα μας δεν είναι στα καλύτερά του. Η υπερβολική χρήση ψηφιακών συσκευών και μέσων μεταφοράς, η ροή τηλεόρασης, οι πολλές μέρες μελέτης... προκαλούν έναν καθιστικό τρόπο ζωής και ό,τι αυτό συνεπάγεται ως βλάβη για την υγεία μας. Υπάρχει όμως ακόμα χρόνος για να βελτιώσουμε το σώμα μας, αν καταφέρουμε να αλλάξουμε ορισμένες συνήθειες και να ζήσουμε μια **υγιεινή ζωή**. Μπορείτε να θυμηθείτε ποιες υγιεινές συνήθειες πρέπει να ακολουθείτε ανά πάσα στιγμή;

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος σας είναι να συγκεντρώσετε πόντους νίκης. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να εμφανίσετε τις υγιεινές συνήθειες των καρτών των χαρακτήρων σας με την ίδια σειρά που ζητά η κάρτα Υγιεινή ζωή. Το έργο αυτό δεν θα είναι εύκολο, καθώς οι κάρτες των χαρακτήρων σας θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα πρέπει να θυμάστε τη νέα σειρά των υγιεινών συνηθειών σας.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



60 χαρακτήρες



36 κάρτες υγιεινής διαβίωσης



12 κάρτες υγιεινής ζωής
(επέκταση προσωπικής



1 κάρτα λήξης παιχνιδιού



1 ζάρι

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1 - Υπάρχουν 12 διαθέσιμοι χαρακτήρες. Κάθε παίκτης θα πρέπει να επιλέξει έναν από αυτούς με τις κάρτες που σχετίζονται με αυτόν (4 κάρτες από το βασικό παιχνίδι + 1 κάρτα επέκτασης με κόκκινη πλευρική ζώνη).

2 - Αποφασίστε μαζί αν θα παίξετε ή όχι την επέκταση (η επέκταση είναι πιο πολύπλοκη και δεν συνιστάται για αρχάριους ή για μικρά παιδιά).

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 4 - 5 ΕΤΩΝ: Τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν να έχουν το χαρτί στη θέση 4 πάντα ανοιχτό.

ΠΑΙΔΙΑ 6-10 ΕΤΩΝ: μπορούν να παίξουν με τα 4 χαρτιά ανοιχτά.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΚΤΑΣΗ:

ΠΑΙΔΙΑ ΜΕΧΡΙ ΗΛΙΚΙΑΣ 10 ετών: μπορούν να προσθέσουν την 5η κάρτα που περιλαμβάνει τη συνήθεια. **ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΥΓΙΕΙΝΗ.** Αυτές οι κάρτες αυξάνουν τη δυσκολία. **Έχουν μια κόκκινη πλευρική λωρίδα..**



Αν αποφασίσετε να παίξετε με την επέκταση, **θα πρέπει να** προσθέσετε στην τράπουλα Healthy Life κάρτες προσωπικής υγιεινής..



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από παιδιά διαφορετικών ηλικιών, συμπεριλαμβανομένων και των πέντε καρτών. Απλά κρατήστε την κάρτα στη θέση 5 πάντα ανοιχτή για τα παιδιά που μπορεί να τη χρειαστούν για να εξισορροπήσουν τη δυσκολία. Ακόμη



και πολύ μικρά παιδιά μπορούν να παίξουν με ενήλικες κρατώντας τις παιδικές κάρτες στις θέσεις 4 και 5 ανοιχτές.

3 - Τοποθετήστε τις κάρτες σε οριζόντια σειρά μπροστά από τον παίκτη. Αυτή θα είναι η περιοχή παιχνιδιού του. Οι κάρτες θα πρέπει να είναι ορατές από την πλευρά του χαρακτήρα, προσπαθώντας να απομνημονεύσει τις υγιεινές συνήθειες που βρίσκονται από κάτω (ΥΓΙΕΙΝΗ ΔΙΑΤΡΟΦΗ, ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ, ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ και ΥΠΝΟΣ από το βασικό παιχνίδι και ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΥΓΙΕΙΝΗ για την επέκταση). Τα τοποθετείτε με την όψη προς τα κάτω με τη σειρά της επιλογής σας. Αυτό θα σηματοδοτήσει την αρχική σας θέση.



4 - Ανακατέψτε τις κάρτες Υγιεινή Διαβίωση. Ξεχωρίστε τις τελευταίες 10 κάρτες από την τράπουλα και ανακατέψτε ανάμεσά τους την κάρτα λήξης παιχνιδιού. Τοποθετήστε αυτές τις 11 κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλας Υγιεινή Διαβίωση και μην ανακατέψετε ξανά την τράπουλα.

Τοποθετήστε την τράπουλα με την όψη προς τα κάτω, με την εικόνα Healthy Life σε κοινή θέα, στη μέση του τραπεζιού, σε απόσταση αναπνοής από όλους τους παίκτες. Τα απορρίμματα τοποθετούνται δίπλα σε αυτή την τράπουλα.

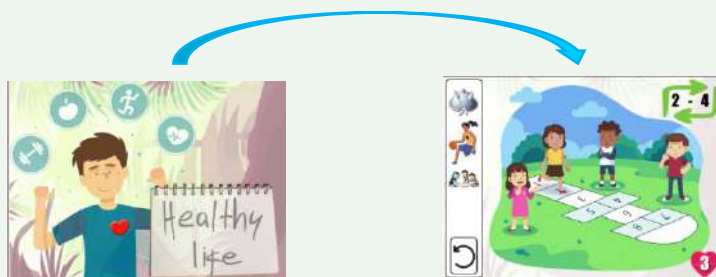
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιχνίδια μικρότερης διάρκειας, μπορείτε να αφαιρέσετε 5 έως 10 κάρτες από την τράπουλα χωρίς να κοιτάξετε και να πετάξετε αυτή την κάρτα τέλους παιχνιδιού.



5 - Τοποθετήστε το ζάρι δίπλα στην τράπουλα Υγιεινής Διαβίωσης και επιλέξτε τον αρχικό παίκτη (μπορείτε να το κάνετε αυτό ρίχνοντας το ζάρι αν θέλετε).

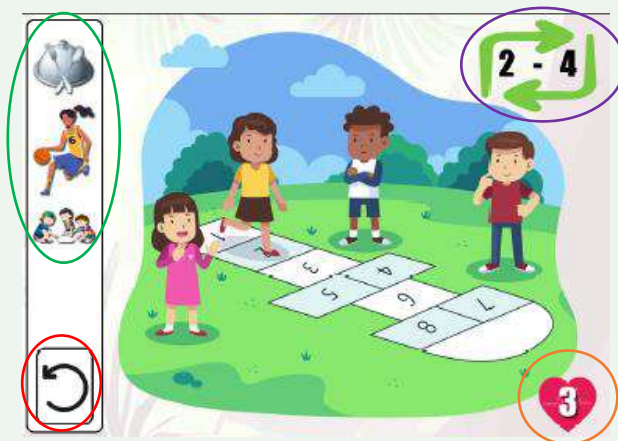
**ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Ο αρχικός παίκτης ανοίγει το επάνω φύλλο της τράπουλας Υγιεινής Διαβίωσης.



Εκτός από την κεντρική εικόνα, μπορείτε να βρείτε διάφορα εικονίδια:

**ΑΙΤΙΕΣ ΤΗΣ
ΚΛΙΜΑΤΙΚΗΣ
ΑΛΛΑΓΗΣ ΠΟΥ
ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ
ΓΙΑ ΝΑ
ΕΠΙΤΕΥΧΘΟΥΝ
ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΔΡΑΣΗ**

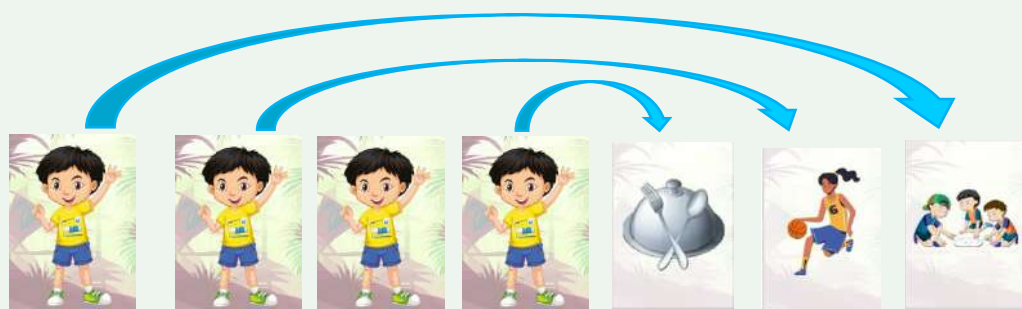


**ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ
ΘΕΣΗΣ ΤΩΝ
ΚΑΡΤΩΝ**

ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ

Μόλις εμφανιστεί η κάρτα Υγιεινής διαβίωσης, πρέπει να γυρίσετε τις κάρτες των χαρακτήρων σας που δείχνουν τις ίδιες υγιεινές συνήθειες με την κάρτα Υγιεινής διαβίωσης. Αν υπάρχουν περισσότερες από μία υγιεινές συνήθειες, πρέπει να τις ανοίξετε με τη σωστή σειρά (από πάνω προς τα κάτω).

Παράδειγμα: (για 3 πόντους νίκης), έπρεπε να γυρίσετε τις κάρτες Υγιεινή Διατροφή, Σωματική Άσκηση και Κοινωνικές Σχέσεις με αυτή τη σειρά (αφήνοντάς τες στην ίδια θέση).



1η κάρτα

2η θέση

3η κάρτα

**ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΣΩΣΤΑ:**

1ο) Παίρνετε την κάρτα Υγιεινής Διαβίωσης και τους πόντους νίκης της. Την τοποθετείτε με την όψη προς τα πάνω στο πλάι της στην περιοχή παιχνιδιού σας.

2ο) Βάλτε ξανά όλες τις κάρτες χαρακτήρων σας κλειστές και χωρίς να κοιτάξετε τις κάρτες, αλλάξτε τη θέση των καρτών όπως φαίνεται στην κάρτα Υγιεινής Διαβίωσης.

Σε αυτό το παράδειγμα, θα αλλάξουμε το φύλλο στη θέση 2 με το φύλλο στη θέση 4.



3ο) Εφαρμόστε το εφέ της κάρτας αν έχει.

Όπως μπορείτε να δείτε, οι κάρτες χαρακτήρων σας και οι αντίστοιχες υγιεινές συνήθειές τους θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την καλή σας μνήμη για να πετύχετε τη νίκη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιδιά ηλικίας 4-5 ετών ή που εξακολουθούν να δυσκολεύονται να απομνημονεύσουν τις θέσεις των καρτών, μπορείτε να τοποθετήσετε την κάρτα στη θέση 4 πάντα ανοιχτή, έτσι ώστε αν, για παράδειγμα, το 2 αντικατασταθεί με το 4, η νέα κάρτα που τοποθετείται στη θέση 4 θα παραμείνει ανοιχτή, ενώ η κάρτα που έχει μετακινηθεί στη θέση 2 θα επιστρέψει ανοιχτή.

ΕΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΙΣ:

Αφαιρέστε την κάρτα που δεν μπορεί να κερδηθεί και τοποθετήστε την ανοιχτή σε μια στοίβα απόρριψης δίπλα στην τράπουλα τραβήγματος Healthy Life. Πρέπει να παραδώσετε μια προηγουμένως κερδισμένη κάρτα Υγιεινής Ζωής ως ποινή (μπορείτε να επιλέξετε από όλες τις τραβηγμένες κάρτες), τοποθετώντας την στη στοίβα απόρριψης μαζί με την χαμένη κάρτα. Εάν δεν έχετε κερδίσει ακόμη καμία κάρτα, δεν υπάρχει ποινή.

Μόλις επιλυθεί το χτύπημα ή η αστοχία και εφαρμοστεί το αποτέλεσμα, αν υπάρχει, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον παίκτη στα αριστερά σας (εκτός αν η κατεύθυνση έχει αλλάξει από ένα από τα αποτελέσματα). Ο νέος παίκτης με τη σειρά του θα δείξει μια νέα κάρτα από την τράπουλα Healthy Life και θα προσπαθήσει να εμφανίσει σωστά τις υγιεινές συνήθειες με τη σωστή σειρά για να την πάρει.



ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Μπορείτε να βρείτε 5 διαφορετικούς τύπους **επιδράσεων** (οι επιδράσεις ισχύουν ΜΟΝΟ αν η κάρτα έχει αποκτηθεί)



Αλλάζτε την κατεύθυνση του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ξεκινάει δεξιόστροφα.



Παραλείψτε τη σειρά του επόμενου παίκτη.



Ο παίκτης που έχει αποκτήσει την κάρτα μπορεί να κοιτάξει τις κάρτες χαρακτήρων του για να θυμηθεί τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξει τη σειρά των καρτών.



ALL

Όλοι οι παίκτες μπορούν να κοιτάξουν τις κάρτες των χαρακτήρων τους για να θυμηθούν τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξουν τη σειρά τους.



Ρίξτε τα ζάρια.

- **Αν έρθει 1, 2, 3 ή 4:** οι άλλοι παίκτες πρέπει να αλλάξουν, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξουν, τη θέση δύο από τις κάρτες τους (της επιλογής τους). Παράδειγμα: ανταλλάξτε την κάρτα 1 με την κάρτα 4.

- **Εάν έρθει το 5 ή το 6:** ΜΟΝΟ ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα πρέπει να ανταλλάξει, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξει, δύο από τις κάρτες του (της επιλογής του).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Το παιχνίδι τελειώνει τη στιγμή που εμφανίζεται η κάρτα End Game. Αν επιλέξατε να αφαιρέσετε κάρτες για να συντομεύσετε το παιχνίδι, το παιχνίδι θα τελειώσει όταν παιχτεί η τελευταία κάρτα της τράπουλας Κλιματικής Αλλαγής.



Κάρτα τέλους του παιχνιδιού

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους ΝΙΚΗΣ κερδίζει το παιχνίδι. Εάν υπάρχει ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ – Επιτραπέζιο παιχνίδι

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Εκτυπώστε τις 26 σελίδες. Σας συνιστούμε να το κάνετε, αν είναι δυνατόν, σε χαρτόνι, για να αυξήσετε το βάρος των καρτών. Θα χρειαστεί να κολλήσετε το μπροστινό και το πίσω μέρος όπως περιγράφεται παρακάτω.
2. **Πακέτο με κάρτες χαρακτήρων** (60 κάρτες, 12 χαρακτήρες). Κάθε χαρακτήρας έχει 5 κάρτες: στο μπροστινό μέρος, οι τύποι ενέργειας και στο πίσω μέρος η εικόνα του χαρακτήρα.

Μπροστά



Πίσω



3. **Πακέτο με κάρτες Κυνηγοί Σκουπιδιών** (48 κάρτες τοποθετημένες οριζόντια): όλες οι κάρτες θα έχουν την ίδια πίσω πλευρά. Η μπροστινή όψη θα είναι διαφορετική σε κάθε περίπτωση.

Μπροστά



Πίσω



4. **Κάρτα λήξης παιχνιδιού** (1 κάρτα τοποθετημένη οριζόντια): έχει το ίδιο πίσω μέρος με τις κάρτες Κυνηγοί Σκουπιδιών και το εικονίδιο STOP στο μπροστινό μέρος.

Μπροστά



Πίσω





5. Για να διευκολύνετε το ανακάτεμα, θα χρειαστεί να βάλετε τα χαρτιά σε θήκη για να παίζετε άνετα (τυπικό μέγεθος μανικιών 63,5 mm x 88 mm).
6. Θα χρειαστείτε επίσης ένα 6πλευρο ζάρι.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

 **2-5 παίκτες**

 **από 4 χρονών**

 **20 λεπτά**

Οι άνθρωποι εκμεταλλεύονται συνεχώς τους φυσικούς πόρους του πλανήτη. Αυτό δημιουργεί μεγάλες ποσότητες αποβλήτων κάθε είδους, με σοβαρές συνέπειες για τον πλανήτη μας. Εκτός του ότι καταλαμβάνουν μεγάλες εκτάσεις γης, τα απόβλητα αυτά καταστρέφουν το τοπίο, αυξάνουν τις εκπομπές αερίων του θερμοκηπίου και μολύνουν το έδαφος, το νερό και τον αέρα. αν συνηθίσουμε να μειώνουμε, να επαναχρησιμοποιούμε και να ανακυκλώνουμε τα απόβλητα (κανόνας 3R).

Θα είστε σε θέση να θυμάστε ποιους κάδους ανακύκλωσης να χρησιμοποιήσετε ανά πάσα στιγμή;

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος σας είναι να συγκεντρώσετε πόντους νίκης. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να εμφανίσετε τους κάδους ανακύκλωσης στις κάρτες των χαρακτήρων σας με την ίδια σειρά που ζητά η κάρτα Trash Hunters. Αυτό το έργο δεν θα είναι εύκολο, καθώς οι κάρτες των χαρακτήρων σας θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα πρέπει να θυμάστε τη νέα σειρά των κάδων ανακύκλωσης..

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



60 χαρακτήρες



36 Κάρτες κυνηγών
σκουπιδιών



12 κάρτες Κυνηγών Σκουπιδιών
(επέκταση οργανικών κάδων)



1 End Game Card



1 dice

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1 - Υπάρχουν 12 διαθέσιμοι χαρακτήρες. Κάθε παίκτης θα πρέπει να επιλέξει έναν από αυτούς με τις κάρτες που σχετίζονται με αυτόν (4 κάρτες από το βασικό παιχνίδι + 1 κάρτα επέκτασης με κόκκινη πλευρική λωρίδα).

2 - Αποφασίστε μαζί αν θα παίξετε ή όχι την επέκταση (η επέκταση είναι πιο πολύπλοκη και δεν συνιστάται για αρχάριους ή για μικρά παιδιά).

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 4 - 5 ΕΤΩΝ: Τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν να έχουν το χαρτί στη θέση 4 πάντα ανοιχτό..

ΠΑΙΔΙΑ 6-10 ΕΤΩΝ: μπορούν να παίξουν με τα 4 χαρτιά ανοιχτά.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΚΤΑΣΗ:

ΠΑΙΔΙΑ άνω των 10 ετών: μπορούν να προσθέσουν την 5η κάρτα, η οποία περιλαμβάνει τον κάδο απορριμμάτων ΒΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ. Αυτές οι κάρτες προσθέτουν επιπλέον δυσκολία. Έχουν μια κόκκινη πλευρική λωρίδα.



Αν αποφασίσετε να παίξετε με την επέκταση, θα πρέπει να προσθέσετε την κάρτα κάδου οργανικών απορριμμάτων στην τράπουλα Κυνηγοί Σκουπιδιών.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παιδιά διαφορετικών ηλικιών μπορούν να παίξουν και με τις πέντε κάρτες. Απλά κρατήστε την κάρτα στη θέση 5 πάντα ανοιχτή για τα παιδιά που μπορεί να τη χρειαστούν για να εξισορροπήσουν τη δυσκολία. Ακόμα και πολύ μικρά παιδιά μπορούν να παίξουν με ενήλικες κρατώντας τις θέσεις 4 και 5 ανοιχτές στις κάρτες των παιδιών.

3 - Τοποθετήστε τις κάρτες σε οριζόντια σειρά μπροστά από τον παίκτη. Αυτή θα είναι η περιοχή παιχνιδιού του. Οι κάρτες πρέπει να είναι ορατές από την πλευρά του χαρακτήρα, προσπαθώντας να απομνημονεύσει τους κάδους ανακύκλωσης που βρίσκονται από κάτω (ΓΥΑΛΙΝΟ, ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ, ΠΛΑΣΤΙΚΟ, ΧΑΡΤΙΝΟ από το βασικό παιχνίδι και ΟΡΓΑΝΙΚΟ για την επέκταση). Ο παίκτης θα τις τοποθετήσει με την όψη προς τα κάτω με τη σειρά της επιλογής του. Αυτό θα σηματοδοτήσει την αρχική του θέση.



4 Ανακατέψτε τις κάρτες Κυνηγών Σκουπιδιών. Ξεχωρίστε τις τελευταίες 10 κάρτες από την τράπουλα και ανακατέψτε ανάμεσά τους την κάρτα λήξης παιχνιδιού. Τοποθετήστε αυτές τις 11 κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλας των καρτών Κυνηγών Σκουπιδιών και μην την ανακατέψετε ξανά.

Αφήστε την τράπουλα με την όψη προς τα κάτω και την εικόνα του Κυνηγού Σκουπιδιών σε κοινή θέα, στη μέση του τραπεζιού, σε απόσταση αναπνοής από όλους τους παίκτες. Τα απορρίμματα τοποθετούνται δίπλα σε αυτή την τράπουλα.

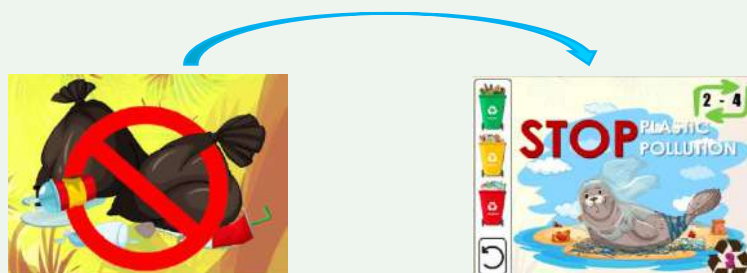
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιχνίδια μικρότερης διάρκειας, μπορείτε να αφαιρέσετε 5 έως 10 κάρτες από την τράπουλα ΧΩΡΙΣ να κοιτάξετε και να πετάξετε αυτή την κάρτα τέλους παιχνιδιού..



5 - Τοποθετήστε το ζάρι δίπλα στην τράπουλα Κυνηγών Σκουπιδιών και επιλέξτε τον αρχικό παίκτη (μπορείτε να το κάνετε αυτό ρίχνοντας το ζάρι αν θέλετε)..

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ο αρχικός παίκτης ανοίγει την κορυφαία κάρτα της τράπουλας Κυνηγών Σκουπιδιών.





Εκτός από την κεντρική εικόνα, μπορείτε να βρείτε διάφορα εικονίδια:

ΑΙΤΙΕΣ ΤΗΣ
ΚΛΙΜΑΤΙΚΗΣ
ΑΛΛΑΓΗΣ ΠΟΥ
ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ
ΓΙΑ ΝΑ
ΕΠΙΤΕΥΧΘΟΥΝ

ΕΠΙΔΡΑΣΗ



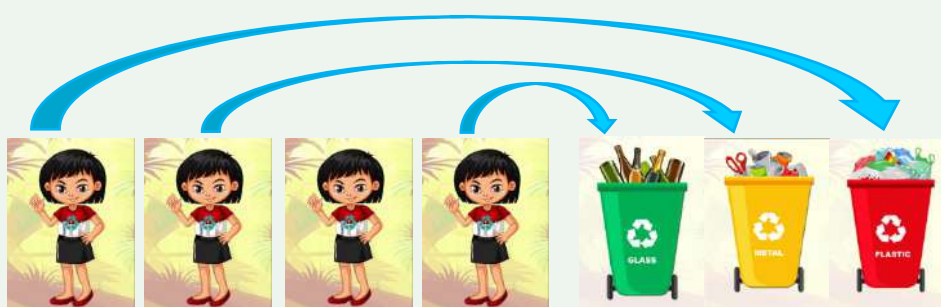
ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ

ΘΕΣΗΣ ΤΩΝ
ΚΑΡΤΩΝ

ΠΟΝΤΟΙ
ΝΙΚΗΣ

Μόλις εμφανιστεί η κάρτα Κυνηγοί Σκουπιδιών, πρέπει να γυρίσετε τις κάρτες των χαρακτήρων σας και να δείξετε τους ίδιους **κάδους ανακύκλωσης** με την κάρτα Κυνηγοί Σκουπιδιών. **Αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας κάδοι ανακύκλωσης, πρέπει να τους μαζέψετε με τη σωστή σειρά (από πάνω προς τα κάτω).**

Παράδειγμα: (για 3 πόντους νίκης), έπρεπε να γυρίσετε τις κάρτες γυάλινος κάδος, μεταλλικός κάδος και πλαστικός κάδος με αυτή τη σειρά (αφήνοντάς τες στην ίδια θέση).



1η κάρτα 2η κάρτα 3η κάρτα



ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΣΩΣΤΑ:

1ο) Πάρτε την κάρτα Κυνηγοί Σκουπιδιών και τους πόντους νίκης της. Τοποθετήστε την ανοιχτή στο πλάι της στην περιοχή παιχνιδιού σας.

2ο) Αναποδογυρίστε ξανά όλες τις κάρτες των χαρακτήρων σας και χωρίς να κοιτάξετε τις κάρτες, αλλάξτε τη θέση των καρτών όπως φαίνεται στην κάρτα Κηνυγοί Σκουπιδιών.

Σε αυτό το παράδειγμα, θα αλλάξουμε την κάρτα στη θέση 2 με την κάρτα στη θέση 4.



3ο) Εφαρμόστε την επίδραση της κάρτας αν έχει.

Όπως μπορείτε να δείτε, οι κάρτες χαρακτήρων σας και οι αντίστοιχοι κάδοι ανακύκλωσης θα αλλάζουν θέση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την μνήμη σας για να πετύχετε τη νίκη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για παιδιά ηλικίας 4-5 ετών ή που εξακολουθούν να δυσκολεύονται να απομνημονεύσουν τις θέσεις των καρτών, μπορείτε να τοποθετήσετε την κάρτα στη θέση 4 πάντα ανοιχτή, έτσι ώστε αν, για παράδειγμα, το 2 αντικατασταθεί με το 4, η νέα κάρτα που τοποθετείται στη θέση 4 θα παραμείνει ανοιχτή, ενώ η κάρτα που έχει μετακινηθεί στη θέση 2 θα επιστρέψει ανοιχτή.

ΕΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΙΣ:

Αφαιρέστε την κάρτα που δεν μπορεί να κερδηθεί και τοποθετήστε την ανοιχτή σε μια στοίβα απορριμμάτων δίπλα στην τράπουλα των Κυνηγών Σκουπιδιών. Πρέπει να παραδώσετε μια προηγουμένως κερδισμένη κάρτα Κυνηγών Σκουπιδιών ως ποινή (μπορείτε να επιλέξετε από όλες τις κάρτες που έχετε κερδίσει), τοποθετώντας την στη στοίβα απόρριψης μαζί με την χαμένη κάρτα. Αν δεν έχετε κερδίσει ακόμα καμία κάρτα, δεν υπάρχει ποινή.

Μόλις επιλυθεί το χτύπημα ή η αστοχία και εφαρμοστεί το αποτέλεσμα, αν υπάρχει, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον παίκτη στα αριστερά σας (εκτός αν η κατεύθυνση έχει αλλάξει από ένα από τα αποτελέσματα). Ο νέος παίκτης με τη σειρά του θα δείξει μια νέα κάρτα από την τράπουλα των Κυνηγών Σκουπιδιών και θα προσπαθήσει να εμφανίσει σωστά τους κάδους ανακύκλωσης με τη σωστή σειρά για να την πάρει.

ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Μπορείτε να βρείτε 5 διαφορετικούς τύπους επιδράσεων (οι επιδράσεις ισχύουν ΜΟΝΟ αν η κάρτα έχει αποκτηθεί)



Αλλάξτε την κατεύθυνση του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ξεκινάει δεξιόστροφα.



Παραλείψτε τη σειρά του επόμενου παίκτη.



Ο παίκτης που έχει αποκτήσει την κάρτα μπορεί να κοιτάξει τις κάρτες χαρακτήρων του για να θυμηθεί τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξει τη σειρά των καρτών.



ALL

Όλοι οι παίκτες μπορούν να κοιτάζουν τις κάρτες των χαρακτήρων τους για να θυμηθούν τη θέση των ενεργειών, χωρίς όμως να αλλάξουν τη σειρά τους.



Ρίξτε τα ζάρια.

- **Αν έρθει 1, 2, 3 ή 4:** οι άλλοι παίκτες πρέπει να αλλάξουν, **ΧΩΡΙΣ** να κοιτάζουν, τη θέση δύο από τις κάρτες τους (της επιλογής τους). Παράδειγμα: ανταλλάξτε την κάρτα 1 με την κάρτα 4.

- **Εάν έρθει το 5 ή το 6:** ΜΟΝΟ ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα πρέπει να ανταλλάξει, **ΧΩΡΙΣ** να κοιτάξει, δύο από τις κάρτες του (της επιλογής του).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Το παιχνίδι τελειώνει τη στιγμή που εμφανίζεται η κάρτα End Game. Αν επιλέξατε να αφαιρέσετε κάρτες για να συντομεύσετε το παιχνίδι, το παιχνίδι θα τελειώσει όταν παιχτεί η τελευταία κάρτα της τράπουλας Κλιματικής Αλλαγής.



Κάρτα λήξης του παιχνιδιού

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους ΝΙΚΗΣ κερδίζει το παιχνίδι. Εάν υπάρχει ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Εισαγωγή

Η εργαλειοθήκη PLAE περιλαμβάνει σχέδια μαθημάτων και έτοιμες προς χρήση εκπαιδευτικές δραστηριότητες για εκπαιδευτικούς και μαθητές. Με την παροχή σαφήνειας στους στόχους, την αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου, την εξυπηρέτηση των διαφορετικών μαθησιακών στυλ και την αξιολόγηση της μάθησης των μαθητών, αυτά τα σχέδια μαθημάτων μπορούν να βοηθήσουν να διασφαλιστεί ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια χρησιμοποιούνται στο έπακρο ως εργαλείο μάθησης. Επιπλέον, η τελική έκδοση των σχεδίων μαθήματος μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί στις ανάγκες των επιμέρους τάξεων σε διάφορες χώρες, ως αποτέλεσμα της ανατροφοδότησης και των προτάσεων που ελήφθησαν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης σε κάθε χώρα-εταίρο.

Όλα τα σχέδια μαθήματος περιλαμβάνουν οδηγίες βήμα προς βήμα, παραδείγματα μαθησιακών δραστηριοτήτων, συνδέσμους προς εξωτερικούς πόρους, ιδέες για εξερεύνηση και γλωσσάριο όρων εμπλουτισμού. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να τα χρησιμοποιούν σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα και τα ενδιαφέροντα των μαθητών τους. Πιο συγκεκριμένα, ο στόχος των σχεδίων μαθήματος που αναπτύχθηκαν για:

- **το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι που** σχετίζεται με τον ΣΒΑ 13 (Δράση για το κλίμα) έχει ως στόχο να εκπαιδεύσει τους μαθητές σχετικά με τις ανθρώπινες δραστηριότητες που συμβάλλουν αρνητικά στην κλιματική αλλαγή και να τους ενθαρρύνει να δράσουν.
- **το δεύτερο επιτραπέζιο παιχνίδι που** σχετίζεται με τον ΣΒΑ 7 (Προσιτή και καθαρή ενέργεια) έχει ως στόχο να εκπαιδεύσει τους μαθητές σχετικά με την επείγουσα ανάγκη μετασχηματισμού του ενεργειακού μοντέλου για τη διάσωση του πλανήτη μας.
- **το τρίτο επιτραπέζιο παιχνίδι που** σχετίζεται με τον ΣΒΑ 3 (Καλή υγεία και ευημερία) έχει ως στόχο να εκπαιδεύσει τους μαθητές σχετικά με τη σημασία της υιοθέτησης ενός υγιεινού τρόπου ζωής.
- **το τέταρτο επιτραπέζιο παιχνίδι που** σχετίζεται με τον ΣΒΑ 4 (Ποιοτική εκπαίδευση) έχει ως στόχο να ενημερώσει τους μαθητές για τις τεράστιες ποσότητες αποβλήτων που παράγονται από τον άνθρωπο και τις καταστροφικές επιπτώσεις τους στον πλανήτη μας.

Τα σχέδια μαθήματος είναι οργανωμένα με τρόπο που τα καθιστά ένα πολύτιμο και φιλικό προς το χρήστη εργαλείο σχεδιασμού και υλοποίησης της διδακτικής πρακτικής. Τα σχέδια μαθήματος περιλαμβάνουν:

Παιδαγωγικοί στόχοι

Οι επιδιωκόμενοι στόχοι κάθε σχεδίου μαθήματος δηλώνονται με σαφήνεια και καλύπτουν γνωστικούς, συναισθηματικούς και/ή ψυχοκινητικούς τομείς. Οι γνωστικοί στόχοι αναφέρονται στις γνώσεις που μεταδίδει το μάθημα και στις γνωστικές δεξιότητες που καλλιεργεί, συμπεριλαμβανομένης της σκέψης, της αντίληψης και της μνήμης. Οι συναισθηματικοί στόχοι αφορούν το γενικότερο ενδιαφέρον, τις αντιλήψεις, τις στάσεις και τα συναισθήματα του μαθητή. Οι στόχοι αυτοί αποσκοπούν στην ευνοϊκή τοποθέτηση των μαθητών και στην αύξηση της εκτίμησής τους για τα γεγονότα και τις πληροφορίες του μαθήματος. Οι ψυχοκινητικοί στόχοι αναφέρονται στην απόκτηση δεξιοτήτων που απαιτούνται από το περιεχόμενο και τη δομή του μαθήματος.

Προϋπάρχουσες ιδέες/αντιλήψεις των μαθητών

Πριν συνεχίσει τη διαδικασία κατασκευής νέων γνώσεων από τους μαθητές, είναι απαραίτητο ο εκπαιδευτικός να κατανοήσει τις σχετικές αντιλήψεις τους. Η εκπαιδευτική κοινότητα δέχεται ότι η κατανόηση των μαθητών για όσα μαθαίνουν επηρεάζεται από τις δικές τους ερμηνευτικές αντιλήψεις. Με άλλα λόγια, οι μαθητές κατασκευάζουν ερμηνείες συσχετίζοντας αυτά που ήδη γνωρίζουν με αυτά που διαβάζουν- ως αποτέλεσμα, είναι πιθανό οι ερμηνείες τους να διαφέρουν από αυτές που επιδιώκει ο εκπαιδευτικός (Κόκκοτας, 2002). Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός να έχει επίγνωση των νοητικών μοντέλων που έχουν ήδη αναπτύξει οι μαθητές του σχετικά με το θέμα που διδάσκεται.

Προτεινόμενες μεθοδολογικές προσεγγίσεις

Η ομαδική συνεργασία, η βιωματική ή ο συνδυασμός αυτών είναι οι κύριες παιδαγωγικές μέθοδοι που δημιουργούν το απαραίτητο μαθησιακό περιβάλλον. Ο συνδυασμός των διδακτικών προσεγγίσεων επαφίεται στις παιδαγωγικές/διδακτικές δεξιότητες του εκπαιδευτικού, ο οποίος μπορεί να χρησιμοποιήσει πρόσθετες εναλλακτικές μεθόδους εάν το κρίνει απαραίτητο για την πλήρη υλοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Όταν προσφέρεται, προτείνεται οι μαθητές να εργάζονται σε ομάδες κατά τη διάρκεια του μαθήματος και να συζητούν από κοινού τις εργασίες που τους ανατίθενται.

Το επικρατέστερο μοντέλο συνεργατικής ομαδικής μάθησης που προτείνεται οδηγεί σε βελτιωμένα μαθησιακά αποτελέσματα. Προάγει την ανάπτυξη της σκέψης και της κοινωνικότητας των παιδιών, κινητοποιεί και ενεργοποιεί τους μαθητές, προάγει την κατανόηση και την εμπέδωση της γνώσης, συμβάλλει στην καλύτερη παιδαγωγική διαχείριση της ετερογένειας του μαθητικού πληθυσμού και αναπτύσσει τις γνωστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες των μαθητών (Σταυρίδου, 2000).



Επιπλέον, η κριτική σκέψη θα πρέπει να αποτελεί στόχο κάθε διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη, ως προωθούμενη μορφή σκέψης, αποτελεί θεμελιώδη στόχο της διδακτικής πρακτικής, διότι το κριτικά σκεπτόμενο άτομο, για το οποίο προορίζεται η εκπαίδευση, πρέπει να είναι ικανό και πρόθυμο να παραμερίσει προσωρινά τις προσωπικές πεποιθήσεις, τις κοινωνικογνωστικές προκαταλήψεις και τα συμφέροντα για να εξετάσει πραγματικά και λογικά στοιχεία (Ματσαγγούρας, 1998).

Βασική προϋπόθεση για κάθε μεθοδολογική διαφοροποίηση είναι η ενεργός συμμετοχή των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής διαδικασίας. Το μαθητοκεντρικό πλαίσιο πρέπει να αντικαταστήσει πλήρως το δασκαλοκεντρικό μοντέλο στην ανάπτυξη της μαθησιακής διαδικασίας στην τάξη.

Ο ρόλος του δασκάλου

Ο εκπαιδευτικός είναι υπεύθυνος για την οργάνωση, παρουσίαση, καθοδήγηση και αξιολόγηση της ομαδικής εργασίας στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Συμπάσχει και προβλέπει τις δυσκολίες και τα προβλήματα των ομάδων, επιβλέπει την εργασία τους, παρεμβαίνει έμμεσα και προβλέπει τα τελικά αποτελέσματα. Και φροντίζει ώστε το περιβάλλον της τάξης να χαρακτηρίζεται από συνεργασία, δημοκρατία και αμοιβαία κατανόηση (Τριλιανός, 1998). Στη συνεργατική μάθηση, ο μαθητής είναι υπεύθυνος για την οικοδόμηση του δικού του σώματος γνώσεων. Γνωρίζοντας εξαρχής "τι πρέπει να γνωρίζει", συμμετέχει ενεργά τόσο στην εφαρμογή της διδασκαλίας για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων όσο και στην αναζήτηση νέων πληροφοριών για τον εμπλουτισμό των γνώσεων των συμμαθητών του.

Μια μαθητοκεντρική φιλοσοφία χαρακτηρίζει τη συνεργατική προσέγγιση, η οποία είναι κεντρική για την ανάπτυξη της διδασκαλίας. Ως οδηγός και όχι ως μεταδότης γνώσεων, ο δάσκαλος λειτουργεί ως διευκολυντής ολόκληρης της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η συνεργατική μάθηση προϋποθέτει την κατοχή, εκ μέρους του εκπαιδευτικού, κρίσιμων και απαιτητικών δεξιοτήτων (Κόκκοτας, 2002).





ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ "ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ"

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ

Το εκπαιδευτικό ΚΙΤ έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς μεθοδολογική υποστήριξη για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τις αιτίες και τις επιπτώσεις των περιβαλλοντικών προβλημάτων. Η ιδέα αυτού του σχεδίου μαθήματος είναι να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα "κλιματική αλλαγή" πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι "Κλιματική αλλαγή".

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 40 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Στόχος είναι να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σχετικά με τους ΣΒΑ 13 και 15 πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι "Κλιματική αλλαγή".

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Να ευαισθητοποιηθούν για την κλιματική αλλαγή και τις δράσεις για το κλίμα.
- Προσδιορίστε τις αιτίες και τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής.
- Να κατανοήσουν τη σημασία των περιβαλλοντικών προβλημάτων.
- Αξιολογήστε τα αποτελέσματα του μαθήματος.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:





Καταιγισμός ιδεών

Συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων

Συζήτηση μεταξύ ομοτίμων

Εργασία σε ζεύγη και ομάδες

Αυτοαξιολόγηση

Βήμα 1:	Κάντε μια εισαγωγική ερώτηση σε όλη την τάξη (Ερώτηση - Ποια χαρακτηριστικά του τοπίου μπορείτε να δείτε γύρω σας; (Υπάρχουν βουνά, χωράφια, ποτάμια, λίμνες κ.λπ.))
Βήμα 2:	Ζητήστε από τους μαθητές να απαντήσουν στις ερωτήσεις σε ζευγάρια. (Ερώτηση 1- Ποιο είναι το πιο όμορφο μέρος στην πόλη σας; Γιατί σας αρέσει; Περιγράψτε το. 2- Ποιο είναι το πιο άσχημο μέρος στην πόλη σας; Γιατί δεν σας αρέσει; Περιγράψτε το). Στη συνέχεια, ζητήστε τους να παρουσιάσουν τις ιδέες τους στους άλλους.
Βήμα 3:	Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο για την κλιματική αλλαγή https://www.youtube.com/watch?v=Sv7OHfpIRfU ή https://www.youtube.com/watch?v=IloAcD0oUww).
Βήμα 4:	Γράψτε στον πίνακα τις λέξεις "κλιματική αλλαγή" και ζητήστε τους να τις εξηγήσουν με δικά τους λόγια με βάση το βίντεο.
Βήμα 5:	Χωρίστε τους μαθητές σε ζεύγη ή ομάδες των 3 ατόμων.
Βήμα 6:	Σχεδιάστε έναν πίνακα με τους τίτλους "αιτίες" και "επιπτώσεις" και ζητήστε από τους μαθητές να ομαδοποιήσουν τις αιτίες και τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής στον πίνακα.
Βήμα 7:	Οι μαθητές παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους.
Βήμα 8:	Αξιολογήστε το μάθημα απαντώντας στις ερωτήσεις (βλ. παρακάτω).

Βήμα 6: Πίνακας αιτιών και αποτελεσμάτων

Αιτίες	Αποτελέσματα

Βήμα 8: Αυτοαξιολόγηση του μαθήματος





Έμαθα...	
Δεν κατάλαβα...	
Μια ερώτηση που θα ήθελα να κάνω...	

Σχετικά με τους SDGs:

Όχι 13 Κλιματική αλλαγή: Η κλιματική αλλαγή είναι μια πραγματική και αναμφισβήτητη απειλή για ολόκληρο τον πολιτισμό μας. Οι επιπτώσεις της είναι ήδη ορατές και θα είναι καταστροφικές, αν δεν δράσουμε τώρα. Μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές για την προστασία του πλανήτη μέσω της εκπαίδευσης, της καινοτομίας και της τήρησης των δεσμεύσεών μας για το κλίμα. Οι αλλαγές αυτές παρέχουν επίσης τεράστιες ευκαιρίες για τον εκσυγχρονισμό των υποδομών μας, οι οποίες θα δημιουργήσουν νέες θέσεις εργασίας και θα προωθήσουν μεγαλύτερη ευημερία σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ο ΣΒΑ 13 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Ενίσχυση της ανθεκτικότητας και της ικανότητας προσαρμογής σε όλους τους κινδύνους που σχετίζονται με το κλίμα και τις φυσικές καταστροφές σε όλες τις χώρες.
- Βελτίωση της εκπαίδευσης, της ευαισθητοποίησης και της ανθρώπινης και θεσμικής ικανότητας για τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση.
- Ενσωμάτωση των μέτρων για την κλιματική αλλαγή στις εθνικές πολιτικές, στρατηγικές και τον προγραμματισμό.
- Εφαρμογή της σύμβασης-πλαισίου του ΟΗΕ για την κλιματική αλλαγή.

No 15 Η ζωή στη στεριά: Η ακμάζουσα ζωή στη γη είναι το θεμέλιο για τη ζωή μας σε αυτόν τον πλανήτη. Είμαστε όλοι μέρος του οικοσυστήματος του πλανήτη και έχουμε προκαλέσει σοβαρές ζημιές μέσω της αποψίλωσης των δασών, της απώλειας των φυσικών ενδιατημάτων και της υποβάθμισης της γης. Η προώθηση της βιώσιμης χρήσης των οικοσυστημάτων μας και η διατήρηση της βιοποικιλότητας δεν αποτελεί αιτία. Είναι το κλειδί για την επιβίωσή μας.

Ο ΣΒΑ 15 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Διατήρηση και αποκατάσταση των χερσαίων οικοσυστημάτων και των οικοσυστημάτων γλυκών υδάτων.
- Τερματισμός της αποψίλωσης των δασών και αποκατάσταση των υποβαθμισμένων δασών.



- Τερματισμός της ερημοποίησης και αποκατάσταση των υποβαθμισμένων εδαφών.
- Διασφάλιση της διατήρησης των ορεινών οικοσυστημάτων.
- Προστασία της βιοποικιλότητας και των φυσικών οικοτόπων.
- Προώθηση της πρόσβασης στους γενετικούς πόρους και της δίκαιης κατανομής των οφελών.

Ανατροφοδότηση για το μάθημα:

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Μαθαίνοντας παίζοντας το επιτραπέζιο παιχνίδι "Κλιματική αλλαγή"

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ

Το εκπαιδευτικό ΚΙΤ έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς μεθοδολογική υποστήριξη για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τις αιτίες και τις επιπτώσεις των περιβαλλοντικών προβλημάτων. Αυτό το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν το θέμα "κλιματική αλλαγή" παίζοντας το επιτραπέζιο παιχνίδι "Κλιματική αλλαγή".

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 40 λεπτά

ΣΤΟΧΟΣ: Παίζοντας το επιτραπέζιο παιχνίδι, οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τη σημασία της κλιματικής αλλαγής στην καθημερινή μας ζωή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Αύξηση της ευαισθητοποίησης για την κλιματική αλλαγή στον πλανήτη μας.
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία των αιτιών και των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής.
- Συμμετέχετε ενεργά σε συζητήσεις σχετικά με το επιτραπέζιο παιχνίδι.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι



Σχετικά με τους SDGs:

Όχι 13 Κλιματική αλλαγή: Η κλιματική αλλαγή είναι μια πραγματική και αναμφισβήτητη απειλή για ολόκληρο τον πολιτισμό μας. Οι επιπτώσεις είναι ήδη ορατές και θα είναι καταστροφικές αν δεν δράσουμε τώρα. Μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές για την προστασία του πλανήτη μέσω της εκπαίδευσης, της καινοτομίας και της τήρησης των δεσμεύσεών μας για το κλίμα. Οι αλλαγές αυτές παρέχουν επίσης τεράστιες ευκαιρίες για τον εκσυγχρονισμό των υποδομών μας, οι οποίες θα δημιουργήσουν νέες θέσεις εργασίας και θα προωθήσουν μεγαλύτερη ευημερία σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ο ΣΒΑ 13 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Ενίσχυση της ανθεκτικότητας και της ικανότητας προσαρμογής σε όλους τους κινδύνους που σχετίζονται με το κλίμα και τις φυσικές καταστροφές σε όλες τις χώρες.
- Βελτίωση της εκπαίδευσης, της ευαισθητοποίησης και της ανθρώπινης και θεσμικής ικανότητας για τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση.
- Ενσωμάτωση των μέτρων για την κλιματική αλλαγή στις εθνικές πολιτικές, στρατηγικές και τον προγραμματισμό.
- Εφαρμογή της σύμβασης-πλαίσιου του ΟΗΕ για την κλιματική αλλαγή.

No 15 Η ζωή στη στεριά: Η ακμάζουσα ζωή στη γη είναι το θεμέλιο για τη ζωή μας σε αυτόν τον πλανήτη. Είμαστε όλοι μέρος του οικοσυστήματος του πλανήτη και έχουμε προκαλέσει σοβαρές ζημιές σε αυτό μέσω της αποψίλωσης των δασών, της απώλειας των φυσικών ενδιαιτημάτων και της υποβάθμισης της γης. Η προώθηση της βιώσιμης χρήσης των οικοσυστημάτων μας και η διατήρηση της βιοποικιλότητας δεν αποτελεί αιτία. Είναι το κλειδί για την επιβίωσή μας.

Ο ΣΒΑ 15 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Διατήρηση και αποκατάσταση των χερσαίων οικοσυστημάτων και των οικοσυστημάτων γλυκών υδάτων.
- Τερματισμός της αποψίλωσης των δασών και αποκατάσταση των υποβαθμισμένων δασών.
- Τερματισμός της ερημοποίησης και αποκατάσταση των υποβαθμισμένων εδαφών.
- Διασφάλιση της διατήρησης των ορεινών οικοσυστημάτων.
- Προστασία της βιοποικιλότητας και των φυσικών οικοτόπων.
- Προώθηση της πρόσβασης στους γενετικούς πόρους και της δίκαιης κατανομής των οφελών.

Βήμα 1: Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες για να παίξουν το παιχνίδι.

Βήμα 2: Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού.



Βήμα 3:	Αφήστε τους μαθητές να παίξουν τα επιτραπέζια παιχνίδια για 15 λεπτά.
Βήμα 4:	Σταματήστε το παιχνίδι και κάντε στους μαθητές ερωτήσεις που σχετίζονται με το θέμα "κλιματική αλλαγή".
Βήμα 5:	Μετά τη συζήτηση, αφήστε τους μαθητές να ξαναρχίσουν το παιχνίδι.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- 1) Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι;
- 2) Ποιος ή τι ευθύνεται για την κλιματική αλλαγή;
- 3) Ποιοι κίνδυνοι απειλούν τη ζωή μας και τον πλανήτη μας;
- 4) Πώς έχει επηρεάσει η κλιματική αλλαγή τα ζωικά είδη;
- 5) Πώς θα εξηγούσατε την κλιματική αλλαγή σε κάποιον;
- 6) Θα μπορούσατε να αλλάξετε τον τρόπο ζωής σας για να σώσετε τον πλανήτη μας και να αποτρέψετε την κλιματική αλλαγή;
- 7) Είναι πολύ αργά για να σταματήσουμε την κλιματική αλλαγή;

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Το περιβάλλον και εσύ / Κάνε τη διαφορά

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 80 λεπτά (2 μαθήματα)

ΣΚΟΠΟΣ: Στόχος είναι να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν τη στάση τους απέναντι στο περιβάλλον, να συζητήσουν λύσεις και να επεξεργαστούν απλά βήματα για το πώς η συμμετοχή των ατόμων μπορεί να αυξήσει την ευαισθητοποίηση για το θέμα της προστασίας του περιβάλλοντος στην κοινότητά τους.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Να αναλογιστούν τι γνωρίζουν ήδη για την κλιματική αλλαγή, να εντοπίσουν και να εξηγήσουν τις απειλές για το περιβάλλον,
- Σκεφτείτε πώς μπορεί να επηρεάζεται το περιβάλλον από τις καθημερινές τους δραστηριότητες,
- Να μάθουν πώς μπορούν να βελτιώσουν την ποιότητα της ζωής τους, επηρεάζοντας θετικά το περιβάλλον στο σπίτι, στο σχολείο και στην κοινότητά τους, προωθώντας την αειφορία.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Συζήτηση και επιχειρηματολογία

Κριτική σκέψη

Συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων

Εργασία σε ζεύγη και ομάδες



Αυτοαξιολόγηση

Χαρτί A3

Δείκτες

Εκτυπώσιμο υλικό/κάρτες

Βήμα1:	Δραστηριότητα προθέρμανσης.
Βήμα 2:	Αναστοχασμός σχετικά με το τι γνωρίζουν ήδη οι μαθητές για την κλιματική αλλαγή.
Βήμα 3:	Ζητήστε από τους μαθητές να βρουν 7 λάθη στην εικόνα και εξηγήστε τους τις πιθανές απειλές για το περιβάλλον.
Βήμα 4:	Σε ομάδες, οι μαθητές θα πρέπει να εντοπίσουν θετικές και αρνητικές ενέργειες και να συζητήσουν πώς μπορεί να επηρεαστεί το περιβάλλον από αυτές τις καθημερινές δραστηριότητες.
Βήμα 5:	Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 3 ατόμων και ζητήστε τους να δημιουργήσουν μια αφίσα ή ένα παζλ.
Βήμα 6:	Φάση παρουσίασης: Ο δάσκαλος ζητά από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την αφίσα ή το παζλ της στην τάξη και ενθαρρύνει την ανατροφοδότηση και τις προτάσεις των άλλων μαθητών.
Βήμα 7	Αυτοαξιολόγηση

Βήμα 1. Δραστηριότητα προθέρμανσης.

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να κοιτάξουν την εικόνα και να συμμετάσχουν σε μια ελεύθερη συζήτηση για τρία λεπτά με αφορμή τον όρο "κλιματική αλλαγή", θέτοντας ερωτήσεις.



Τι βλέπετε στην εικόνα; Πού (σε ποιο μέρος της εικόνας) θα προτιμούσατε να ζείτε και γιατί; Ποιος χρειάζεται το περιβάλλον; Για ποιον πιστεύετε ότι είναι σημαντικό το περιβάλλον; Είναι σημαντικό για τα δέντρα; Είναι σημαντικό για τους βατράχους; Τι λέτε εσείς, είναι σημαντικό το περιβάλλον για εσάς;

Βήμα 2. Αναστοχασμός σχετικά με το προηγούμενο μάθημα για την κλιματική αλλαγή. Ζητήστε από τους μαθητές αρχικά να μιλήσουν για τις εικόνες σε ζευγάρια χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις ως προτροπές, και στη συνέχεια ζητήστε ανατροφοδότηση από όλη την τάξη. Βεβαιωθείτε ότι συμμετέχουν όλοι οι μαθητές.



Συζητήστε τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Ποια περιβαλλοντικά προβλήματα παρουσιάζουν οι εικόνες;
- Πόσα άλλα περιβαλλοντικά προβλήματα μπορείτε να σκεφτείτε ή να θυμηθείτε από το προηγούμενο μάθημα; Ποιες είναι οι επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής (στο περιβάλλον, στους ανθρώπους και στα ζώα);
- Ποια προβλήματα επηρεάζουν τη χώρα σας/την κοινότητά σας;

Βήμα 3. Τι δεν πάει καλά με αυτή την εικόνα;

Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν πώς το περιβάλλον μπορεί να επηρεαστεί από τις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς: Κάθε μέρα, οι αποφάσεις σας έχουν αντίκτυπο στο

περιβάλλον. Τα πάντα, από το βούρτσισμα των δοντιών σας, το πλύσιμο των πιάτων, την απόρριψη ενός χαρτιού, την οδήγηση στο σχολείο, ακόμη και το άναμμα του φωτός στο υπνοδωμάτιό σας, έχουν αντίκτυπο στο περιβάλλον. Η παρακάτω εικόνα δείχνει μια γειτονιά όπου οι άνθρωποι επιδίδονται σε καθημερινές δραστηριότητες.

Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες για τη δραστηριότητα. Ζητήστε από τους μαθητές να βρουν επτά πράγματα στην παρακάτω εικόνα που είναι λάθος για το περιβάλλον. Ενθαρρύνετέ τους να συζητήσουν διάφορες επιλογές για να κάνουν την εικόνα πιο φιλική προς το περιβάλλον.



Ποια άλλα πράγματα κάνουν συνήθως που έχουν αρνητικό αντίκτυπο στο περιβάλλον;

Απαντήσεις: Μπορείς να βρεις τα 7 πράγματα που είναι λάθος σε αυτή την εικόνα;

1. Η γυναίκα πετάει ένα γυάλινο μπουκάλι στα σκουπίδια αντί να το ανακυκλώσει. Η ανακύκλωση βοηθάει τόσο το περιβάλλον όσο και την οικονομία, καθώς μειώνει την ανάγκη εξόρυξης πρώτων υλών, ενώ η ανακύκλωση δημιουργεί επίσης πολλές θέσεις εργασίας. Η ανακύκλωση αποτρέπει επίσης την απόρριψη υλικών.
2. Ο άνδρας τσουγκρίζει τα κομμένα χόρτα και τα φύλλα σε σακούλες σκουπιδιών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σακούλες φύλλων για να ανακυκλώσετε τα φύλλα και το γρασίδι σας ή μπορείτε να αφήσετε τα κομμένα χόρτα στο γκαζόν ως πηγή θρεπτικών συστατικών για το γρασίδι. Μπορείτε επίσης να κομποστοποιήσετε τα κομμένα χόρτα και τα πεσμένα φύλλα και να χρησιμοποιήσετε το κομπόστ για να λιπάνετε το έδαφος.
3. Το αυτοκίνητο έχει διαρροή λαδιού στο δρόμο. Όταν το πετρέλαιο διαρρέει από τα

αυτοκίνητα, στη συνέχεια παρασύρεται στους αγωγούς ομβρίων όταν βρέχει. Οι αγωγοί ομβρίων συχνά οδηγούν απευθείας σε ποτάμια και ρυάκια.

4. Ο άντρας πετάει σκουπίδια στο δρόμο. Τα απορρίμματα του δρόμου, όπως πλαστικές σακούλες, ποτήρια και περιτυλίγματα γλυκών, συχνά παρασύρονται με το νερό της βροχής στους αγωγούς ομβρίων και καταλήγουν να επιπλέουν σε ποτάμια ή να ξεβράζονται στην ξηρά. Μεγάλο μέρος των απορριμμάτων του δρόμου αποτελείται από πλαστικό, το οποίο χρειάζεται εκατοντάδες χρόνια για να διασπαστεί. Τα ζώα μπορούν να μπερδέψουν τα πλαστικά με τροφή και να μπλεχτούν σε αυτά. Ανακυκλώστε όσο το δυνατόν περισσότερα από τα σκουπίδια σας και βάλτε όλα τα υπόλοιπα απορρίμματα σε κάδους απορριμμάτων.

5. Ο άντρας ρίχνει πετρέλαιο κινητήρα στον αγωγό ομβρίων υδάτων. Το πετρέλαιο κίνησης μπορεί να βλάψει ή να σκοτώσει υποβρύχια φυτά και ζώα.

6. Το ποτιστικό ποτίζει το πεζοδρόμιο. Τοποθετήστε τους ψεκαστήρες έτσι ώστε το νερό να πηγαίνει μόνο στο γκαζόν και όχι στο δρόμο ή στο πεζοδρόμιο. Αποφύγετε το πότισμα τις ημέρες με αέρα, όταν το νερό μπορεί να φυσήξει στους δρόμους ή τα πεζοδρόμια.

7. Ο άνδρας και η γυναίκα καίνε φύλλα. Ο καπνός από πέντε κιλά φύλλα περιέχει περίπου ένα κιλό ατμοσφαιρικής ρύπανσης που περιέχει επιβλαβείς ρύπους. Η ανοικτή καύση συμβάλλει στο σχηματισμό όζοντος σε επίπεδο εδάφους που βλάπτει την ανθρώπινη υγεία, τη βλάστηση και τα κτίρια. Ορισμένα από τα προβλήματα υγείας που προκαλούνται από την ανοικτή καύση περιλαμβάνουν ερεθισμό των ματιών, της μύτης και του λαιμού, ερεθισμό και συμφόρηση των πνευμόνων, δύσπνοια και βήχα, στομαχικές ή εντερικές διαταραχές και πονοκεφάλους.

https://www.in.gov/idem/iee/files/ieay_lesson_plan.pdf

Βήμα 4. Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα σετ καρτών με εικόνες. Οι μαθητές θα πρέπει να εντοπίσουν θετικές και αρνητικές ενέργειες και να συζητήσουν πώς μπορεί να επηρεαστεί το περιβάλλον από αυτές τις καθημερινές δραστηριότητες.

Δείτε το παράρτημα στο τέλος του σχεδίου μαθήματος.

Βήμα 5.

Επιλογή 1. Η επόμενη εργασία περιλαμβάνει μια ομαδική δραστηριότητα σχετικά με τη σύνταξη μιας αφίσας ή ενός infographic για το πώς να γίνουμε φιλικοί προς το περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένων μικρών βημάτων για να κάνουμε αυτόν τον πλανήτη ένα καλύτερο μέρος για τις κοινότητές μας και τις επόμενες γενιές.

Κάθε ομάδα έχει διαφορετική αποστολή. Η μία ομάδα πρέπει να επικεντρωθεί σε δραστηριότητες που μπορούν να κάνουν για την προστασία του περιβάλλοντος στο σπίτι, 2ον- στο σχολείο, 3ον- στην κοινότητά τους.

Αναστοχασμός σχετικά με το τι γνωρίζουν ήδη για την κλιματική αλλαγή.

Αναστοχασμός σχετικά με το τι γνωρίζουν ήδη για την κλιματική αλλαγή.

Επιλογή 2. Δώστε σε κάθε μαθητή ένα ή δύο κομμάτια παζλ και βάλτε τους να δημιουργήσουν το περιβάλλον τους σε κάθε κομμάτι, είτε τους το αναθέσει ο δάσκαλος είτε το σκεφτούν μόνοι τους. Δεύτερον, βάλτε κάθε μαθητή να κόψει το κομμάτι του παζλ του. Τρίτον, συγκεντρώστε τους μαθητές γύρω από τον πίνακα αφίσας και βάλτε

τους να συναρμολογήσουν το παζλ. Τέλος, βάλτε τους μαθητές να κολλήσουν ή να κολλήσουν με ταινία τα κομμάτια του παζλ τους στον πίνακα αφίσας.

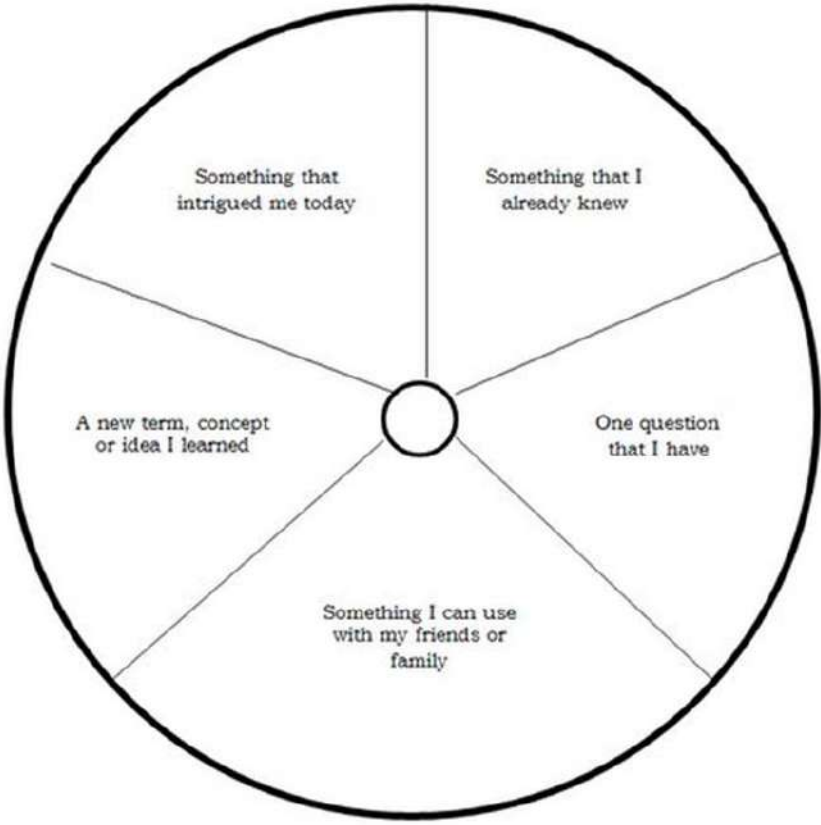
Συζήτηση/Συνέχεια: Βάλτε τους μαθητές να κάνουν προβλέψεις σχετικά με το πώς το δικό τους κομμάτι παζλ θα επηρεάσει το κομμάτι παζλ του γείτονά τους και πώς οι καθημερινές μας πράξεις μπορούν να επηρεάσουν το περιβάλλον μας.

Βήμα 6. Παρουσιάσεις ομαδικών εργασιών

Ο δάσκαλος ζητά από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την αφίσα ή το παζλ της στην τάξη και ενθαρρύνει την ανατροφοδότηση και τις προτάσεις ενός άλλου μαθητή.

Βήμα 7. Αυτοαξιολόγηση - Ο ΤΡΟΧΟΣ

THE WHEEL
Please apply to today's activities



From [Into the Classroom](#) Outward Bound Resources for Teachers

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					

Εξάλλου, τα μαθήματα που σχετίζονται με την "Κλιματική Αλλαγή" θα είναι δυνατόν να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση και τις γνώσεις των μαθητών τόσο για τον **ΣΒΑ 13** όσο και για τον **ΣΒΑ 15** και πιο συγκεκριμένα να επιτρέψουν στους μαθητές να επικεντρωθούν σε πρακτικούς τρόπους εφαρμογής βιώσιμων πρακτικών στην καθημερινή τους ζωή.

Σχετικά με τους SDGs:

Όχι 13 Κλιματική αλλαγή: Η κλιματική αλλαγή είναι μια πραγματική και αναμφισβήτητη απειλή για ολόκληρο τον πολιτισμό μας. Οι επιπτώσεις είναι ήδη ορατές και θα είναι καταστροφικές αν δεν δράσουμε τώρα. Μέσω της εκπαίδευσης, της καινοτομίας και της τήρησης των δεσμεύσεών μας για το κλίμα, μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές για την προστασία του πλανήτη. Οι αλλαγές αυτές παρέχουν επίσης τεράστιες ευκαιρίες για τον εκσυγχρονισμό των υποδομών μας, οι οποίες θα δημιουργήσουν νέες θέσεις εργασίας και θα προωθήσουν μεγαλύτερη ευημερία σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ο ΣΒΑ 13 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Ενίσχυση της ανθεκτικότητας και της ικανότητας προσαρμογής σε κινδύνους που σχετίζονται με το κλίμα και φυσικές καταστροφές σε όλες τις χώρες.
- Βελτίωση της εκπαίδευσης, της ευαισθητοποίησης και της ανθρώπινης και θεσμικής ικανότητας για τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση.
- Ενσωμάτωση των μέτρων για την κλιματική αλλαγή στις εθνικές πολιτικές, στρατηγικές και τον προγραμματισμό.
- Εφαρμογή της σύμβασης-πλαισίου του ΟΗΕ για την κλιματική αλλαγή.

No 15 Η ζωή στη στεριά: Η ακμάζουσα ζωή στη γη είναι το θεμέλιο για τη ζωή μας σε αυτόν τον πλανήτη. Είμαστε όλοι μέρος του οικοσυστήματος του πλανήτη και έχουμε

προκαλέσει σοβαρές ζημιές σε αυτό μέσω της αποψίλωσης των δασών, της απώλειας των φυσικών ενδιαιτημάτων και της υποβάθμισης της γης. Η προώθηση της βιώσιμης χρήσης των οικοσυστημάτων μας και η διατήρηση της βιοποικιλότητας δεν αποτελεί αιτία. Είναι το κλειδί για την επιβίωσή μας.

Ο ΣΒΑ 15 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- διατήρηση και αποκατάσταση των χερσαίων οικοσυστημάτων και των οικοσυστημάτων γλυκών υδάτων.
- να τερματιστεί η αποψίλωση των δασών και να αποκατασταθούν τα υποβαθμισμένα δάση.
- τερματισμός της ερημοποίησης και αποκατάσταση των υποβαθμισμένων εδαφών.
- να διασφαλίσει τη διατήρηση των ορεινών οικοσυστημάτων.
- προστασία της βιοποικιλότητας και των φυσικών οικοτόπων.
- προώθηση της πρόσβασης στους γενετικούς πόρους και της δίκαιης κατανομής των οφελών.









ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Εισαγωγή στην ενέργεια και τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά.

ΣΚΟΠΟΣ: Στόχος είναι να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σχετικά με τον ΣΒΑ 7 και τις πράσινες πηγές ενέργειας πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Εξοικειωθείτε με τα στοιχεία του παιχνιδιού.
- Μάθετε για το SDG 7 και το θέμα του παιχνιδιού.
- Αποκτήστε γνώσεις σχετικά με τους διάφορους τύπους ανανεώσιμων πηγών ενέργειας και πώς μπορούμε να τις ενσωματώσουμε στις πρακτικές μας.
- Αναγνωρίζουν τη σημασία των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας για τον πλανήτη και την κοινωνία μας.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Καταιγισμός ιδεών, Υπολογιστής, Ομιλητές, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό

SDG 7

Ο ΣΒΑ 7 "Προσιτή και πράσινη ενέργεια" είναι ένας από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που θεσπίστηκαν από τα Ηνωμένα Έθνη το 2015 ως μέρος της Ατζέντας



2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη. Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στην εξασφάλιση πρόσβασης σε προσιτή, αξιόπιστη, βιώσιμη και σύγχρονη ενέργεια για όλους.

Ο ΣΒΑ 7 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

1. Παροχή καθολικής πρόσβασης σε οικονομικά αποδοτικές, αξιόπιστες και σύγχρονες ενεργειακές υπηρεσίες.
2. Σημαντική αύξηση του ποσοστού των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στο παγκόσμιο ενεργειακό πλέγμα.
3. Διπλασιασμός του ρυθμού ανάπτυξης της παγκόσμιας ενεργειακής απόδοσης.
4. Ενίσχυση της διεθνούς συνεργασίας για τη διευκόλυνση της πρόσβασης στην έρευνα και την τεχνολογία της καθαρής ενέργειας, όπως οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, η ενεργειακή απόδοση και η προηγμένη και πιο πράσινη τεχνολογία ορυκτών καυσίμων, και ενθάρρυνση των επενδύσεων σε ενεργειακές υποδομές και τεχνολογία καθαρής ενέργειας.
5. Επέκταση των υποδομών και ενίσχυση της τεχνολογίας για την παροχή σύγχρονων και βιώσιμων ενεργειακών υπηρεσιών για όλους στις αναπτυσσόμενες χώρες, ιδίως στις λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες, στα μικρά νησιωτικά αναπτυσσόμενα κράτη και στις αναπτυσσόμενες χώρες που δεν έχουν πρόσβαση σε ξηρά, σύμφωνα με τα αντίστοιχα προγράμματα στήριξής τους.

Μέσω του επιτραπέζιου παιχνιδιού "ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ", οι εκπαιδευτικοί θα έχουν την ευκαιρία να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές σχετικά με τα μέσα και τις δράσεις για την επίτευξη αυτού του SDG και τη διασφάλιση του μέλλοντος του πλανήτη μας.

Κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει μια διαφορετική πράσινη ενέργεια που μπορεί να συνδεθεί με την αντίστοιχη κατάσταση, επιτρέποντας στους μαθητές να οπτικοποιήσουν και να συνειδητοποιήσουν τις βιώσιμες πηγές ενέργειας.

Φάση 1 - Εισαγωγή

5'

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος γράφει στον πίνακα τη λέξη "ΕΝΕΡΓΕΙΑ" και στη συνέχεια ζητά από τους μαθητές να εξηγήσουν τι είναι η ενέργεια και από πού προέρχεται. Ο δάσκαλος αφήνει λίγο χρόνο στους μαθητές να σκεφτούν και να εκφράσουν τις ιδέες τους (ακόμη και μέσω της κίνησης).
Βήμα 2:	Ο δάσκαλος γράφει τις ιδέες των μαθητών στον πίνακα.

**Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε****45'**

Βήμα 1:	Η τάξη παρακολουθεί το βίντεο "Energy Animated" (https://www.youtube.com/watch?v=uMH0zrZegDU), για περίπου 6 λεπτά.
Βήμα 2:	Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και μοιράζει σε κάθε ομάδα ένα αντίγραφο του <u>Φύλλου Δεδομένων Ντετέκτιβ</u> (Παράρτημα Ι) και στοιχεία. Τονίζει ότι στόχος τους είναι να αναζητήσουν μια απάντηση στο ερώτημα "Τι είναι η ενέργεια;". Εάν μια ομάδα δυσκολεύεται να ολοκληρώσει την εργασία, ο δάσκαλος μπορεί να προσφέρει κάποιες επιπλέον ενδείξεις (Παράρτημα ΙΙ).
Βήμα 3:	Οι μαθητές συζητούν μεταξύ τους και χρησιμοποιούν τις ενδείξεις που παρέχονται στο φύλλο για να βρουν στοιχεία για την ενέργεια. Αφού κάθε ομάδα καταγράψει τα ευρήματά της στο Φύλλο Δεδομένων, ο εκπαιδευτικός τους ζητά να ορίσουν τον όρο "ΕΝΕΡΓΕΙΑ".
Βήμα 4:	Στη συνέχεια, ο δάσκαλος εξηγεί στους μαθητές τη διάκριση μεταξύ ανανεώσιμων και μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας. Γράφει τους όρους στον πίνακα και δίνει χρόνο στους μαθητές να σκεφτούν και να συζητήσουν τη σημασία τους.
Βήμα 5:	Η τάξη παρακολουθεί το βίντεο "Ποιες είναι οι πηγές ενέργειας" (https://www.youtube.com/watch?v=ViXtT8c4z-c&t=122s), για περίπου 5 λεπτά. Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε ομάδες και μοιράζει το Φύλλο Πηγών Ενέργειας, το οποίο πρέπει να συμπληρωθεί από κάθε ομάδα.
Βήμα 6:	Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός ζητά από τις ομάδες να δώσουν τις απαντήσεις τους, ενώ παράλληλα επεξηγεί κάθε απάντηση.

Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση**10'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος δείχνει στον πίνακα την εικόνα του ΣΒΑ 7 και ζητά από τους μαθητές να σκεφτούν ποιους τύπους πηγών ενέργειας χρησιμοποιούμε περισσότερο σήμερα. Αυτές οι πηγές ενέργειας βλάπτουν τον πλανήτη μας;
Βήμα 2:	Τι είδους πηγές ενέργειας πρέπει να χρησιμοποιούμε και γιατί; Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας στην καθημερινή μας ζωή;





Βήμα 3:	Αφού ολοκληρωθεί η συνεδρία ερωτήσεων, ο δάσκαλος θα ρωτήσει τους μαθητές για τις προσδοκίες τους από το παιχνίδι (τι πιστεύουν ότι θα μάθουν, τι πιστεύουν για τη μέθοδο μάθησης μέσω του παιχνιδιού κ.λπ.) και, αν χρειαστεί, θα δώσει τις σωστές απαντήσεις, επιτρέποντας στους μαθητές να αυξήσουν τις γνώσεις τους.
Βήμα 4:	Αυτή η δραστηριότητα θα επιτρέψει στους μαθητές να μάθουν περισσότερα για τους διαφορετικούς τύπους πηγών ενέργειας και γιατί πρέπει να αναλάβουμε δράση για την επίτευξη του SDG 7, ενώ παράλληλα θα τους προετοιμάσει για το παιχνίδι.

Αναστοχασμός του δασκάλου

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι μαθητές συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



Παράρτημα Ι

ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ

ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ

Κάθε συσκευή που χρησιμοποιούμε καθημερινά, από τη μικρότερη έως τη μεγαλύτερη, απαιτεί ενέργεια για να λειτουργήσει.



Χιλιάδες χρόνια πριν, οι άνθρωποι ανακάλυψαν τη φωτιά και χρησιμοποίησαν την ενέργειά της για να ζεσταθούν, να φωτίσουν τα σπίτια τους και να μαγειρέψουν το φαγητό τους.

Οι άνθρωποι παρατήρησαν επίσης διάφορες πηγές ενέργειας στη φύση, όπως ο ήλιος, ο άνεμος και το νερό στα ποτάμια και τις λίμνες...

Έτσι, χρησιμοποίησαν την ενέργεια του ανέμου που φυσούσε για να κατασκευάσουν ανεμόμυλους, την ενέργεια του νερού που έτρεχε στα ποτάμια για να κατασκευάσουν νερόμυλους, την ενέργεια που εξέπεμπε ο ήλιος για να παράγουν ηλεκτρική ενέργεια κ.λπ.

Σήμερα χρησιμοποιούμε ενέργεια για να μαγειρέψουμε το φαγητό μας, να δημιουργήσουμε άνετες συνθήκες διαβίωσης, να επικοινωνήσουμε, να μετακινηθούμε, να διασκεδάσουμε και ούτω καθεξής.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ξέρουμε ότι η ενέργεια ήταν εδώ επειδή.....	Πηγή ενέργειας (ήλιος; άνεμος; ηλεκτρισμός; άλλο;)

Παράρτημα II

Επιπλέον Ενδείξεις

1. Η ηλιακή ενέργεια μας δίνει φως.
2. Η ηλιακή ενέργεια βοηθά τα φυτά μας να αναπτυχθούν.
3. Ο κεραυνός είναι μια φυσική πηγή ηλεκτρικής ενέργειας.
4. Η βενζίνη, που παράγεται από πετρέλαιο, δίνει στα οχήματα την ενέργεια για να κινηθούν.
5. Η ενέργεια χρησιμοποιείται για τη θέρμανση των σπιτιών και των σχολείων μας.
6. Η ενέργεια διατηρεί το ψυγείο μας δροσερό.
7. Η αιολική ενέργεια είναι απαραίτητη για τα ιστιοφόρα.



Επιπλέον Ενδείξεις

1. Η ηλιακή ενέργεια μας δίνει φως.
2. Η ηλιακή ενέργεια βοηθά τα φυτά μας να αναπτυχθούν.
3. Ο κεραυνός είναι μια φυσική πηγή ηλεκτρικής ενέργειας.
4. Η βενζίνη, που παράγεται από πετρέλαιο, δίνει στα οχήματα την ενέργεια για να κινηθούν.
5. Η ενέργεια χρησιμοποιείται για τη θέρμανση των σπιτιών και των σχολείων μας.
6. Η ενέργεια διατηρεί το ψυγείο μας δροσερό.
7. Η αιολική ενέργεια είναι απαραίτητη για τα ιστιοφόρα.



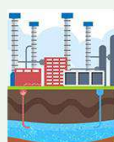
Επιπλέον Ενδείξεις

1. Η ηλιακή ενέργεια μας δίνει φως.
2. Η ηλιακή ενέργεια βοηθά τα φυτά μας να αναπτυχθούν.
3. Ο κεραυνός είναι μια φυσική πηγή ηλεκτρικής ενέργειας.
4. Η βενζίνη, που παράγεται από πετρέλαιο, δίνει στα οχήματα την ενέργεια για να κινηθούν.
5. Η ενέργεια χρησιμοποιείται για τη θέρμανση των σπιτιών και των σχολείων μας.
6. Η ενέργεια διατηρεί το ψυγείο μας δροσερό.
7. Η αιολική ενέργεια είναι απαραίτητη για τα ιστιοφόρα.





ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΕΣ			ΜΗ ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΕΣ		
GEOTHERMAL	BIOMASS	NATURAL GAS	WIND	WOOD	
COAL	HYDROPOWER	MINERALS	OIL	SOLAR ENERGY	



GEO THERMAL



BIOMASS



NATURAL GAS



WIND



WOOD



COAL



HYDROPOWER



MINERALS



OIL



SOLAR ENERGY



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Μαθαίνοντας παίζοντας το επιτραπέζιο παιχνίδι "ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ"

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά.

ΣΤΟΧΟΣ: Παίζοντας το επιτραπέζιο παιχνίδι, οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τη σημασία της ενσωμάτωσης των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στην καθημερινή μας ζωή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Ενημερωθείτε περισσότερο για τις επιπτώσεις που έχει επιφέρει η κλιματική αλλαγή στον πλανήτη μας.
- Συνειδητοποιήστε τη σημασία των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής.
- Εμπλέξτε τους μαθητές σε συζητήσεις και προβληματισμούς σχετικά με τα επιτραπέζια παιχνίδια.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι, Καταιγισμός ιδεών, Κάρτες "Πράσινης ενέργειας", Ζάρια, Ομιλητές, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό



SDG 7

Ο ΣΒΑ 7 "Προσιτή και πράσινη ενέργεια" είναι ένας από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που θεσπίστηκαν από τα Ηνωμένα Έθνη το 2015 ως μέρος της Ατζέντας 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη. Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στην εξασφάλιση πρόσβασης σε προσιτή, αξιόπιστη, βιώσιμη και σύγχρονη ενέργεια για όλους.

Ο ΣΒΑ 7 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

1. Παροχή καθολικής πρόσβασης σε οικονομικά αποδοτικές, αξιόπιστες και σύγχρονες ενεργειακές υπηρεσίες.
2. Σημαντική αύξηση του ποσοστού των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στο παγκόσμιο ενεργειακό πλέγμα.
3. Διπλασιασμός του ρυθμού ανάπτυξης της παγκόσμιας ενεργειακής απόδοσης.
4. Ενίσχυση της διεθνούς συνεργασίας για τη διευκόλυνση της πρόσβασης στην έρευνα και την τεχνολογία της καθαρής ενέργειας, όπως οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, η ενεργειακή απόδοση και η προηγμένη και πιο πράσινη τεχνολογία ορυκτών καυσίμων, και ενθάρρυνση των επενδύσεων σε ενεργειακές υποδομές και τεχνολογία καθαρής ενέργειας.
5. Επέκταση των υποδομών και ενίσχυση της τεχνολογίας για την παροχή σύγχρονων και βιώσιμων ενεργειακών υπηρεσιών για όλους στις αναπτυσσόμενες χώρες, ιδίως στις λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες, στα μικρά νησιωτικά αναπτυσσόμενα κράτη και στις αναπτυσσόμενες χώρες που δεν έχουν πρόσβαση σε ξηρά, σύμφωνα με τα αντίστοιχα προγράμματα στήριξής τους.

Μέσω του επιτραπέζιου παιχνιδιού "ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ", οι εκπαιδευτικοί θα έχουν την ευκαιρία να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές σχετικά με τα μέσα και τις δράσεις για την επίτευξη αυτού του SDG και τη διασφάλιση του μέλλοντος του πλανήτη μας.

Κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει μια διαφορετική πράσινη ενέργεια που μπορεί να συνδεθεί με την αντίστοιχη κατάσταση, επιτρέποντας στους μαθητές να οπτικοποιήσουν και να συνειδητοποιήσουν τις βιώσιμες πηγές ενέργειας.

**Φάση 1 - Εισαγωγή****5'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος εξηγεί στους μαθητές ότι θα παίξουν το παιχνίδι "ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ". Τους δείχνει τις κάρτες και τους ζητάει να θυμηθούν τι συζητήθηκαν στο προηγούμενο μάθημα. (Σχέδιο μαθήματος 1).
Βήμα 2:	Ο δάσκαλος επιτρέπει στους μαθητές να εκφράσουν τις σκέψεις τους σχετικά με το παιχνίδι και τι περιμένουν από αυτό.

Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε**45'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε ομάδες. Κάθε ομάδα είναι ένας χαρακτήρας/παίκτης. Οι ομάδες ρίχνουν τα ζάρια και παρατηρούν τον αριθμό που ρίχνουν στα ζάρια. Η ομάδα με τον υψηλότερο αριθμό κάνει πρώτα την επιλογή του χαρακτήρα της, και ούτω καθεξής.
Βήμα 2:	Όταν οι ομάδες έχουν επιλέξει τον χαρακτήρα/παίκτη τους, ο δάσκαλος μοιράζει τους KANONES σε κάθε ομάδα και εξηγεί το παιχνίδι.
Βήμα 3:	Ο δάσκαλος δίνει 20 λεπτά στην τάξη να εξερευνήσει και να παίξει το παιχνίδι. Ο δάσκαλος παρατηρεί και παρέχει βοήθεια όταν χρειάζεται.
Βήμα 4:	Όταν τελειώσουν τα 20 λεπτά, ο δάσκαλος σταματά το παιχνίδι και κάνει τις ακόλουθες ερωτήσεις: • Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι; • Τι μάθατε παίζοντας το παιχνίδι; • Συναντήσατε κάρτες των οποίων το νόημα δεν μπορούσατε να καταλάβετε; (Εδώ, αν ένας μαθητής δυσκολεύεται να κατανοήσει μια κάρτα, καλό είναι να του την εξηγήσει ένας άλλος μαθητής και, αν χρειαστεί, να προσθέσει πληροφορίες γι' αυτήν) • Επιλέξτε τυχαία μια κάρτα από την τράπουλα και ρωτήστε την τάξη τι σημαίνει γι' αυτούς. (επαναλάβετε αυτό με μερικές ακόμα κάρτες)
Βήμα 5:	Μετά τη συνεδρία ερωτήσεων, ο δάσκαλος δίνει περισσότερο χρόνο στους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι, αν το επιθυμούν.



**Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση****10'**

Βήμα 1:	Στην προηγούμενη εργασία, η ομάδα με τους περισσότερους πόντους κερδίζει και παίρνει το σήμα "Planet Hero". Στη συνέχεια ζητά από τους μαθητές να συνδέσουν τις εικόνες στις κάρτες με προβλήματα της πραγματικής ζωής και με το πώς οι ενέργειές μας επηρεάζουν το μέλλον μας.
Βήμα 2:	<u>Συνεδρίαση συζήτησης:</u> Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις στην ολομέλεια και προσπαθεί να βγάλει συμπεράσματα για το πώς οι πράσινες πηγές ενέργειας θα μας βοηθήσουν να επιτύχουμε τον ΣΒΑ 7. Προτεινόμενες ερωτήσεις: • Ποιες είναι οι επιπτώσεις των μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στον πλανήτη μας; • Ποια είναι τα οφέλη των πράσινων πηγών ενέργειας; • Υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσουμε πράσινες πηγές ενέργειας για να τροφοδοτήσουμε τις καθημερινές μας δραστηριότητες;

Αναστοχασμός του δασκάλου

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					





ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Η αξία της εξοικονόμησης ενέργειας!

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά.

ΣΚΟΠΟΣ: Στόχος είναι να βοηθηθούν οι μαθητές να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έλαβαν από τις προηγούμενες συνεδρίες στην καθημερινή τους ζωή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Να έχετε περισσότερα κίνητρα για να ενσωματώσετε βιώσιμες πρακτικές στην καθημερινή σας ζωή.
- Αναγνωρίζουν τη σημασία των ατομικών δράσεων για την προώθηση της αειφορίας.
- Κατανοήστε την αξία της μείωσης της κατανάλωσης ενέργειας.
- Συνειδητοποιήστε πώς μπορούμε να εργαστούμε για την επίτευξη του SDG 7 σε καθημερινή βάση.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Χαρτόνια, Μαρκαδόροι, Καταιγισμός ιδεών, Ομιλητές, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό



SDG 7

Ο ΣΒΑ 7 "Προσιτή και πράσινη ενέργεια" είναι ένας από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που θεσπίστηκαν από τα Ηνωμένα Έθνη το 2015 ως μέρος της Ατζέντας 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη. Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στην εξασφάλιση πρόσβασης σε προσιτή, αξιόπιστη, βιώσιμη και σύγχρονη ενέργεια για όλους.

Ο ΣΒΑ 7 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

1. Παροχή καθολικής πρόσβασης σε οικονομικά αποδοτικές, αξιόπιστες και σύγχρονες ενεργειακές υπηρεσίες.
2. Σημαντική αύξηση του ποσοστού των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στον παγκόσμιο ενεργειακό πίνακα.
3. Διπλασιασμός του ρυθμού ανάπτυξης της παγκόσμιας ενεργειακής απόδοσης.
4. Ενίσχυση της διεθνούς συνεργασίας για τη διευκόλυνση της πρόσβασης στην έρευνα και την τεχνολογία της καθαρής ενέργειας, όπως οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, η ενεργειακή απόδοση και η προηγμένη και πιο πράσινη τεχνολογία ορυκτών καυσίμων, και ενθάρρυνση των επενδύσεων σε ενεργειακές υποδομές και τεχνολογία καθαρής ενέργειας.
5. Επέκταση των υποδομών και ενίσχυση της τεχνολογίας για την παροχή σύγχρονων και βιώσιμων ενεργειακών υπηρεσιών για όλους στις αναπτυσσόμενες χώρες, ιδίως στις λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες, στα μικρά νησιωτικά αναπτυσσόμενα κράτη και στις αναπτυσσόμενες χώρες που δεν έχουν πρόσβαση σε ξηρά, σύμφωνα με τα αντίστοιχα προγράμματα στήριξής τους.

Μέσω του επιτραπέζιου παιχνιδιού "ΠΡΑΣΙΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ", οι εκπαιδευτικοί θα έχουν την ευκαιρία να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές σχετικά με τα μέσα και τις δράσεις για την επίτευξη αυτού του SDG και τη διασφάλιση του μέλλοντος του πλανήτη μας.

Κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει μια διαφορετική πράσινη ενέργεια που μπορεί να συνδεθεί με την αντίστοιχη κατάσταση, επιτρέποντας στους μαθητές να οπτικοποιήσουν και να συνειδητοποιήσουν τις βιώσιμες πηγές ενέργειας.

**Φάση 1 - Εισαγωγή****5'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα του παιχνιδιού που έπαιξαν στην προηγούμενη συνεδρία (Σχέδιο μαθήματος 2) και θέτει στους μαθητές κάποιες σχετικές ερωτήσεις: • Θυμάστε το θέμα του παιχνιδιού; • Τι είναι το SDG 7; (δείχνει μια εικόνα του SDG 7)
Βήμα 2:	Ο δάσκαλος δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εκφραστούν και παρέχει υποδείξεις για να βοηθήσει τους μαθητές να αυξήσουν το σχήμα τους και να προετοιμαστούν για την επόμενη εργασία.

Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε**45'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε 2-4 ομάδες και μοιράζει ένα χαρτόνι και μαρκαδόρους σε κάθε ομάδα.
Βήμα 2:	Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας. Κάθε ομάδα θα πρέπει να κάνει μια παρουσίαση σε χαρτόνι (εικόνες και προτάσεις). Ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει: • Γιατί πρέπει να εξοικονομήσουμε ενέργεια; • Μπορείτε να σκεφτείτε κάποιες συσκευές που καταναλώνουν ενέργεια στο σπίτι σας και που θα μπορούσαν να καταναλώνουν λιγότερη ενέργεια; • Μπορούμε να εξοικονομήσουμε ενέργεια ακόμη και στο σχολείο; Πώς; Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά και να έχουν ποικίλες ιδέες.
Βήμα 3:	Ο δάσκαλος δίνει 20 λεπτά στις ομάδες να αναπτύξουν το σχέδιο εξοικονόμησης ενέργειας. Ο δάσκαλος μπορεί να το κάνει παιχνίδι όπου ένας μαθητής της ομάδας σκέφτεται μια ιδέα εξοικονόμησης ενέργειας, την καταγράφει, στη συνέχεια δίνει το μαρκαδόρο στο άτομο στα αριστερά του και αυτός ο μαθητής σκέφτεται μια διαφορετική ιδέα εξοικονόμησης ενέργειας. Κινηθείτε δεξιόστροφα γύρω από την ομάδα μέχρι κάθε μαθητής να έχει τουλάχιστον 4 ιδέες.
Βήμα 4:	Κάθε ομάδα θα ορίσει έναν επικεφαλής που θα παρουσιάσει το σχέδιό της και θα ανταλλάξει ιδέες με την υπόλοιπη τάξη.



Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση

10'

Βήμα 1:	Όταν όλες οι ομάδες παρουσιάσουν τις ιδέες τους, ο δάσκαλος θα μιλήσει για το πώς η προσπάθεια όλων κάνει τη διαφορά. Στη συνέχεια, θα ζητήσει ιδέες για άλλους τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας που δεν περιλαμβάνονται στους καταλόγους.
Βήμα 2:	<u>Συνεδρίαση συζήτησης:</u> Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις στην ολομέλεια και προσπαθεί να βγάλει συμπεράσματα για το πώς οι πράσινες πηγές ενέργειας θα μας βοηθήσουν να επιτύχουμε τον ΣΒΑ 7. Προτεινόμενες ερωτήσεις: • Ποια μορφή ενέργειας χρησιμοποιείται περισσότερο καθημερινά; (Πιθανώς η ηλεκτρική ενέργεια.) • Γιατί πρέπει να εξοικονομήσουμε ενέργεια; • Πόσο από τη χρησιμοποιούμενη ενέργεια είναι ανανεώσιμη; • Ποιες είναι οι επιπτώσεις των μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στον πλανήτη μας; • Ποια είναι τα οφέλη των πράσινων πηγών ενέργειας; • Υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσουμε πράσινες πηγές ενέργειας για να τροφοδοτήσουμε τις καθημερινές μας δραστηριότητες;

Αναστοχασμός του δασκάλου

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΖΩΗΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ "ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ"

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ

Το εκπαιδευτικό ΚΙΤ έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς μεθοδολογική υποστήριξη για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τον υγιεινό τρόπο ζωής, αναγνωρίζοντας την αλληλεξάρτηση της υγείας και της ανάπτυξης. Η ιδέα αυτού του σχεδίου μαθήματος είναι να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα "καλή υγεία και ευημερία" πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι "Υγιής ζωή".

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Ο στόχος είναι να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις στους εκπαιδευτικούς για να εξηγήσουν τους ΣΒΑ 3,6, 11 και 17 στις τάξεις τους με τους μαθητές κατά τη διάρκεια της στιγμής πριν από τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Εξοικειωθείτε με τα στοιχεία του παιχνιδιού,
- Διευρύνετε τις γνώσεις σχετικά με τους ΣΒΑ 3,6, 11 και 17 και το θέμα του παιχνιδιού,
- Να κατανοήσουν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής, για τον εαυτό τους και για την κοινότητα.
- Κατανοήστε τι σημαίνει υγιεινός τρόπος ζωής.
- Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν διάφορες στρατηγικές και συνήθειες για έναν υγιεινό τρόπο ζωής.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Καταιγισμός ιδεών, Υπολογιστής, Ηχεία, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό.

Με τη χρήση αυτού του σχεδίου μαθήματος θα είναι δυνατόν να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση και η γνώση των παιδιών σχετικά με τους στόχους 3, 6 11 και 17 της ΣΒΑ και πιο συγκεκριμένα να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής, ενώ

παράλληλα θα τους δοθούν χρήσιμες πληροφορίες για να ενθαρρύνουν μια ενεργή συμπεριφορά για την προστασία του περιβάλλοντος.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να διαχειριστούν τη στιγμή πριν από την εφαρμογή του παιχνιδιού, παρέχοντας στους μαθητές τις σημαντικές έννοιες που συνδέονται με το θέμα του παιχνιδιού και με τους επιλεγμένους ΣΒΑΑ.

Αυτό δεν θα γίνει με μια κλασική μετωπική διάλεξη, αλλά με την παροχή κινήτρων και την ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ των μαθητών, οδηγώντας τους να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής και τις επιπτώσεις που θα έχει για τον εαυτό τους και για την κοινότητα, για το περιβάλλον και για το μέλλον.

SDG 3, 6, 11 και 17

SDG 3 Καλή υγεία και ευημερία: Τα τελευταία 15 χρόνια, ο αριθμός των παιδικών θανάτων μειώθηκε στο μισό. Αυτό αποδεικνύει ότι είναι δυνατόν να κερδηθεί η μάχη κατά σχεδόν κάθε ασθένειας. Παρόλα αυτά, ξοδεύουμε ένα εκπληκτικό ποσό χρημάτων και πόρων για τη θεραπεία ασθενειών που είναι εκπληκτικά εύκολο να προληφθούν. Ο νέος στόχος για παγκόσμια καλή υγεία προωθεί τον υγιεινό τρόπο ζωής, τα προληπτικά μέτρα και τη σύγχρονη, αποτελεσματική υγειονομική περίθαλψη για όλους.

SDG 6 Καθαρό νερό και αποχέτευση: Ένας στους τρεις ανθρώπους ζει χωρίς αποχέτευση. Αυτό προκαλεί περιττές ασθένειες και θανάτους. Αν και έχουν γίνει τεράστια βήματα προόδου με την πρόσβαση σε καθαρό πόσιμο νερό, η έλλειψη υγιεινής υπονομεύει αυτές τις προόδους. Αν παρέχουμε προσιτό εξοπλισμό και εκπαίδευση σε πρακτικές υγιεινής, μπορούμε να σταματήσουμε αυτόν τον παράλογο πόνο και την απώλεια ζωής

SDG 11 Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες: Ο παγκόσμιος πληθυσμός αυξάνεται συνεχώς. Για να μπορέσουμε να φιλοξενήσουμε όλους, πρέπει να οικοδομήσουμε σύγχρονες, βιώσιμες πόλεις. Για να επιβιώσουμε και να ευημερήσουμε όλοι μας, χρειαζόμαστε νέο, έξυπνο αστικό σχεδιασμό που δημιουργεί ασφαλείς, οικονομικά προσιτές και ανθεκτικές πόλεις με πράσινες και πολιτιστικά εμπνευσμένες συνθήκες διαβίωσης.

SDG 17 Σύμπραξη για τους στόχους: Οι Παγκόσμιοι Στόχοι μπορούν να επιτευχθούν μόνο αν συνεργαστούμε. Χρειάζονται διεθνείς επενδύσεις και στήριξη για να εξασφαλιστεί η καινοτόμος τεχνολογική ανάπτυξη, το δίκαιο εμπόριο και η πρόσβαση στην αγορά, ιδίως για τις αναπτυσσόμενες χώρες. Για να οικοδομήσουμε έναν καλύτερο κόσμο, πρέπει να είμαστε υποστηρικτικοί, ενσυναισθητικοί, εφευρετικοί, παθιασμένοι και, πάνω απ' όλα, συνεργάσιμοι.

**Φάση 1 - Εισαγωγή****10'**

Χάρη στο επιτραπέζιο παιχνίδι "ΥΓΙΕΙΝΗ ΖΩΗ" που αναπτύχθηκε, οι εκπαιδευτικοί θα μπορέσουν να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές τους σχετικά με τους προαναφερθέντες ΣΒΑ.

Στην πραγματικότητα, κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό παράδειγμα υγιεινού τρόπου ζωής.

Βήμα1:	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΩΝ ΣΒΑ και προετοιμασία επιτραπέζιου παιχνιδιού σε ένα τραπέζι
Βήμα 2:	ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΖΩΗΣ

Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε**45'**

Βήμα 1:	Χωρίστε την τάξη σε 3 ή περισσότερες ομάδες (χρησιμοποιώντας διαφορετικά είδη "ενέργειας" όνομα (όπως μπορείτε να δείτε στους κανόνες του παιχνιδιού, υπάρχουν: υγιεινή διατροφή, αθλητισμός, παιχνίδια, ξεκούραση, υγιεινή)
Βήμα 2:	Κάθε ομάδα ζωγραφίζει ένα παράδειγμα υγιεινής ζωής ή δημιουργεί μια ιστορία με παραδείγματα υγιεινής ζωής.
Βήμα 3:	Παίξετε το παιχνίδι
Βήμα 4:	Μετά από 3 γύρους σταματήστε το παιχνίδι και κάντε ερωτήσεις σχετικά με το τι καταλαβαίνουν οι μαθητές και αν διασκεδάζουν.
Βήμα 5:	Συνεχίστε να παίζετε μέχρι το τέλος

Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση**10'**

Βήμα 1:	Ο εκπαιδευτικός δείχνει στον πίνακα την εικόνα του ΣΒΑ 3 και ζητά από τους μαθητές να σκεφτούν ποια είδη δραστηριοτήτων υγιεινής ζωής κάνουν στην
----------------	---





	καθημερινή τους ζωή και ρωτά αν αυτές οι συνήθειες λειτουργούν για τους ίδιους και την οικογένειά τους.
Βήμα 2:	Τι είδους τρόπο ζωής πρέπει να έχουμε και γιατί; Τι μπορούμε να κάνουμε στην καθημερινή μας ζωή;
Βήμα 3:	Αφού ολοκληρωθεί η συνεδρία ερωτήσεων, ο δάσκαλος θα ρωτήσει τους μαθητές για τις προσδοκίες τους από το παιχνίδι (τι πιστεύουν ότι θα μάθουν, τι πιστεύουν για τη μέθοδο μάθησης μέσω του παιχνιδιού κ.λπ.) και, αν χρειαστεί, θα δώσει τις σωστές απαντήσεις, επιτρέποντας στους μαθητές να αυξήσουν τις γνώσεις τους.
Βήμα 4:	Αυτή η δραστηριότητα θα επιτρέψει στους μαθητές να μάθουν περισσότερα για τους διαφορετικούς τύπους υγιεινού τρόπου ζωής και γιατί πρέπει να αναλάβουμε δράση για την επίτευξη του SDG 3, ενώ παράλληλα θα τους προετοιμάσει για το παιχνίδι.

Αναστοχασμός του δασκάλου

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανεπαρκής, 5-πολύ ανεπαρκής.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι μαθητές συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗ ΔΙΑΒΙΩΣΗ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: ΜΑΘΗΣΗ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ "ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ"

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ

Το εκπαιδευτικό ΚΙΤ έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς μεθοδολογική υποστήριξη για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τον υγιεινό τρόπο ζωής, αναγνωρίζοντας την αλληλεξάρτηση της υγείας και της ανάπτυξης. Η ιδέα αυτού του σχεδίου μαθήματος είναι να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα "καλή υγεία και ευημερία" πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι "Υγιής ζωή".

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Ο στόχος είναι να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις στους εκπαιδευτικούς για να εξηγήσουν τους ΣΒΑ 3,6, 11 και 17 στις τάξεις τους με τους μαθητές κατά τη διάρκεια της στιγμής πριν από τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Εξοικείωση με τα στοιχεία του παιχνιδιού,
- Διευρύνετε τις γνώσεις σχετικά με τους ΣΒΑ 3, 6, 11 και 17 και το θέμα του παιχνιδιού,
- Να κατανοήσουν τη σημασία του Υγιεινού τρόπου ζωής, για τον εαυτό τους και για την κοινότητα,
- Κατανοήστε τι σημαίνει υγιεινός τρόπος ζωής,
- Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν διάφορες στρατηγικές και συνήθειες για έναν υγιεινό τρόπο ζωής.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Καταιγισμός ιδεών, Υπολογιστής, Ηχεία, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό.

Χρησιμοποιώντας αυτό το σχέδιο μαθήματος θα είναι δυνατόν να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση και η γνώση των παιδιών σχετικά με τους ΣΒΑ 3, 6, 11 και 17 και πιο

συγκεκριμένα να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής, ενώ παράλληλα θα τους δοθούν χρήσιμες πληροφορίες για να ενθαρρύνουν μια ενεργή συμπεριφορά για την προστασία του περιβάλλοντος.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να διαχειριστούν τη στιγμή πριν από την εφαρμογή του παιχνιδιού, παρέχοντας στους μαθητές τις σημαντικές έννοιες που συνδέονται με το θέμα του παιχνιδιού και με τους επιλεγμένους ΣΒΑΑ.

Αυτό δεν θα γίνει με μια κλασική μετωπική διάλεξη, αλλά με την παροχή κινήτρων και την ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ των μαθητών, οδηγώντας τους να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής και τις επιπτώσεις που θα έχει για τον εαυτό τους και για την κοινότητα, για το περιβάλλον και για το μέλλον.

SDG 3, 6, 11 και 17

SDG 3 Καλή υγεία και ευημερία: Τα τελευταία 15 χρόνια, ο αριθμός των παιδικών θανάτων μειώθηκε στο μισό. Αυτό αποδεικνύει ότι είναι δυνατόν να κερδηθεί η μάχη κατά σχεδόν κάθε ασθένειας. Παρόλα αυτά, ξοδεύουμε ένα εκπληκτικό ποσό χρημάτων και πόρων για τη θεραπεία ασθενειών που είναι εκπληκτικά εύκολο να προληφθούν. Ο νέος στόχος για παγκόσμια καλή υγεία προωθεί τον υγιεινό τρόπο ζωής, τα προληπτικά μέτρα και τη σύγχρονη, αποτελεσματική υγειονομική περίθαλψη για όλους.

SDG 6 Καθαρό νερό και αποχέτευση: Ένας στους τρεις ανθρώπους ζει χωρίς αποχέτευση. Αυτό προκαλεί περιττές ασθένειες και θανάτους. Αν και έχουν γίνει τεράστια βήματα προόδου με την πρόσβαση σε καθαρό πόσιμο νερό, η έλλειψη υγιεινής υπονομεύει αυτές τις προόδους. Αν παρέχουμε προσιτό εξοπλισμό και εκπαίδευση σε πρακτικές υγιεινής, μπορούμε να σταματήσουμε αυτόν τον παράλογο πόνο και την απώλεια ζωής

SDG 11 Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες: Ο παγκόσμιος πληθυσμός αυξάνεται συνεχώς. Για να μπορέσουμε να φιλοξενήσουμε όλους, πρέπει να οικοδομήσουμε σύγχρονες και βιώσιμες πόλεις. Για να επιβιώσουμε και να ευημερήσουμε όλοι μας, χρειαζόμαστε νέο, έξυπνο αστικό σχεδιασμό που να δημιουργεί ασφαλείς, οικονομικά προσιτές και ανθεκτικές πόλεις με πράσινες και πολιτιστικά εμπνευσμένες συνθήκες διαβίωσης.

SDG 17 Σύμπραξη για τους στόχους: Οι Παγκόσμιοι Στόχοι μπορούν να επιτευχθούν μόνο αν συνεργαστούμε. Χρειάζονται διεθνείς επενδύσεις και στήριξη για να εξασφαλιστεί η καινοτόμος τεχνολογική ανάπτυξη, το δίκαιο εμπόριο και η πρόσβαση στην αγορά, ιδίως για τις αναπτυσσόμενες χώρες. Για να οικοδομήσουμε έναν καλύτερο κόσμο, πρέπει να είμαστε υποστηρικτικοί, ενσυναισθητικοί, εφευρετικοί, παθιασμένοι και, πάνω απ' όλα, συνεργάσιμοι.

**Φάση 1 - Εισαγωγή****10'**

Βήμα1: Πριν από το παιχνίδι της συνεδρίας, αναζητήστε ένα σύντομο βίντεο σχετικά με τον σωστό τρόπο ζωής, **στη γλώσσα της χώρας σας ή στα αγγλικά**. Μπορείτε να κάνετε αναζήτηση χρησιμοποιώντας τους ακόλουθους συνδέσμους: <https://sdgs.un.org/goals>
<https://unric.org/it/agenda-2030/>

Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε**45'**

Βήμα1:	Μετά τον πρώτο γύρο του παιχνιδιού, διακόψτε το παιχνίδι.
Βήμα 2:	Εισαγωγή ενός σύντομου παιχνιδιού ρόλων, όσο το δυνατόν πιο σχετικού με το πλαίσιο των παιδιών (σχολείο, οικογένεια, χώροι συγκέντρωσης με συνομηλίκους). Ήχος 1 Υγιεινή διατροφή Trace 2 Sport Ήχος 3 Κοινωνικές σχέσεις Ήχνη 4 Υπόλοιπο Trace 5 Υγιεινή Αν έχετε χωρίσει την τάξη σε περισσότερες ομάδες, μπορείτε να αναθέσετε ένα παιχνίδι ρόλων σε κάθε ομάδα. 30 λεπτά για να παίξετε.
Βήμα 3:	<u>Συνεδρία συζήτησης</u> Μετά το παιχνίδι ο δάσκαλος μπορεί να κάνει ερωτήσεις στην τάξη, σχετικά με: Τι είδους Υγιείς συνήθειες ζωής έχουν αναδειχθεί στο παιχνίδι ρόλων; Τι είδους λανθασμένες συμπεριφορές έχουν εμφανιστεί στο παιχνίδι ρόλων;





Ποιος αναγνώρισε τον εαυτό του στο παιχνίδι ρόλων; Λόγω σωστών ή λανθασμένων συμπεριφορών;

Τι πιστεύετε για τις προσωπικές συνήθειες;

Τι προτείνουν να κάνετε για να διορθώσετε και να αλλάξετε τις λανθασμένες συνήθειες;

Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση

10'

Βήμα 1:

Συνεδρίαση συζήτησης:

Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις στην ολομέλεια και προσπαθεί να βγάλει συμπεράσματα για το πώς οι πηγές υγιεινού τρόπου ζωής θα μας βοηθήσουν να επιτύχουμε τον ΣΒΑ 3.

Προτεινόμενες ερωτήσεις:

- Ποιος είναι ο αντίκτυπος των πηγών υγιεινού τρόπου ζωής στον πλανήτη μας;
- Ποια είναι τα οφέλη των πηγών υγιεινού τρόπου ζωής;
- Υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσουμε τον υγιεινό τρόπο ζωής για την εκτέλεση των καθημερινών μας δραστηριοτήτων;

Αναστοχασμός του δασκάλου

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανεπαρκής, 5-πολύ ανεπαρκής.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					



3.	Οι μαθητές συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					





ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ "ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΔΙΑΒΙΩΣΗΣ"

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ

Το εκπαιδευτικό ΚΙΤ έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς μεθοδολογική υποστήριξη για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τον υγιεινό τρόπο ζωής, αναγνωρίζοντας την αλληλεξάρτηση της υγείας και της ανάπτυξης. Η ιδέα αυτού του σχεδίου μαθήματος είναι να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα "καλή υγεία και ευημερία" πριν παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι "Υγιής ζωή".

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Ο στόχος είναι να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις στους εκπαιδευτικούς για να εξηγήσουν τους ΣΒΑ 3,6, 11 και 17 στις τάξεις τους με τους μαθητές κατά τη διάρκεια της στιγμής μετά τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Εξοικείωση με τα στοιχεία του παιχνιδιού,
- Διευρύνετε τις γνώσεις σχετικά με τους ΣΒΑ 3,6, 11 και 17 και το θέμα του παιχνιδιού,
- Να κατανοήσουν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής, για τον εαυτό τους και για την κοινότητα,
- Κατανοήστε τι σημαίνει υγιεινός τρόπος ζωής,
- Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν διάφορες στρατηγικές και συνήθειες για έναν υγιεινό τρόπο ζωής.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ολομέλεια, Ομαδική εργασία, Καταιγισμός ιδεών, Υπολογιστής, Ηχεία, Προβολέας ή πίνακας, Εκτυπώσιμο υλικό.

Με τη χρήση αυτού του σχεδίου μαθήματος θα είναι δυνατόν να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση και η γνώση των παιδιών σχετικά με τους στόχους 3, 6 11 και 17 της

ΣΒΑ και πιο συγκεκριμένα να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής, ενώ παράλληλα θα τους δοθούν χρήσιμες πληροφορίες για να ενθαρρύνουν μια ενεργή συμπεριφορά για την προστασία του περιβάλλοντος.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να διαχειριστούν τη στιγμή πριν από την εφαρμογή του παιχνιδιού, παρέχοντας στους μαθητές τις σημαντικές έννοιες που συνδέονται με το θέμα του παιχνιδιού και με τους επιλεγμένους ΣΒΑΑ.

Αυτό δεν θα γίνει με μια κλασική μετωπική διάλεξη, αλλά με την παροχή κινήτρων και την ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ των μαθητών, οδηγώντας τους να σκεφτούν τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής και τις επιπτώσεις που θα έχει για τον εαυτό τους και για την κοινότητα, για το περιβάλλον και για το μέλλον.

SDG 3, 6, 11 και 17

SDG 3 Καλή υγεία και ευημερία: Τα τελευταία 15 χρόνια, ο αριθμός των παιδικών θανάτων μειώθηκε στο μισό. Αυτό αποδεικνύει ότι είναι δυνατόν να κερδηθεί η μάχη κατά σχεδόν κάθε ασθένειας. Παρόλα αυτά, ξοδεύουμε ένα εκπληκτικό ποσό χρημάτων και πόρων για τη θεραπεία ασθενειών που είναι εκπληκτικά εύκολο να προληφθούν. Ο νέος στόχος για παγκόσμια καλή υγεία προωθεί τον υγιεινό τρόπο ζωής, τα προληπτικά μέτρα και τη σύγχρονη, αποτελεσματική υγειονομική περίθαλψη για όλους.

SDG 6 Καθαρό νερό και αποχέτευση: Ένας στους τρεις ανθρώπους ζει χωρίς αποχέτευση. Αυτό προκαλεί περιττές ασθένειες και θανάτους. Αν και έχουν γίνει τεράστια βήματα προόδου με την πρόσβαση σε καθαρό πόσιμο νερό, η έλλειψη υγιεινής υπονομεύει αυτές τις προόδους. Αν παρέχουμε προσιτό εξοπλισμό και εκπαίδευση σε πρακτικές υγιεινής, μπορούμε να σταματήσουμε αυτόν τον παράλογο πόνο και την απώλεια ζωής.

SDG 11 Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες: Ο παγκόσμιος πληθυσμός αυξάνεται συνεχώς. Για να μπορέσουμε να φιλοξενήσουμε όλους, πρέπει να οικοδομήσουμε σύγχρονες, βιώσιμες πόλεις. Για να επιβιώσουμε και να ευημερήσουμε όλοι μας, χρειαζόμαστε νέο, έξυπνο αστικό σχεδιασμό που να δημιουργεί ασφαλείς, οικονομικά προσιτές και ανθεκτικές πόλεις με πράσινες και πολιτιστικά εμπνευσμένες συνθήκες διαβίωσης.

SDG 17 Σύμπραξη για τους στόχους: Οι Παγκόσμιοι Στόχοι μπορούν να επιτευχθούν μόνο αν συνεργαστούμε. Χρειάζονται διεθνείς επενδύσεις και στήριξη για να εξασφαλιστεί η καινοτόμος τεχνολογική ανάπτυξη, το δίκαιο εμπόριο και η πρόσβαση στην αγορά, ιδίως για τις αναπτυσσόμενες χώρες. Για να οικοδομήσουμε έναν καλύτερο κόσμο, πρέπει να είμαστε υποστηρικτικοί, ενσυναισθητικοί, εφευρετικοί, παθιασμένοι και, πάνω απ' όλα, συνεργάσιμοι.

**Φάση 1 - Εισαγωγή****10'**

Χάρη στο επιτραπέζιο παιχνίδι "ΥΓΙΕΙΝΗ ΖΩΗ" που αναπτύχθηκε, οι εκπαιδευτικοί θα μπορέσουν να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές τους σχετικά με τους προαναφερθέντες ΣΒΑ.

Στην πραγματικότητα, κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό παράδειγμα υγιεινού τρόπου ζωής.

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα του παιχνιδιού που έπαιξαν στην προηγούμενη συνεδρία (Σχέδιο μαθήματος 2) και θέτει στους μαθητές κάποιες σχετικές ερωτήσεις: • Θυμάστε το θέμα του παιχνιδιού; • Τι είναι το SDG 3; (δείχνει μια εικόνα του SDG 3 ή το βίντεο που προβλήθηκε στο προηγούμενο μάθημα)
Βήμα 2:	Ο δάσκαλος δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εκφραστούν και παρέχει υποδείξεις για να βοηθήσει τους μαθητές να αυξήσουν το σχήμα τους και να προετοιμαστούν για την επόμενη εργασία.

Φάση 2 - Μάθετε & Εξερευνήστε**45'**

Βήμα 1:	Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε 2-4 ομάδες και μοιράζει χαρτόνια και μαρκαδόρους σε κάθε ομάδα.
Βήμα 2:	Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τρόπους για έναν υγιεινό τρόπο ζωής. Κάθε ομάδα θα πρέπει να κάνει μια παρουσίαση σε χαρτόνι (εικόνες και προτάσεις). Ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει: • Γιατί έχουμε έναν υγιεινό τρόπο ζωής; • Πώς μπορείτε να βοηθήσετε την οικογένειά σας να διατηρήσει έναν υγιεινό τρόπο ζωής; • Ποιες σωστές συμπεριφορές για έναν υγιεινό τρόπο ζωής μπορούν να ακολουθηθούν στο σχολείο; Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά και να έχουν ποικίλες ιδέες.
Βήμα 3:	Ο δάσκαλος δίνει 20 λεπτά στις ομάδες να αναπτύξουν ένα σχέδιο υγιεινού τρόπου ζωής.
Βήμα 4:	Κάθε ομάδα θα ορίσει έναν επικεφαλής που θα παρουσιάσει το σχέδιό της και θα ανταλλάξει ιδέες με την υπόλοιπη τάξη.





Βήμα 5	Εναλλακτικές δραστηριότητες για ομάδες: 1. Ζωγραφική, καλλιτεχνικό και χειροκίνητο εργαστήριο για "καλές και υγιεινές συνήθειες του τρόπου ζωής" που ο καθένας μας μπορεί να κάνει καθημερινά". 2. Εξάσκηση σε αθλητικά τουρνουά και άλλες υπαίθριες δραστηριότητες στο σχολείο ή στο πάρκο της πόλης 3. "Η πιο υγιεινή συνταγή" - Simple Cooking Εργαστηριακή επεξεργασία ελεύθερων γραπτών ή υπαγορευμένων κειμένων. 4. Κρατήστε την τάξη στο σχολικό πάρκο και συνεχίστε να παίζετε το παιχνίδι. 5. Geocaching: Κυνήγι θησαυρού μέσω του τάμπλετ της τάξης με σύστημα GPS: τα στοιχεία ενδείξεων και οι θησαυροί σχετίζονται με το θέμα της ευημερίας και του υγιεινού τρόπου ζωής. 6. Διοργάνωση σύντομων "Διαγωνισμών βίντεο" για την Υγιεινή Ζωή, όπου συμμετέχουν οι οικογένειες και άλλες τάξεις.
---------------	---

Φάση 3 - Αναστοχασμός και αξιολόγηση

10'

Βήμα 1:	Όταν όλες οι ομάδες παρουσιάσουν τα έργα τους, ο δάσκαλος θα μιλήσει για το πώς η προσπάθεια όλων κάνει τη διαφορά. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα ζητήσει ιδέες για άλλους τρόπους υγιεινού τρόπου ζωής που δεν περιλαμβάνονται στον κατάλογο.
Βήμα 2:	<u>Συνεδρίαση συζήτησης:</u> Ο δάσκαλος θέτει ερωτήσεις στην ολομέλεια και προσπαθεί να βγάλει συμπεράσματα για το πώς ο τρόπος ζωής θα μας βοηθήσει να επιτύχουμε τον ΣΒΑ 3. Προτεινόμενες ερωτήσεις: Ποια είναι τα οφέλη μιας υγιούς ζωής; Ποια δραστηριότητα κάνουμε πιο συχνά; Ποιος μας δίδαξε τις σωστές συνήθειες; Τι μπορούμε να κάνουμε καθημερινά για να προάγουμε έναν υγιεινό τρόπο ζωής;

Αναστοχασμός του εκπαιδευτικού





Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανεπαρκής, 5-πολύ ανεπαρκής.

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι μαθητές συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					





ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ - Αναστοχασμός της τάξης σχετικά με τη σημασία της συλλογής ανακυκλώσιμων υλικών

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 80 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Ο στόχος είναι να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις στους εκπαιδευτικούς για να εξηγήσουν στους μαθητές των τάξεων τους τους ΣΒΑ 4 και 11 κατά τη διάρκεια της στιγμής πριν από τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Εξοικείωση με τα στοιχεία του παιχνιδιού
- Διεύρυνση των γνώσεων σχετικά με τους ΣΒΑ 4 και 11 και το θέμα του παιχνιδιού
- Να κατανοήσουν τη σημασία της ανακύκλωσης για το περιβάλλον και την κοινωνία.
- Γνώση των διαφόρων τύπων ανακυκλώσιμων υλικών και της διαδικασίας ανακύκλωσης.
- Ικανότητα αναγνώρισης ανακυκλώσιμων και μη ανακυκλώσιμων υλικών.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Με τη χρήση αυτού του σχεδίου μαθήματος θα είναι δυνατόν να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση και η γνώση των παιδιών σχετικά με τους στόχους 4 και 11 της ΣΔΑΕ και πιο συγκεκριμένα να σκεφτούν τη σημασία της ανακύκλωσης, ενώ παράλληλα θα



τους δοθούν χρήσιμες πληροφορίες που θα ενθαρρύνουν την ενεργή συμπεριφορά για την προστασία του περιβάλλοντος.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να διαχειριστούν τη στιγμή πριν από την εφαρμογή του παιχνιδιού, παρέχοντας στους μαθητές τις σημαντικές έννοιες που συνδέονται με το θέμα του παιχνιδιού και με τους επιλεγμένους ΣΒΑΑ.

Αυτό δεν θα γίνει με μια κλασική μετωπική διάλεξη, αλλά με την παροχή κινήτρων και την ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ των μαθητών, οδηγώντας τους να σκεφτούν τη σημασία της ανακύκλωσης και τις επιπτώσεις που θα έχει στις πόλεις του μέλλοντος όπου θα ζουν.

SDG 4 και SDG 11:

Ο ΣΒΑ 4 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

Διασφάλιση ότι όλα τα κορίτσια και τα αγόρια έχουν πρόσβαση σε δωρεάν, ισότιμη και ποιοτική πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Εξασφάλιση ότι όλοι οι νέοι και ένα σημαντικό ποσοστό των ενηλίκων, τόσο των ανδρών όσο και των γυναικών, θα αποκτήσουν γραμματισμό και αριθμητική ικανότητα.

Διασφάλιση ότι όλοι οι μαθητές αποκτούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.

Αύξηση του αριθμού των εξειδικευμένων εκπαιδευτικών στις αναπτυσσόμενες χώρες

Εξάλειψη των ανισοτήτων μεταξύ των φύλων στην εκπαίδευση και εξασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και επαγγελματικής κατάρτισης για τους ευάλωτους, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία και των αυτοχθόνων πληθυσμών.

Ο ΣΒΑ 11 αναφέρεται στις "Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες", ο οποίος είναι ένας από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που θεσπίστηκαν από τα Ηνωμένα Έθνη το 2015 ως μέρος της Ατζέντας 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη. Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στη δημιουργία βιώσιμων και βιώσιμων πόλεων και κοινοτήτων, οι οποίες είναι απαραίτητες για την επίτευξη της βιώσιμης ανάπτυξης και την αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών, κοινωνικών και οικονομικών προκλήσεων.

Οι στόχοι που συνδέονται με τον SDG 11 είναι οι ακόλουθοι:



1. Εξασφάλιση της πρόσβασης σε ασφαλή και οικονομικά προσιτή στέγαση και βασικές υπηρεσίες: Ο στόχος αυτός αποσκοπεί στην παροχή επαρκούς και οικονομικά προσιτής στέγασης, ύδρευσης και αποχέτευσης, ενέργειας, μεταφορών και άλλων βασικών υπηρεσιών σε όλους τους κατοίκους των πόλεων, συμπεριλαμβανομένων των φτωχών και των ευάλωτων.
2. Παροχή ολοκληρωμένης και βιώσιμης αστικοποίησης και σχεδιασμού: συμπεριλαμβανομένης της μείωσης της αστικής εξάπλωσης, της βελτίωσης των δημόσιων μεταφορών, της δημιουργίας χώρων πρασίνου και της προώθησης της συμπαγούς και μικτής ανάπτυξης.
3. Ενίσχυση της ανθεκτικότητας και της μείωσης του κινδύνου καταστροφών στις πόλεις: Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στη μείωση της ευπάθειας των πόλεων σε καταστροφές, συμπεριλαμβανομένων των καταστροφών που σχετίζονται με το κλίμα, με τη βελτίωση των υποδομών, την προώθηση της ετοιμότητας για καταστροφές και την ανάπτυξη συστημάτων έγκαιρης προειδοποίησης.
4. Προστασία της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς στις πόλεις και τους οικισμούς: Ο στόχος αυτός αποσκοπεί στην προστασία και προώθηση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς στις πόλεις και τους οικισμούς, συμπεριλαμβανομένων των ιστορικών κτιρίων, των πολιτιστικών ορόσημων και των φυσικών περιοχών.
5. Εξασφάλιση της πρόσβασης όλων σε ασφαλείς, χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμους πράσινους και δημόσιους χώρους: Ο στόχος αυτός αποσκοπεί στην προώθηση της ανάπτυξης πράσινων και δημόσιων χώρων που είναι ασφαλείς, χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμοι σε όλους τους κατοίκους των πόλεων, συμπεριλαμβανομένων των παιδιών, των γυναικών, των ηλικιωμένων και των ατόμων με αναπηρία.
6. Μείωση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των πόλεων: Ο στόχος αυτός αποσκοπεί στη μείωση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των πόλεων, συμπεριλαμβανομένης της ρύπανσης του αέρα και των υδάτων, των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου και της παραγωγής αποβλήτων, με την προώθηση βιώσιμων προτύπων κατανάλωσης και παραγωγής, τη μείωση της κατανάλωσης ενέργειας και την προώθηση ανανεώσιμων πηγών ενέργειας.

Ο ΣΒΑ 11, που αφορά τη δημιουργία βιώσιμων πόλεων και κοινοτήτων, συνδέεται στενά με τον ΣΒΑ 4, που αφορά τη διασφάλιση ποιοτικής εκπαίδευσης για όλους. Η σύνδεση μεταξύ αυτών των δύο στόχων είναι σημαντική, διότι η εκπαίδευση αποτελεί βασικό παράγοντα για την επίτευξη της βιώσιμης ανάπτυξης και οι βιώσιμες πόλεις και κοινότητες είναι απαραίτητες για την παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης σε όλους.





Πιο αναλυτικά, οι δύο αυτοί ΣΒΑ συνδέονται στενά με το θέμα της ανακύκλωσης. Η ανακύκλωση είναι μια σημαντική πρακτική που συμβάλλει στην επίτευξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης με τη μείωση των αποβλήτων, τη διατήρηση των φυσικών πόρων και τον μετριασμό των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής. Ακολουθούν ορισμένοι τρόποι με τους οποίους ο ΣΒΑΚ 11, ο ΣΒΑΚ 4 και η ανακύκλωση συνδέονται μεταξύ τους:

1. Η πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση είναι απαραίτητη για την προώθηση πρακτικών ανακύκλωσης. Με την παροχή εκπαίδευσης και κατάρτισης σχετικά με τη διαχείριση των αποβλήτων, την ανακύκλωση και τη βιώσιμη κατανάλωση, οι άνθρωποι μπορούν να αναπτύξουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη διατήρηση βιώσιμων πόλεων και κοινοτήτων.
2. Οι βιώσιμες πόλεις και κοινότητες παρέχουν ένα καλύτερο περιβάλλον για την ανακύκλωση. Με την προώθηση της μείωσης των αποβλήτων και την εφαρμογή προγραμμάτων ανακύκλωσης, οι βιώσιμες πόλεις μπορούν να δημιουργήσουν ένα ευνοϊκό περιβάλλον για την ανακύκλωση, το οποίο μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερα περιβαλλοντικά αποτελέσματα.
3. Η ανακύκλωση προωθεί την ισότητα στην εκπαίδευση και την περιβαλλοντική δικαιοσύνη. Με τη μείωση των ανισοτήτων στην πρόσβαση σε βασικές υπηρεσίες, όπως η υποδομή διαχείρισης αποβλήτων και ανακύκλωσης, και με την προώθηση πολιτικών ανακύκλωσης χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμες, οι βιώσιμες πόλεις μπορούν να συμβάλουν στη διασφάλιση ότι όλα τα παιδιά έχουν πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση και περιβαλλοντικά οφέλη, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή την κοινωνικοοικονομική τους κατάσταση.
4. Η ανακύκλωση παρέχει ευκαιρίες για βιωματική μάθηση. Με την προώθηση πρωτοβουλιών ανακύκλωσης και μείωσης των αποβλήτων στα σχολεία και τις κοινότητες, οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν σε πρακτικές μαθησιακές εμπειρίες που προωθούν την αειφορία και την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση.
5. Η ανακύκλωση προωθεί μια κυκλική οικονομία και βιώσιμα πρότυπα παραγωγής και κατανάλωσης, τα οποία είναι απαραίτητα για την επίτευξη του ΣΒΑ 12, "Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή". Με τη μείωση των αποβλήτων και τη διατήρηση των φυσικών πόρων, η ανακύκλωση μπορεί να συμβάλει σε μια πιο βιώσιμη και κυκλική οικονομία, η οποία με τη σειρά της μπορεί να βοηθήσει στην επίτευξη άλλων στόχων βιώσιμης ανάπτυξης, συμπεριλαμβανομένων των SDG 11 και SDG 4.

Χάρη στο επιτραπέζιο παιχνίδι "TRASH HUNTERS" που αναπτύχθηκε, οι εκπαιδευτικοί θα μπορέσουν να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές τους σχετικά με τους προαναφερθέντες ΣΒΑ.





Κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει έναν διαφορετικό κάδο απορριμμάτων και ένα παράδειγμα σκουπιδιών/κατάστασης που πρέπει να συνδεθεί με τον σωστό κάδο ανακύκλωσης.

Φάση 1

10'

Βήμα 1:	Παρουσιάστε τους ΣΒΑ 4 και 11, το θέμα και τις διάφορες κάρτες του παιχνιδιού.
Βήμα 2:	Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 4 ατόμων

Φάση 2

30'

Βήμα 1:	Περιγράψτε τις ερωτήσεις και δώστε σε κάθε ομάδα 20 λεπτά για να απαντήσει.
Βήμα 2:	Καταιγισμός ιδεών με τα παιδιά σχετικά με το θέμα του παιχνιδιού και τη σημασία του περιβάλλοντος στο παρόν και το μέλλον.

Φάση 3

40'

Βήμα 1:	Παρέχετε στα παιδιά σωστές πληροφορίες σχετικά με τα διάφορα θέματα που συζητούνται (χρήση βίντεο, παρουσιάσεων PPT κ.λπ.)
Βήμα 2:	Ζητήστε από τα παιδιά να φανταστούν και να ζωγραφίσουν σε ομάδες την πόλη του μέλλοντος.

Στην πρώτη φάση, οι εκπαιδευτικοί θα επιδείξουν τους ΣΒΑΚ που σχετίζονται με το παιχνίδι και θα δείξουν λεπτομερώς τις κάρτες του παιχνιδιού, ως υποστήριξη για την παροχή πληροφοριών σχετικά με το θέμα της ανακύκλωσης και για να μπορέσουν τα παιδιά να εξοικειωθούν με τα διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού.





Τα παιδιά θα χωριστούν σε ομάδες και θα τους ανατεθούν κάποιες ερωτήσεις προς συζήτηση. Αυτές θα είναι χρήσιμες τόσο για τους εκπαιδευτικούς για να κατανοήσουν το επίπεδο γνώσεων σχετικά με το θέμα της "ανακύκλωσης" όσο και για να κατανοήσουν τις διαφορετικές καθημερινές συνήθειες που έχει κάθε παιδί. Οι ερωτήσεις θα είναι χρήσιμες για να διεγείρουν την περιέργεια και την επιθυμία να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι για να μάθουν ακόμη περισσότερα.

Αυτές οι ερωτήσεις είναι μόνο ενδεικτικές και μπορούν να τροποποιηθούν με άλλες:

1. Ποια αντικείμενα πετάτε συνήθως στα σκουπίδια;
2. Ανακυκλώνετε αντικείμενα; Αν ναι, ποια;
3. Πόσο συχνά βγάζετε τα σκουπίδια ή ανακυκλώνετε;
4. Γνωρίζετε πού πηγαίνουν τα σκουπίδια και η ανακύκλωσή σας μετά τη συλλογή τους;
5. Έχετε σκεφτεί ποτέ να μειώσετε την ποσότητα των αποβλήτων που παράγετε; Πώς θα μπορούσατε να το κάνετε αυτό;
6. Επαναχρησιμοποιείτε κάποια αντικείμενα αντί να τα πετάτε;
7. Γνωρίζετε τη διαφορά μεταξύ βιοδιασπώμενων, ανακυκλώσιμων και μη ανακυκλώσιμων αντικειμένων;
8. Πώς μπορούμε να ενθαρρύνουμε τους άλλους να ανακυκλώνουν και να μειώνουν τα απορρίμματα;
9. Πώς μπορούμε να κάνουμε την ανακύκλωση διασκεδαστική;
10. Γνωρίζετε τι συμβαίνει στα αντικείμενα που δεν απορρίπτονται σωστά;
11. Έχετε προτάσεις για το πώς θα μπορούσαμε να μειώσουμε τα απορρίμματα στο νοικοκυριό μας;

Μόλις τελειώσει η συνεδρία ερωτήσεων, ο δάσκαλος θα ρωτήσει τα παιδιά για τις προσδοκίες τους από το παιχνίδι (τι πιστεύουν ότι θα μάθουν, τι πιστεύουν για τη μέθοδο μάθησης μέσω του παιχνιδιού κ.λπ.) και στη συνέχεια θα δώσει, όπου χρειάζεται, τις σωστές απαντήσεις δίνοντάς τους έναν τρόπο να αυξήσουν τις γνώσεις τους. Αυτό θα γίνει με τη χρήση διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων, τα οποία θα εξασφαλίσουν ότι τα παιδιά θα διατηρήσουν την προσοχή τους και θα μάθουν ενώ θα διασκεδάζουν.

Στην τελευταία φάση, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, ο δάσκαλος θα ζητήσει από τους μαθητές να σχεδιάσουν την πόλη του μέλλοντος, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και τις νέες πληροφορίες που έχουν αποκτήσει.

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις.



Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΙΤΛΟΣ: Διεγείροντας τον προβληματισμό για τη σημασία της ανακύκλωσης ενώ παίζετε

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Ο στόχος είναι να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις στους εκπαιδευτικούς για να εξηγήσουν τους ΣΒΑ 4 και 12 στις τάξεις τους με μαθητές χρησιμοποιώντας ένα επιτραπέζιο παιχνίδι.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Να είστε περισσότερο ενήμεροι για την Ποιοτική Εκπαίδευση
- Να είστε πιο ενήμεροι για την Υπεύθυνη κατανάλωση
- Δημιουργία συζητήσεων και αντιπαραθέσεων με τους μαθητές κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας "πίνακες παιχνιδιών".

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ: ΣΒΑ 4 και ΣΒΑ 12

Εφαρμογή της μάθησης με βάση το παιχνίδι

Χρησιμοποιώντας το επιτραπέζιο παιχνίδι της PLAE "Trash Hunters" και αυτό το σχέδιο μαθήματος θα είναι δυνατόν να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σχετικά με τους SDG 4 και 12.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να εφαρμόσουν το παιχνίδι με τους μαθητές και εν τω μεταξύ να απαντήσουν σε ερωτήσεις και να εξηγήσουν έννοιες, δημιουργώντας μια συζήτηση μαζί τους.

Πρώτα απ' όλα, ο SDG 4 αντιπροσωπεύει τον τέταρτο στόχο των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών, ο οποίος είναι "Ποιοτική εκπαίδευση". Ο στόχος

αυτός αποσκοπεί στη διασφάλιση ποιοτικής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς και ισότητα και στην προώθηση ευκαιριών δια βίου μάθησης για όλους.

Ο ΣΒΑ 4 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Διασφάλιση ότι όλα τα κορίτσια και τα αγόρια έχουν πρόσβαση σε δωρεάν, ισότιμη και ποιοτική πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- Εξασφάλιση ότι όλοι οι νέοι και ένα σημαντικό ποσοστό των ενηλίκων, τόσο των ανδρών όσο και των γυναικών, θα αποκτήσουν γραμματισμό και αριθμητική ικανότητα.
- Διασφάλιση ότι όλοι οι μαθητές αποκτούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης
- Αύξηση του αριθμού των εξειδικευμένων εκπαιδευτικών στις αναπτυσσόμενες χώρες
- Εξάλειψη των ανισοτήτων μεταξύ των φύλων στην εκπαίδευση και εξασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και επαγγελματικής κατάρτισης για τους ευάλωτους, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία και των αυτοχθόνων πληθυσμών.

Ο SDG 12 αναφέρεται στον δωδέκατο στόχο των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών, ο οποίος είναι "Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή". Ο στόχος αυτός αποσκοπεί στην εξασφάλιση της υιοθέτησης βιώσιμων προτύπων κατανάλωσης και παραγωγής παγκοσμίως για τη μείωση των αρνητικών επιπτώσεων των ανθρώπινων δραστηριοτήτων στο περιβάλλον και τους φυσικούς πόρους.

Ο SDG 12 έχει αρκετούς συγκεκριμένους στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Επίτευξη βιώσιμης διαχείρισης και αποδοτικής χρήσης των φυσικών πόρων
- Μείωση κατά το ήμισυ της κατά κεφαλήν παγκόσμιας σπατάλης τροφίμων σε επίπεδο λιανικής πώλησης και καταναλωτών και μείωση των απωλειών τροφίμων κατά μήκος των αλυσίδων παραγωγής και εφοδιασμού
- Εξασφάλιση της πρόσβασης των ανθρώπων σε σχετικές πληροφορίες και ευαισθητοποίηση για την αειφόρο ανάπτυξη και τον τρόπο ζωής.
- Προώθηση της ανάπτυξης βιώσιμου τουρισμού που δημιουργεί θέσεις εργασίας και προωθεί τον τοπικό πολιτισμό και τα τοπικά προϊόντα, ελαχιστοποιώντας παράλληλα τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις.
- Ενθάρρυνση των εταιρειών να υιοθετούν βιώσιμες πρακτικές και να υποβάλλουν εκθέσεις σχετικά με τις επιδόσεις τους στον τομέα της βιωσιμότητας.



Η επίτευξη του ΣΒΑ 12 είναι ζωτικής σημασίας για την επίτευξη της βιώσιμης ανάπτυξης και τη διασφάλιση ότι οι μελλοντικές γενιές θα μπορούν να απολαμβάνουν έναν υγιή και ακμάζοντα πλανήτη.

Ο ΣΒΑ 4 (Ποιοτική εκπαίδευση) και ο ΣΒΑ 12 (Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή) συνδέονται στενά με την ανακύκλωση, η οποία αποτελεί κρίσιμη πτυχή της υπεύθυνης κατανάλωσης και παραγωγής.

Η ανακύκλωση είναι η διαδικασία μετατροπής απορριμμάτων σε νέα προϊόντα για τη μείωση της κατανάλωσης πρώτων υλών, της χρήσης ενέργειας και της ρύπανσης του περιβάλλοντος. Η ανακύκλωση αποτελεί βασική στρατηγική για την επίτευξη του SDG 12, ο οποίος στοχεύει στην προώθηση βιώσιμων προτύπων κατανάλωσης και παραγωγής.

Για την επίτευξη του SDG 12, η εκπαίδευση διαδραματίζει ζωτικό ρόλο. Η εκπαίδευση μπορεί να προωθήσει την ευαισθητοποίηση, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την κατανόηση των πλεονεκτημάτων της ανακύκλωσης και των επιπτώσεων των ανθρώπινων δραστηριοτήτων στο περιβάλλον. Μέσω της εκπαίδευσης, τα άτομα μπορούν να μάθουν για βιώσιμες πρακτικές, όπως η μείωση των αποβλήτων, η αποτελεσματική χρήση των πόρων και η επιλογή βιώσιμων προϊόντων και υπηρεσιών. Η εκπαίδευση μπορεί επίσης να διδάξει στους ανθρώπους τη σημασία του διαχωρισμού των αποβλήτων για ανακύκλωση και τον τρόπο ορθής ανακύκλωσης για την ελαχιστοποίηση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων.

Επιπλέον, ο ΣΒΑ 4 μπορεί να υποστηρίξει την προώθηση πρακτικών ανακύκλωσης. Η πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση μπορεί να ενδυναμώσει τα άτομα και τις κοινότητες να λαμβάνουν ενημερωμένες αποφάσεις και να αναλαμβάνουν δράση για τη μείωση των αποβλήτων και την ανακύκλωση υλικών. Η εκπαίδευση μπορεί επίσης να παρέχει στους ανθρώπους τις δεξιότητες και τις γνώσεις που απαιτούνται για την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων ανακύκλωσης, όπως η ανακύκλωση, η οποία περιλαμβάνει τη μετατροπή των απορριμμάτων σε νέα προϊόντα υψηλότερης αξίας.

Με την επίτευξη των SDG 4 και SDG 12, μπορούμε να δημιουργήσουμε μια κουλτούρα υπεύθυνης κατανάλωσης και παραγωγής που θα περιλαμβάνει την ανακύκλωση ως βασική πρακτική. Η ανακύκλωση δεν είναι μόνο μια βιώσιμη πρακτική, αλλά δημιουργεί επίσης ευκαιρίες απασχόλησης, μειώνει το κόστος διάθεσης των αποβλήτων και εξοικονομεί φυσικούς πόρους. Αποτελεί βασικό συστατικό της κυκλικής οικονομίας, όπου τα υλικά επαναχρησιμοποιούνται, ανακυκλώνονται ή επαναχρησιμοποιούνται για την ελαχιστοποίηση των αποβλήτων και τη μεγιστοποίηση της αξίας των πόρων.

Χάρη στο επιτραπέζιο παιχνίδι "TRASH HUNTERS" οι εκπαιδευτικοί θα μπορέσουν να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές τους σχετικά με τους προαναφερθέντες ΣΒΑ.



Κάθε κάρτα στο παιχνίδι αντιπροσωπεύει έναν διαφορετικό κάδο απορριμμάτων και ένα παράδειγμα σκουπιδιών/κατάστασης που πρέπει να συνδεθεί με τον σωστό κάδο ανακύκλωσης.

Συμπερασματικά, η σύνδεση των SDG 4 και SDG 12 με την ανακύκλωση αναδεικνύει τον κρίσιμο ρόλο της εκπαίδευσης στην προώθηση υπεύθυνων προτύπων κατανάλωσης και παραγωγής που περιλαμβάνουν την ανακύκλωση. Η εκπαίδευση ενδυναμώνει τα άτομα και τις κοινότητες να αναλάβουν δράση για τη μείωση των αποβλήτων και την ανακύκλωση υλικών, συμβάλλοντας στην επίτευξη των ΣΒΑ και σε ένα πιο βιώσιμο μέλλον για όλους.

Φάση 1

15'

Βήμα 1:	Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες για να παίξουν το παιχνίδι.
Βήμα 2:	Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Φάση 2

25'

Βήμα 1:	Αφήστε τα παιδιά να παίξουν το παιχνίδι.
Βήμα 2:	Μετά από 15 λεπτά παιχνιδιού σταματήστε τους και κάντε ερωτήσεις σχετικές με το θέμα.

Φάση 3

20'

Βήμα 1:	Κατά τη διάρκεια των ερωτήσεων, η φάση δημιουργεί προληπτική συζήτηση και παρέχει πληροφορίες σχετικά με τους ΣΒΑ 4 και 12.
Βήμα 2:	Μόλις οι μαθητές απαντήσουν στις ερωτήσεις, το παιχνίδι μπορεί να ξαναρχίσει.





Για να δημιουργήσετε μια συζήτηση με τους μαθητές σας, σε αυτή την ενότητα θα δώσουμε μερικές ερωτήσεις ως παραδείγματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Ορισμένες από αυτές είναι καλό να εφαρμοστούν με την επίδειξη της κάρτας του επιτραπέζιου παιχνιδιού, ώστε οι μαθητές να μπορούν να παίξουν κατά τη διάρκεια του δεύτερου μέρους της δραστηριότητας, έχοντας μεγαλύτερη επίγνωση όχι μόνο του παιχνιδιού αλλά και του περιεχομένου του.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ:

- Κατά τη γνώμη σας, τι σημαίνει ποιοτική εκπαίδευση και γιατί είναι σημαντική;
- Αυτό σημαίνει κατά τη γνώμη σας "εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς";
- Πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι η εκπαίδευση είναι χωρίς αποκλεισμούς και δίκαιη για όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή τις συνθήκες τους;

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

- Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι;
 - Βρήκατε κάποια κάρτα που δεν καταλάβατε το νόημά της; Ποια από αυτές;
- (Εδώ αν κάποιοι από τους μαθητές δεν κατάλαβαν μια κάρτα είναι καλό να συμμετέχουν οι υπόλοιποι για να του/της εξηγήσουν τι καταλαβαίνουν και σε περίπτωση που προσθέσουν κάποιες πληροφορίες σχετικά με αυτό αφού οι μαθητές δώσουν τις απόψεις τους)
- Τι είναι η ανακύκλωση και γιατί είναι σημαντική;
 - Πώς μπορούμε να ταξινομήσουμε και να διαχωρίσουμε τα ανακυκλώσιμα υλικά από τα μη ανακυκλώσιμα;
 - Ποιο είναι το χρώμα του κάδου που χρησιμοποιούμε για την ανακύκλωση χαρτιού/γυαλιού/πλαστικού/ ... (επιλέξτε ένα - και σε περίπτωση που χρειαστεί ζητήστε τους να σας δείξουν την αντίστοιχη κάρτα)
 - Επιλέξτε μια τυχαία κάρτα από την τράπουλα και ρωτήστε την τάξη τι σημαίνει κατά τη γνώμη τους (επαναλάβετε αυτό με μερικές κάρτες).
 - Πώς μπορούμε να μειώσουμε τα απόβλητα και την κατανάλωση στην καθημερινή μας ζωή;
 - Ποιες είναι κάποιες προκλήσεις ή εμπόδια στην αποτελεσματική ανακύκλωση και πώς μπορούμε να τα ξεπεράσουμε;



- Ποιος είναι ο αντίκτυπος της ανακύκλωσης στην κλιματική αλλαγή;

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3

ΤΙΤΛΟΣ: "Μείωση, επαναχρησιμοποίηση, ανακύκλωση: φροντίζοντας τον πλανήτη μας"

ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ:

Άμεση ομάδα-στόχος: δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί που εργάζονται με μαθητές δημοτικού (6-12 ετών)

Έμμεση ομάδα-στόχος: μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικίας 6 - 12 ετών

Εκτιμώμενη διάρκεια: 80 λεπτά

ΣΚΟΠΟΣ: Στόχος είναι να βοηθηθούν οι μαθητές να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν από τη διάλεξη και το επιτραπέζιο παιχνίδι για την ανακύκλωση στην καθημερινή τους ζωή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές αναμένεται να:

- Να έχετε περισσότερα κίνητρα για να εφαρμόσετε βιώσιμες πρακτικές στην καθημερινή σας ζωή.
- Να κατανοήσουν τη σημασία των ατομικών δράσεων για την προώθηση της βιωσιμότητας.
- Κατανοήστε ότι οι διαδικασίες μάθησης μπορούν επίσης να λάβουν χώρα μέσω παιχνιδιών.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Μετά τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού της PLAE "Trash Hunters" και αυτού του σχεδίου μαθήματος θα είναι δυνατόν να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση και η γνώση των παιδιών σχετικά με τους στόχους 4 και 13 της ΣΒΑ και πιο συγκεκριμένα να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να επικεντρωθούν σε πρακτικούς τρόπους εφαρμογής βιώσιμων πρακτικών στην καθημερινή ζωή.

Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να διαχειριστούν τη στιγμή μετά την εφαρμογή του παιχνιδιού, παρέχοντας στους μαθητές μια ελκυστική δραστηριότητα που συνδέεται με το θέμα του παιχνιδιού και τους επιλεγμένους ΣΒΑΚ.

Αυτό δεν θα γίνει με μια κλασική μετωπική διάλεξη, αλλά με την παροχή κινήτρων και την ενθάρρυνση του διαλόγου και της δημιουργικότητας μεταξύ των μαθητών με μια συνεδρία ανατροφοδότησης και μια πρακτική δραστηριότητα. **SDG 4 και SDG 13:**

Ο ΣΒΑ 4 έχει διάφορους ειδικούς στόχους, μεταξύ των οποίων:

- Διασφάλιση ότι όλα τα κορίτσια και τα αγόρια έχουν πρόσβαση σε δωρεάν, ισότιμη και ποιοτική πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- Εξασφάλιση ότι όλοι οι νέοι και ένα σημαντικό ποσοστό των ενηλίκων, τόσο των ανδρών όσο και των γυναικών, θα αποκτήσουν γραμματισμό και αριθμητική ικανότητα.
- Διασφάλιση ότι όλοι οι μαθητές αποκτούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.
- Αύξηση του αριθμού των εξειδικευμένων εκπαιδευτικών στις αναπτυσσόμενες χώρες
- Εξάλειψη των ανισοτήτων μεταξύ των φύλων στην εκπαίδευση και εξασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και επαγγελματικής κατάρτισης για τους ευάλωτους, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία και των αυτοχθόνων πληθυσμών.

Ο SDG 13 αναφέρεται στον 13ο στόχο βιώσιμης ανάπτυξης της Ατζέντας 2030 των Ηνωμένων Εθνών για τη βιώσιμη ανάπτυξη. Στόχος του SDG 13 είναι η λήψη επείγουσας δράσης για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και των επιπτώσεών της.

Οι στόχοι του SDG 13 περιλαμβάνουν:

- Ενίσχυση της ανθεκτικότητας και της ικανότητας προσαρμογής σε κινδύνους που σχετίζονται με το κλίμα και φυσικές καταστροφές
- Ενσωμάτωση των μέτρων για την κλιματική αλλαγή στις εθνικές πολιτικές, στρατηγικές και σχεδιασμό
- Βελτίωση της εκπαίδευσης, της ευαισθητοποίησης και της ανθρώπινης και θεσμικής ικανότητας για τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση.
- Προώθηση μηχανισμών για την αύξηση της ικανότητας αποτελεσματικού σχεδιασμού και διαχείρισης που σχετίζεται με την κλιματική αλλαγή στις λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες και στα μικρά νησιωτικά αναπτυσσόμενα κράτη,



με έμφαση στις γυναίκες, τη νεολαία και τις τοπικές και περιθωριοποιημένες κοινότητες.

Ο ΣΒΑ 13 αναγνωρίζει την επείγουσα ανάγκη αντιμετώπισης της κλιματικής αλλαγής και των επιπτώσεών της, οι οποίες συγκαταλέγονται μεταξύ των μεγαλύτερων προκλήσεων που αντιμετωπίζει σήμερα η ανθρωπότητα. Οι στόχοι του SDG 13 είναι ζωτικής σημασίας για την προστασία του πλανήτη και την εξασφάλιση ενός βιώσιμου μέλλοντος για όλους.

Ο ΣΒΑ 4 και ο ΣΒΑ 13 συνδέονται με διάφορους τρόπους, καθώς είναι και οι δύο αλληλοεξαρτώμενες και αλληλοενισχυόμενες. Η εκπαίδευση μπορεί να διαδραματίσει ρόλο στην αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής με την αύξηση της ευαισθητοποίησης και της κατανόησης των αιτιών και των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής, καθώς και με την προώθηση της ανάπτυξης δεξιοτήτων και γνώσεων που είναι απαραίτητες για τη λήψη μέτρων για τον μετριασμό και την προσαρμογή στις επιπτώσεις της.

Η επίτευξη της βιώσιμης ανάπτυξης απαιτεί δράση τόσο για την εκπαίδευση όσο και για την κλιματική αλλαγή. Προωθώντας την εκπαίδευση και τη δράση για το κλίμα από κοινού, μπορούμε να οικοδομήσουμε ένα πιο ανθεκτικό και βιώσιμο μέλλον για όλους.

Φάση 1

10'

Βήμα1:	Χωρίστε την τάξη σε ομάδες
Βήμα 2:	Ξεκινήστε τη φάση ανατροφοδότησης μετά τη δοκιμή του παιχνιδιού

Φάση 2

30'

Βήμα1:	Ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν καταιγισμό ιδεών για τη μείωση των αποβλήτων στην τάξη.
Βήμα 2:	Με τη σειρά τους, οι μαθητές θα πρέπει να εντοπίζουν ανακυκλώσιμα και μη ανακυκλώσιμα αντικείμενα στην τάξη.

Φάση 3

40'





Βήμα1:	Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες και ζητήστε από κάθε ομάδα να δημιουργήσει ένα σχέδιο ανακύκλωσης για την τάξη.
Βήμα 2:	Παρουσίαση: Να παρουσιάσει κάθε ομάδα το σχέδιο ανακύκλωσης στην τάξη και να ενθαρρύνει την ανατροφοδότηση και τις προτάσεις των άλλων μαθητών.

Βήμα1

Στο πρώτο στάδιο, ο δάσκαλος θα ζητήσει από τα παιδιά ανατροφοδότηση για το παιχνίδι, με ερωτήσεις όπως οι εξής:

1. Τι σας άρεσε στο παιχνίδι;
2. Τι μάθατε από το παιχνίδι;
3. Υπήρχε κάτι που σας προκάλεσε στο παιχνίδι;
4. Βρήκατε το παιχνίδι χρήσιμο για την κατανόηση του θέματος;
5. Ποιο ήταν το αγαπημένο σας μέρος του παιχνιδιού;
6. Θεωρήσατε ότι το παιχνίδι ήταν εύκολο στην κατανόηση και το παιχνίδι;
7. Υπήρχε κάτι που θα αλλάζατε στο παιχνίδι;
8. Αισθάνεστε πιο ενημερωμένοι για το θέμα μετά το παιχνίδι;

Βήμα 2

Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ο εκπαιδευτικός θα εισάγει τη δραστηριότητα εξηγώντας τη σημασία της μείωσης και της ανακύκλωσης των αποβλήτων και τα τρία R της διαχείρισης των αποβλήτων: Μείωση, επαναχρησιμοποίηση και ανακύκλωση.

Βήμα 3

Κάντε μια ομαδική συζήτηση με τους μαθητές για να σκεφτείτε διάφορους τρόπους μείωσης των απορριμμάτων στο σχολείο ή την κοινότητά τους. Ενθαρρύνετέ τους να σκεφτούν δημιουργικά και να καταλήξουν σε μια ποικιλία ιδεών. Ορισμένες ιδέες θα μπορούσαν να είναι: σβήσιμο των φώτων και των ηλεκτρονικών συσκευών όταν δεν χρησιμοποιούνται, χρήση επαναχρησιμοποιούμενων μπουκαλιών νερού και δοχείων για το γεύμα και χρήση χαρτιού για σημειώσεις.

Βήμα 4





Ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν ανακυκλώσιμα και μη ανακυκλώσιμα αντικείμενα στην τάξη για να ελέγξετε ότι τα παιδιά έχουν κατανοήσει τη διαφορά.

Βήμα 5

Αυτή είναι η φάση ανάπτυξης κατά την οποία οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες και θα επεξεργαστούν το σχέδιο ανακύκλωσης. Το σχέδιο θα πρέπει να περιλαμβάνει στρατηγικές για τη μείωση των αποβλήτων, το διαχωρισμό των ανακυκλώσιμων από τα μη ανακυκλώσιμα και τη διάθεση των επικίνδυνων υλικών.

Βήμα 6

Κάθε ομάδα θα έχει έναν επικεφαλής ο οποίος θα παρουσιάζει το σχέδιο και στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του μήνα, θα διασφαλίζει την τήρηση της στρατηγικής. Κάθε μήνα ο αρχηγός θα αλλάζει για να μπορούν όλα τα παιδιά να μάθουν αυτές τις καλές πρακτικές. Αυτή η δραστηριότητα προωθεί τη συνεργασία και την ομαδικότητα, ενώ παράλληλα ενισχύει τη σημασία των βιώσιμων πρακτικών.

Μετά το μάθημα, ο εκπαιδευτής αναλογίζεται πώς ήταν η όλη συνεδρία. Παρακαλώ αξιολογήστε το επίπεδο ικανοποίησης απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις. Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη κλίμακα αξιολόγησης: 1-πολύ ικανοποιημένος, 2-ικανοποιημένος, 3-ουδέτερος, 4-ανικανοποίητος, 5-πολύ δυσαρεστημένος

Όχι	Ερώτηση	1	2	3	4	5
1.	Τελείωσε το μάθημα εντός του κατάλληλου χρονικού πλαισίου;					
2.	Ήταν οι οδηγίες αρκετά σαφείς;					
3.	Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν και ενδιαφέρθηκαν για τις δραστηριότητες;					
4.	Επιτεύχθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος από τους εκπαιδευτικούς;					
5.	Τι θα έκανε διαφορετικά στην επόμενη συνεδρία;					



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΛΩΝ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ (ΣΒΑ)

Παρακάτω θα παραθέσουμε έναν αριθμό δωρεάν πόρων που διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς ως παραδείγματα για να κάνουν τα μαθήματά τους για έναν επιλεγμένο αριθμό θεμάτων που σχετίζονται με τους ΣΒΑΑ ελκυστικά και διασκεδαστικά.

Πόροι για τον SDG 3 - Καλή υγεία και ευημερία

Τίτλος:	HIV και Αγωγή Υγείας
Οργάνωση:	UNESCO
Σύνδεσμος:	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222122
Περιγραφή:	Μια σύντομη περίληψη του HIV και της Αγωγής Υγείας, που παρέχει βασικές γνώσεις και πρακτικές πληροφορίες.

Τίτλος:	Η άνοδος του Plate PioneerZ
Οργάνωση:	Το μεγαλύτερο μάθημα στον κόσμο σε συνεργασία με τη Unicef
Σύνδεσμος:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Rise-of-the-Plate-PioneerZ-English.pdf
Περιγραφή:	Μια κωμική περιπέτεια για την υποστήριξη των στόχων 2 και 3 της βιώσιμης ανάπτυξης

Τίτλος:	Παρουσιάζουμε το Plate PioneerZ
Οργάνωση:	Το μεγαλύτερο μάθημα στον κόσμο σε συνεργασία με τη Unicef
Σύνδεσμος:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Περιγραφή:	Ένα σχέδιο μαθήματος για την υποστήριξη των στόχων 2 και 3 της βιώσιμης ανάπτυξης

Τίτλος:	SDG 3 - Ηρεμήστε !
Οργάνωση:	Έργο Erasmus+: SDG



Σύνδεσμος:	https://www.stairwaytosdg.eu/en/act/147-take-it-easy
Περιγραφή:	Ένα σχέδιο μαθήματος για την υποστήριξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης 3

Τίτλος:	Στόχοι καλής υγείας και ευημερίας
Οργάνωση:	Ίδρυμα Simpleshow
Σύνδεσμος:	https://www.youtube.com/watch?v=HN9Gz7rCFo4
Περιγραφή:	Ένα βίντεο που εξηγεί τους στόχους καλής υγείας και ευημερίας.

Πόροι για τον SDG 4 - Ποιοτική εκπαίδευση

Τίτλος:	Γιατί τόσα πολλά παιδιά εξακολουθούν να μην πηγαίνουν σχολείο;
Οργάνωση:	Το μεγαλύτερο μάθημα στον κόσμο σε συνεργασία με τη Unicef
Σύνδεσμος:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/12-Why-Are-So-Many-Children-Still-Not-In-School.pdf
Περιγραφή:	Ένα σχέδιο μαθήματος για την υποστήριξη του στόχου 4 για τη βιώσιμη ανάπτυξη. Αυτός ο πόρος προσπαθεί να διερευνήσει τις εκπαιδευτικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν ορισμένα παιδιά.

Τίτλος:	2 κορίτσια 2 ζωές
Οργάνωση:	Στείλτε τον φίλο μου στο σχολείο
Σύνδεσμος:	https://sendmyfriend.org/resource/1goal-2-girls-2-lives/
Περιγραφή:	Μια ταινία που αφηγείται την ιστορία 2 κοριτσιών που γεννήθηκαν την ίδια μέρα στο Γιοχάνεσμπουργκ. Το ένα είχε την ευκαιρία να πάει σχολείο, το άλλο όχι.

Τίτλος:	#SDG4 Δεδομένα για να πάνε όλα τα παιδιά στο σχολείο και να μάθουν μέχρι το 2030
Οργάνωση:	UNESCO



Σύνδεσμος:	https://www.youtube.com/watch?v=X8bKAGr6xiY
Περιγραφή:	Ένα βίντεο σχετικά με τη σημασία του να πάνε όλα τα παιδιά στο σχολείο και να σπουδάσουν μέχρι το 2030.

Πόροι για τον SDG 5 - Ισότητα των φύλων

Τίτλος:	Από εκεί που στέκομαι
Οργάνωση:	Το μεγαλύτερο μάθημα στον κόσμο σε συνεργασία με τη Unicef
Σύνδεσμος:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Final-Gender-Equality-Lesson-Plan-1.pdf
Περιγραφή:	Σκοπός του πόρου είναι η καλύτερη κατανόηση και ευαισθητοποίηση σε ένα παγκόσμιο θέμα, την ισότητα των φύλων, για να διαμορφώσει ένα μοντέλο πιο αποτελεσματικής και ενεργής παγκόσμιας πολιτειότητας.

Τίτλος:	Η κοινωνία αντιμετωπίζει τους άνδρες και τις γυναίκες το ίδιο;
Οργάνωση:	www.liveworksheets.com
Σύνδεσμος:	https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Studies/Gender_equality/GENDER_EQUALITY_ba8184ra
Περιγραφή:	Στόχος της δραστηριότητας είναι να συζητηθούν οι ευθύνες και οι ρόλοι των ανδρών και των γυναικών στην κοινωνία.

Τίτλος:	Κάρτες σεναρίων για την ισότητα των φύλων
Οργάνωση:	Ιστοσελίδα TWINKL
Σύνδεσμος:	https://www.twinkl.co.uk/resource/gender-equality-ks1-scenario-cards-t-lf-1644172696
Περιγραφή:	Όλοι στον κόσμο αξίζουν να αντιμετωπίζονται με σεβασμό. Συζητώντας σημαντικά θέματα, όπως η ισότητα, με τα μικρά παιδιά, μπορούμε να τα εφοδιάσουμε με τη γνώση και την κατανόηση για να αμφισβητήσουν τα στερεότυπα και να αντιταχθούν στις προκαταλήψεις και τις διακρίσεις.

Τίτλος:	Ρόλοι και στερεότυπα των φύλων
Οργάνωση:	Εκπαιδευτικό βίντεο στο Youtube
Σύνδεσμος:	https://www.youtube.com/watch?v=Ulh0DnFUGsk
Περιγραφή:	Οι άνθρωποι έχουν κατά καιρούς αισθανθεί πίεση να συμπεριφέρονται ή να φαίνονται με έναν συγκεκριμένο τρόπο με βάση το φύλο τους. Αυτή η πίεση μπορεί να κάνει τους ανθρώπους δυστυχισμένους, αν τους ζητείται να είναι ή να ενεργούν με έναν τρόπο που δεν ταιριάζει με αυτό που πραγματικά είναι. Σήμερα οι άνθρωποι έχουν μεγαλύτερη ελευθερία από ποτέ να εκφραστούν



	με τρόπους που ανταποκρίνονται στον εαυτό τους, ανεξάρτητα από το φύλο τους.
--	--

Πόροι για τον SDG 6 - Καθαρό νερό και αποχέτευση

Τίτλος:	Καθαρό νερό για όλους
Οργάνωση:	Το μεγαλύτερο μάθημα στον κόσμο σε συνεργασία με τη Unicef
Σύνδεσμος:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/14-Clean-Water-for-All.pdf
Περιγραφή:	Αυτή η πηγή έχει ως στόχο να ορίσει τη ρύπανση του νερού, να περιγράψει ορισμένες από τις αιτίες της ρύπανσης του νερού και να περιγράψει την παγκόσμια ανισότητα στην πρόσβαση σε καθαρό νερό.

Τίτλος:	Παγκόσμια κρίση νερού
Οργάνωση:	Βρετανικό Συμβούλιο- Μάθετε αγγλικά στους εφήβους
Σύνδεσμος:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-zone/world-water-crisis
Περιγραφή:	Σκοπός αυτού του μαθήματος είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με το ζήτημα του νερού και την έλλειψή του στον κόσμο.

Τίτλος:	Παγκόσμια Ημέρα Νερού
Οργάνωση:	Βρετανικό Συμβούλιο- μάθετε αγγλικά στους εφήβους
Σύνδεσμος:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/magazine-zone/world-water-day
Περιγραφή:	Αυτό το μάθημα έχει ως στόχο να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές για την Παγκόσμια Ημέρα Νερού, ώστε να γιορτάσουν το νερό και να κάνουν τη διαφορά για τους ανθρώπους που δεν έχουν το νερό που χρειάζονται.

Τίτλος:	Νερό στη Γη
Οργάνωση:	Νερό του Σίδνεϊ
Σύνδεσμος:	https://www.sydneywater.com.au/content/dam/sydneywater/documents/education/water-on-earth-lesson-plans.pdf
Περιγραφή:	Αυτό το υλικό δίνει στους εκπαιδευτικούς διάφορες ιδέες για το πώς να αναπτύξουν την κατανόηση των μαθητών σχετικά με το νερό στη Γη, την περιορισμένη διαθεσιμότητά του και ότι υπάρχουν διαφορετικοί τύποι νερού και χρήσιμες ποσότητες. Η προτεινόμενη μαθησιακή ακολουθία θα διερευνήσει την κατανομή και τη θέση του νερού σε διάφορες κλίμακες στη Γη, θα διερευνήσει τη διαφορά μεταξύ των πηγών νερού - γλυκό νερό, αλμυρό νερό και τις χρήσιμες ποσότητες στη Γη, θα αναγνωρίσει ότι το πόσιμο νερό μπορεί να προέρχεται από ένα μείγμα νερού su



Τίτλος:	Καθαρό νερό και αποχέτευση
Οργάνωση:	Ιστοσελίδα TWINKL
Σύνδεσμος:	https://www.twinkl.co.uk/resource/cfe-p-233-global-goals-clean-water-and-sanitation-first-level-idl-and-resource-pack
Περιγραφή:	Ο Παγκόσμιος Στόχος 6 των Ηνωμένων Εθνών είναι η παροχή καθαρού νερού και αποχέτευσης. Αυτό είναι το θέμα αυτού του λαμπρού πακέτου πόρων με όλα όσα χρειάζεστε για να προετοιμάσετε ένα θέμα IDL για αυτό το θέμα. Περιέχει πόρους σχεδιασμού και προβολής, καθώς και δραστηριότητες για να κάνετε την τάξη σας να σκεφτεί πώς θα επιτύχει αυτόν τον παγκόσμιο στόχο.

Τίτλος:	Πώς μπορούμε να κρατήσουμε τα πλαστικά έξω από τον ωκεανό μας
Οργάνωση:	National Geographic
Σύνδεσμος:	https://www.youtube.com/watch?v=HQTUWK7CM-Y
Περιγραφή:	Αυτό το βίντεο υπογραμμίζει το θέμα της ρύπανσης των υδάτων από πλαστικά και τονίζει το ρόλο της στους φυσικούς βιότοπους των ζώων για την υγεία και την ασφάλειά τους.

Πόροι για τον SDG 8 - Αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη

Τίτλος:	Go Bananas
Οργάνωση:	Oxfam
Σύνδεσμος:	https://www.oxfam.org.uk/education/classroom-resources/go-bananas-help-learners-aged-7-11-discover-where-their-food-comes/
Περιγραφή:	Ενημερωμένο με νέα στοιχεία, φωτογραφίες και ιστορίες, αυτό το διαθεματικό υλικό θα βοηθήσει τους μαθητές ηλικίας 7-11 ετών να ανακαλύψουν από πού προέρχονται τα τρόφιμά τους.

Τίτλος:	Η γραμμή ρούχων
Οργάνωση:	Oxfam
Σύνδεσμος:	https://oxfamlibrary.openrepository.com/handle/10546/620664
Περιγραφή:	Σειρά σχεδίων μαθήματος και φωτογραφική ιστορία διδάσκει για το δίκαιο εμπόριο, τη βιομηχανία κλωστοϋφαντουργίας και την Ινδία. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν μια εξερεύνηση της διαδρομής του βαμβακιού από το χωράφι στα καταστήματα, ένα κουίζ για την Ινδία και μια έρευνα στην τάξη σχετικά με την προέλευση των ρούχων των μαθητών.

Τίτλος:	Το πρόγραμμα Global Goals Food Project: Κάθε πιάτο λέει μια ιστορία
Οργάνωση:	Unicef





Σύνδεσμος:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2017/07/WLL-Lesson-Plan-July-Edit-20173.pdf
Περιγραφή:	Αφίσα με στόχο να σταματήσουμε και να σκεφτούμε τους Παγκόσμιους Στόχους. Θέτει τα ακόλουθα ερωτήματα: Τις ακόλουθες ερωτήσεις: Τι μπορώ να κάνω διαφορετικά; Σε ποιον μπορώ να το πω;



Πόροι για τον SDG 13 - Δράση για το κλίμα

Τίτλος:	Κλιματική αλλαγή
Οργάνωση:	UNESCO
Τύπος δραστηριότητας:	Δραστηριότητα στην τάξη
Σύνδεσμος:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wpcontent/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Περιγραφή:	Χάρη σε αυτόν τον πόρο: • Οι μαθητές θα μάθουν ο ένας για τις προσωπικές εμπειρίες, τις γνώσεις και τα συναισθήματα του άλλου σχετικά με την κλιματική αλλαγή, • Η δραστηριότητα θα αναδείξει τη συλλογική εμπειρία και το επίπεδο κατανόησης των μαθητών σχετικά με την κλιματική αλλαγή.

Τίτλος:	Πλαίσιο για το κλίμα και εκπαίδευση
Οργάνωση:	Πρόγραμμα Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών
Σύνδεσμος:	http://climate-box.com/
Περιγραφή:	Το Climate Box είναι μια ολοκληρωμένη εργαλειοθήκη μάθησης που εκπαιδεύει τους μαθητές σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τους εμπνέει να αναλάβουν δράση.

Τίτλος:	Κατανοήστε τον στόχο 13: δράση για το κλίμα (πρωτογενής)
Οργάνωση:	Συμμετοχή
Σύνδεσμος:	https://www.youtube.com/watch?v=x68J435E0S4
Περιγραφή:	Επεξήγηση της δράσης για το κλίμα σε βίντεο με γλώσσα κατάλληλη για την κατανόηση από παιδιά δημοτικού σχολείου

Τίτλος:	Chakra The Invincible καταπολεμά την κλιματική αλλαγή
Οργάνωση:	UNICEF
Σύνδεσμος:	https://www.yumpu.com/en/document/read/55025200/chakra-the-invincible-fights-climate-change
Περιγραφή:	Ένα εκπαιδευτικό κόμικ για μια ειδική περίπτωση για την υποστήριξη της δράσης για την κλιματική αλλαγή



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργαλειοθήκη PLAE είναι ένας δωρεάν πόρος και οδηγός για τους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης που επιθυμούν να συνδυάσουν το παραδοσιακό σχολικό πρόγραμμα σπουδών με μια εις βάθος μελέτη της βιώσιμης ανάπτυξης και των ΣΒΑ της Ατζέντας 2030 τόσο σε τυπικά όσο και σε άτυπα εκπαιδευτικά πλαίσια. Έχει σχεδιαστεί για εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης των οποίων οι μαθητές κυμαίνονται σε ηλικία από 6 έως 12 ετών.

Στόχος του είναι να αποτελέσει πηγή για τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης και τις οικογένειες, ώστε να υποστηρίξουν τους μαθητές του δημοτικού σχολείου να γίνουν μελλοντικοί βιώσιμοι πολίτες. Το εκπαιδευτικό KIT, σε συνδυασμό με τη σειρά επιτραπέζιων παιχνιδιών, εξασφαλίζουν μια πιο αποτελεσματική μαθησιακή διαδικασία, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς και τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης όλες τις απαραίτητες γνώσεις και τεχνογνωσία για την εφαρμογή μη τυπικών εκπαιδευτικών μεθόδων, δραστηριοτήτων και μέσων για την αντιμετώπιση του θέματος των ΣΒΑΑ με τους μαθητές τους. Κάθε ένα από τα τέσσερα επιτραπέζια παιχνίδια της εργαλειοθήκης PLAE εστιάζει σε μια διαφορετική πτυχή των ΣΒΑΑ για την οποία έχουν αναπτυχθεί σχέδια μαθήματος.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Kokkotas, P. (2002). Didactics of science. Contemporary approaches to science teaching.

Matsangouras, H. (1998). Teaching strategies. Athens: Gutenberg.

Stavridou, E. (2000). Collaborative learning in science. Volos.

Trillianos, Th. (1998). Methodology of Modern Teaching, vol. B'

