

# Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικών

## ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΛΑΝΘΑΝΟΥΣΑΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

### Εταίροι του Έργου:

1. ΤΟΥΡΚΙΑ (Συντονιστής - HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI)
2. ΕΛΛΑΔΑ (Γυμνάσιο Λ.Τ. Χαλκίδας "Σωκράτης Φανουράκης")
3. ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ (Escola Secundária de Penafiel)
4. ΚΡΟΑΤΙΑ (ZDRAVI GRAD)
5. ΡΟΥΜΑΝΙΑ (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Αριθμός Έργου: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση της πληροφορίας που περιέχεται σε αυτήν."

## Περιεχόμενα Εγχειριδίου

1. BAAMBOOZLE.....	2
2. EDUCAPLAY .....	3
3. LEARNINGAPPS .....	4
4. PURPOSE GAMES.....	5
5. WORDWALL.....	6

# HANDBOOK

Η εκπαίδευση στην εποχή της πληροφορίας έχει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του μέλλοντος. Η καινοτομία των ατόμων και των ομάδων μπορεί να επενδυθεί σε όρους νοημοσύνης, δημιουργικότητας και ικανότητας. Εξετάζοντας το πεδίο της παιδαγωγικής και της ψυχολογίας, η εκπαίδευση φαίνεται να είναι πιο αποδοτική μέσω του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της φάσης μάθησης.



Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα εκπαιδευτικά και ψηφιακά παιχνίδια προάγουν όχι μόνο τις συναισθηματικές και γνωστικές ικανότητες, τις κινητικές δεξιότητες και την αισθητηριακή αντίληψη, αλλά και την αυτοπεποίθηση και την κοινωνική συμπεριφορά. Τα ψηφιακά παιχνίδια προσφέρουν στους μαθητές έναν συναρπαστικό και αναζωογονητικό τρόπο μάθησης, εξυπηρετώντας έναν ουσιαστικό σκοπό στις τάξεις. Κατά τη διάρκεια των ψηφιακών ή εκπαιδευτικών παιχνιδιών, οι

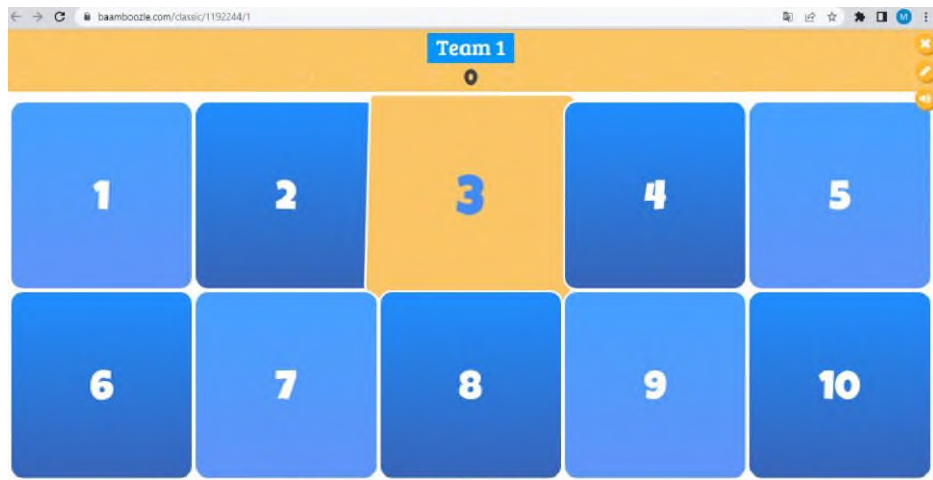
μαθητές μπορούν να ηρεμήσουν και να χαλαρώσουν. Κάποιος μπορεί να ωφεληθεί από αυτά τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες. Υπάρχουν πολλά πλεονεκτήματα.

Για να ονομάσουμε και να κατατάξουμε μερικά από τα πλεονεκτήματα, εδώ είναι μερικά παραδείγματα: Ο παίκτης πρέπει να επιτύχει σαφώς καθορισμένους στόχους. Τόσο οι παίκτες όσο και οι μαθητές είναι κίνητρο να επιτύχουν αυτούς τους στόχους. Για αυτό χρειάζεται να ενεργοποιηθούν. Τόσο το μαθησιακό καθήκον όσο και η πρόκληση που απαιτεί το παιχνίδι απαιτούν την πλήρη προσοχή τους. Το επιτυχημένο παιχνίδι καθώς και η μάθηση με καλά αποτελέσματα απαιτούν ένα ορισμένο βαθμό προσπάθειας και την ικανότητα να λύσουν τα προβλήματα που έχουν προκύψει. Οι παίκτες, όπως και οι μαθητές, δεν πρέπει να είναι υπερβολικά κουρασμένοι ή ανεπαρκώς προετοιμασμένοι για να διατηρήσουν την κίνητρο τους.

Υπό το φως αυτών των πληροφοριών, εδώ είναι τα παιχνίδια που οι εταίροι του έργου C.C.D.C. (ΤΟΥΡΚΙΑ (Συντονιστής - HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI), ΕΛΛΑΔΑ (Γυμνάσιο Λ.Τ. Χαλκίδας "Σωκράτης Φανουράκης"), ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ (Escola Secundária de Penafiel), ΚΡΟΑΤΙΑ (ZDRAVI GRAD), ΡΟΥΜΑΝΙΑ (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)) ετοίμασαν στη δεύτερη συνάντηση κινητικότητας στην



# 1. BAAMBOOZLE



Baamboozle είναι ένα γρήγορο και εύκολο στη χρήση εργαλείο για να παίξετε και να δημιουργείτε παιχνίδια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν μαθησιακά παιχνίδια με κείμενο, κινούμενη εικόνα και πολλά άλλα - ή να αναζητήσουν χιλιάδες υπάρχοντα παιχνίδια για να βρουν αυτό που ταιριάζει. Η μάθηση γίνεται σε ένα δεσμευτικό και ανταγωνιστικό περιβάλλον, με όλη την τάξη ή σε ομάδες.



<https://www.baamboozle.com/classic/1192244/1>



<https://www.baamboozle.com/classic/1192276/1>

## 2. EDUCAPLAY

**Global warming effects**

0/2  
NUM. TRIES

100  
SCORE




04:57  
LEFT TIME

Global sea levels are rising as a result of human-caused global warming. Displacing human populations and other species.

Global warming causes ice melting at a faster rate than usual in Greenland, Antarctica and the Arctic.

Climate impacts are already harming health through air pollution.

Climate change threatens the survival of species on land and in the ocean.

Educaplay είναι μια δωρεάν διαδραστική πλατφόρμα, με δεκαέξι τύπους παιχνιδιών που μπορούν να παιχτούν διαδικτυακά: σταυρόλεξο, λέξη αναζήτησης, παιχνίδι ABC, παιχνίδι μνήμης, κουίζ, παιχνίδι αντιστοίχισης στηλών, παιχνίδι ανακατασκευής λέξεων, παρουσίαση, παιχνίδι ορθογραφίας και παιχνίδι διαλόγου. Είναι ένα από τα πιο ολοκληρωμένα εργαλεία για τη δημιουργία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, τη διαχείριση τάξεων και την ενίσχυση της εμπλοκής. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους εκπαιδευτικούς πόρους, χρησιμοποιώντας αυτό το δωρεάν εργαλείο δημιουργίας εκπαιδευτικών παιχνιδιών.



[https://www.educaplay.com/learning-resources/13023914-global\\_warming\\_effects.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/13023914-global_warming_effects.html)



[https://www.educaplay.com/learning-resources/13024272-ways\\_to\\_reduce.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/13024272-ways_to_reduce.html)

### 3. LEARNINGAPPS



Learningapps είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή σχεδιασμένη να διευκολύνει τις διαδικασίες μάθησης και προμάθησης μέσω διαδραστικών μονάδων. Αυτές οι μονάδες μπορούν να ενσωματωθούν άμεσα σε μαθησιακό περιεχόμενο, αλλά μπορούν επίσης να σχεδιαστούν διαδικτυακά από τους ίδιους τους χρήστες ή να τροποποιηθούν. Ο στόχος είναι να συγκεντρωθούν μονάδες που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν και να διατεθούν στο κοινό.



<https://learningapps.org/view26694121>



<https://learningapps.org/26696111>

## 4. PURPOSE GAMES

Remaining Correct Wrong  
5 0 0

0%

07:51.9

Quit

Question 1 / 5

Who is responsible for environmental problems?

- God
- Climate change
- Human
- Nature

Purpose Games είναι μια δωρεάν πλατφόρμα για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών για χρήση στην τάξη. Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν προσαρμοσμένα παιχνίδια, να μοιράζονται παιχνίδια και να παίζουν παιχνίδια.



<https://www.purposegames.com/game/basic-environmental-questions>



<https://www.purposegames.com/game/environmental-issues>

## 5. WORDWALL

0:20

✓ 1

# Can you define microclimate?

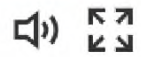
A  
specific type of  
climate occurs in  
a partical region

B  
seasonal  
weather change

C  
small quantity  
of rain



◀ 2 of 10 ▶



Wordwall είναι ένας εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε διδακτικούς πόρους. Δημιουργώντας προσαρμοσμένες δραστηριότητες όπως κουίζ, αντιστοιχίσεις, παιχνίδια λέξεων και πολλά άλλα στην τάξη μπορεί να δημιουργηθεί μια επωφελής μαθησιακή φάση.



<https://wordwall.net/resource/36123691/game-1>



<https://wordwall.net/resource/36164300/lets-see-what-you-have-learned>



**ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ  
ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ  
ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΛΑΝΘΑΝΟΥΣΑΣ ΜΑΘΗΣΗΣ**

Εταίροι έργου:

1. ΤΟΥΡΚΙΑ (Συντονιστής- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ)
2. ΕΛΛΑΔΑ (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis" )
3. ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ (Escola Secundária de Penafiel)
4. ΚΡΟΑΤΙΑ (ZNTPABI ΓΚΡΑΝΤ)
5. ΡΟΥΜΑΝΙΑ (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Αριθμός έργου: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν."

## **Εγχειρίδιο**

1. Λανθάνουσα μάθηση.....	1 2.
2. Ο ρόλος του δασκάλου με Λανθάνουσα Μάθηση.....	1 3.
ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ.....	3
3.1. Σχέδιο μαθήματος Καλών Τεχνών.....	3
3.2. Σχέδιο μαθήματος βιολογίας.....	3
3.3. Σχέδιο μαθήματος Χημείας .....	4
3.4. Σχέδιο Επιχειρηματικού Μαθήματος Οικονομικών.....	4
3.5. Σχέδιο μαθήματος αγγλικών γλωσσών .....	5
3.6. Σχέδιο Μαθήματος Γεωγραφίας .....	3.7.5
Σχέδιο μαθήματος Ιστορίας .....	6 3.8.
Σχέδιο μαθήματος Φυσικής Επιστήμης της Γης.....	6 3.9.
Σχέδιο Μαθήματος Αθλητισμού.....	7 3.10.
Σχέδιο μαθήματος τεχνολογίας.....	7 4.
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	8 4.1.
Παιχνίδι χημείας .....	8 4.2.
Παιχνίδι επίσκεψη στα βουνά .....	8 4.3.
Παιχνίδι Ενεργειακές Μορφές Και Αλλαγές .....	9 4.4.
Save Water- Παιχνίδι Save the Planet .....	9 4,5.
Κλιματική Αλλαγή - Παιχνίδι παζλ.....	9 4.6.
Κλίμα - Συμπλήρωσε το κενό παιχνίδι .....	10 4.7.

Climate Change on Industrial Revolution - Συμπληρώστε το κενό παιχνίδι....	10 4.8.
Βιώσιμες Καταδύσεις.....	11 4.9.
Γίνε ο υπεύθυνος πεζοπόρος .....	11 4.10.
Ο Κύκλος του Νερού - Συμπλήρωσε το κενό παιχνίδι.....	11

## ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ-2



### **Λανθάνουσα μάθηση – Μια σημαντική εκπαιδευτική εμπειρία**

Η λανθάνουσα μάθηση μπορεί να οριστεί ως μορφή ακούσιας και αυθόρμητης μάθησης, φυσικά αρθρωμένη ως απάντηση σε ένα είδος περιέργειας, ως αποτέλεσμα που προκύπτει

από την πραγματοποίηση μιας έρευνας, συσχετίζοντας τα μεταξύ τους δεδομένα.

Μαθαίνουμε τόσα πολλά πράγματα χωρίς καν να συνειδητοποιούμε ότι η μάθηση έχει ήδη συντελεστεί. Αυτό έχει πολλά οφέλη στην καθημερινή ζωή:

- Η λανθάνουσα μάθηση βελτιώνει τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων.
- Αυτή η μάθηση είναι μια γνωστική διαδικασία. Έτσι, βοηθά επίσης να οξύνουμε τη μνήμη και τις συλλογιστικές μας δεξιότητες.
- Η λανθάνουσα μάθηση βοηθά στη δημιουργία νοητικών συσχετισμών που βελτιώνουν την ικανότητα του ατόμου να μαθαίνει περίπλοκα πράγματα.
- Διευκολύνει την κριτική σκέψη.
- Η λανθάνουσα μάθηση χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση ζώων όπως οι σκύλοι και οι παπαγάλοι.
- Τα παιδιά μπορούν να διδαχθούν να μαθαίνουν καλές συνήθειες χρησιμοποιώντας λανθάνουσα μάθηση.
- Η λανθάνουσα μάθηση συμβαίνει στον χώρο της σχολικής τάξης όπου οι μαθητές μαθαίνουν απλά παρατηρώντας τους δασκάλους. Αργότερα, επαναλαμβάνουν την ίδια μάθηση στην επίλυση σύνθετων προβλημάτων.



## Ο ρόλος του δασκάλου με τη λανθάνουσα μάθηση

Ως εκπαιδευτικοί, γνωρίζουμε τη σημασία των προτύπων στην εκπαίδευση των νέων, για το ποια δύναμη διαμορφωτικής επίδρασης μπορεί να έχει η παρουσία σημαντικών ενηλίκων, των οποίων οι συμπεριφορές παρατηρούνται, θαυμάζονται και λαμβάνονται ως επιτυχημένα μοντέλα. Μπορεί η λανθάνουσα μάθηση να είναι μια καλή ευκαιρία για βαθιά μάθηση; Σίγουρα ναι, στο βαθμό που μέσω αυτής εφαρμόζονται διαυγή φίλτρα κριτικής σκέψης, γίνονται σχετικοί συσχετισμοί, δίνονται διάφορες κωδικοποιήσεις σε εμπειρίες ζωής, γίνεται η αποτελεσματική μεταφορά της γνώσης σε άλλα νοηματικά πλαίσια. Οι εκπαιδευτικοί/τα άτομα στο έργο μας έχουν μεταφέρει τα αποτελέσματα της έρευνάς τους σχετικά με τα σχολικά μαθήματα που περιλαμβάνουν το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή στο πρόγραμμα σπουδών τους, καθώς και τον βαθμό επίτευξής τους. Στη συνέχεια, έχουν εκπαιδευτεί στη λανθάνουσα μάθηση και πώς να συνδυάζουν δύο διαφορετικούς στόχους που επιθυμούν οι μαθητές να επιλέξουν συνειδητά και υποσυνείδητα χρησιμοποιώντας ψηφιακά παιχνίδια. Μετά από αυτό, οι ομάδες εκπαιδευτικών που σχηματίστηκαν προηγουμένως σύμφωνα με τους κλάδους τους συγκεντρώθηκαν για να εντοπίσουν ένα κοινό μαθησιακό αποτέλεσμα στα προγράμματα σπουδών τους. Έχουν επικεντρωθεί σε ένα μέρος του σχεδίου μαθήματός τους όπου χρησιμοποιούν ψηφιακά παιχνίδια. Έχουν κάνει τις προετοιμασίες τους. Δημιούργησαν τουλάχιστον 2 διαφορετικά παιχνίδια που διδάσκουν/εξασκούν το μαθησιακό αποτέλεσμα του προγράμματος σπουδών τους και ευαισθητοποιούν για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή με ερεθίσματα. Στο τέλος, ετοίμασαν μια περιγραφή για τον τρόπο υλοποίησης της δραστηριότητας. Ακολουθούν τα βήματα που εκτέλεσαν οι εκπαιδευτικοί κατά την υλοποίηση:

**Τίτλος μαθήματος** – για τους ακόλουθους σχολικούς κλάδους ή μαθησιακό τομέα: τέχνες, οικονομικά / επιχειρήσεις, γλώσσες, χημεία, φυσική, βιολογία / οικολογία, αθλητισμός, ιστορία, εκπαιδευτική τεχνολογία.

**Κύριος στόχος** - αντιπροσωπεύεται από την ενσωμάτωση περιβάλλοντος και κλιματικής αλλαγής υποσυνείδητα στο μαθησιακό αποτέλεσμα του μαθήματος χρησιμοποιώντας τα εργαλεία web 2.0 των ψηφιακών παιχνιδιών. Έτσι, οι μαθητές θα μπορούν να μάθουν για το αποτέλεσμα συνειδητά ενώ αυξάνουν την ευαισθητοποίηση για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή υποσυνείδητα χρησιμοποιώντας ψηφιακά παιχνίδια. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν σε

εσωτερικά και εξωτερικά περιβάλλοντα μάθησης, εξ αποστάσεως και παραδοσιακές (πρόσωπο με πρόσωπο) αίθουσες διδασκαλίας.

**Μαθησιακοί στόχοι των μαθημάτων:** Με την ολοκλήρωση κάθε μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε θέση να κατανοήσουν το θέμα του μαθήματος, καθώς και να αναπτύξουν περιβαλλοντική συνείδηση.

**Τα μαθησιακά αποτελέσματα και η περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και οι επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής** γίνονται μέσω ψηφιακών παιχνιδιών.

**Περιγραφή του παιχνιδιού και των δραστηριοτήτων και των τεχνικών προδιαγραφών-** προσφέρει πληροφορίες σχετικά με την εξέλιξη των παιχνιδιών, πώς πρέπει να παίζονται.

**Βασικά σημεία που πρέπει να υπογραμμίσει ο εκπαιδευτικός:** αντιπροσωπεύουν τις βασικές πληροφορίες που πρέπει να συζητηθούν κατά τη διδασκαλία.

### ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

#### Arts Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod\\_eCZsn8mQqwy\\_e3TINf4/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod_eCZsn8mQqwy_e3TINf4/view?usp=drive_link)

#### Biology Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/178PYVQumrd3tlYz4SYeXaSi0PC5obtsk/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/178PYVQumrd3tlYz4SYeXaSi0PC5obtsk/view?usp=drive_link)

## Chemistry Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/1v6Z2Y5-EH9dO9VgmQbgL1bb0rJZh4r3v/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1v6Z2Y5-EH9dO9VgmQbgL1bb0rJZh4r3v/view?usp=drive_link)

## Economics Business Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/1bM8yER2e3aEOEqo6pZbFMRnwJs ZrJpn/view?usp=drive lin](https://drive.google.com/file/d/1bM8yER2e3aEOEqo6pZbFMRnwJs ZrJpn/view?usp=drive_lin)

## English Languages Lesson Plan



<https://drive.google.com/file/d/13WdR1QSXAoDdPoWpymN51xfiQUg4bcoY/vi>  
[ew?usp= drive link](https://drive.google.com/file/d/13WdR1QSXAoDdPoWpymN51xfiQUg4bcoY/view?usp=drive_link)

## Geography Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/1x0oCXeoNSuPeVRfAiWbbxib5suPD\\_L\\_L/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1x0oCXeoNSuPeVRfAiWbbxib5suPD_L_L/view?usp=drive_link)

## History Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/1y23wZ9WCGZmEIQgh4Jw3IZhxrEvbGrUW/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1y23wZ9WCGZmEIQgh4Jw3IZhxrEvbGrUW/view?usp=drive_link)

## Physics Earth Science Lesson Plan



[https://drive.google.com/file/d/1CGBSrJG1essvapxKHiiiXzj\\_T362qJjQ/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CGBSrJG1essvapxKHiiiXzj_T362qJjQ/view?usp=drive_link)

## **Sports Lesson Plan**



[https://drive.google.com/file/d/1kGiu3pb1DcARbVPyjSvWnUr7wWkd1cUH/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1kGiu3pb1DcARbVPyjSvWnUr7wWkd1cUH/view?usp=drive_link)

## **Technology Lesson Plan**



[https://drive.google.com/file/d/11hG9Cp9HqyBTJRrryrBmhVnMal2gC7d/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/11hG9Cp9HqyBTJRrryrBmhVnMal2gC7d/view?usp=drive_link)

## **GAMES**

### **Chemistry Game**



<https://learningapps.org/display?v=ptia5tk7c23>

**A visit to the mountains Game**



<https://learningapps.org/display?v=pnsa5qc0v23>

8

**Energy Forms And Changes Game**



<https://learningapps.org/watch?v=pqoet2zh523>

**Save Water- Save the Planet Game**



<https://learningapps.org/30412409>



## Climate Change - Puzzle Game



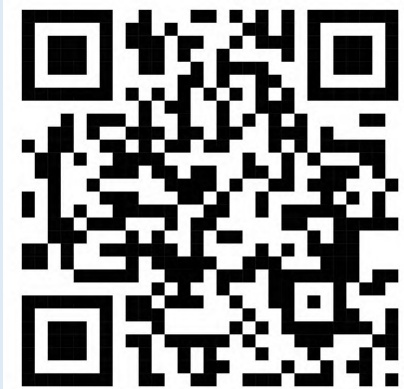
[https://www.educaplay.com/learning-resources/14775443-climate\\_change.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/14775443-climate_change.html)

## Climate - Fill in the blank game



<https://www.educaplay.com/learning-resources/14776583-climate.html>

## Climate Change on Industrial Revolution - Fill in the blank game



[https://www.educaplay.com/learning-resources/14764789-climate\\_change\\_on\\_industrial\\_revolution.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/14764789-climate_change_on_industrial_revolution.html)

### **Sustainable Scuba Diving**



[https://www.educaplay.com/learning-resources/14758176-sustainable\\_scuba\\_diving.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/14758176-sustainable_scuba_diving.html)

### **Being a Responsible Hiker**



<https://wordwall.net/resource/55913537/being-a-responsible-hiker>

### **The Water Cycle - Fill in the blank game**



<https://wordwall.net/resource/55956722>

# Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικών -3

## ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΛΑΝΘΑΝΟΥΣΑΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

### Εταίροι του Έργου:

1. ΤΟΥΡΚΙΑ (Συντονιστής - HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI)
2. ΕΛΛΑΔΑ (Γυμνάσιο Λ.Τ. Χαλκίδας "Σωκράτης Φανουράκης")
3. ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ (Escola Secundária de Penafiel)
4. ΚΡΟΑΤΙΑ (ZDRAVI GRAD)
5. ΡΟΥΜΑΝΙΑ (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Αριθμός Έργου: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση της πληροφορίας που περιέχεται σε αυτήν."

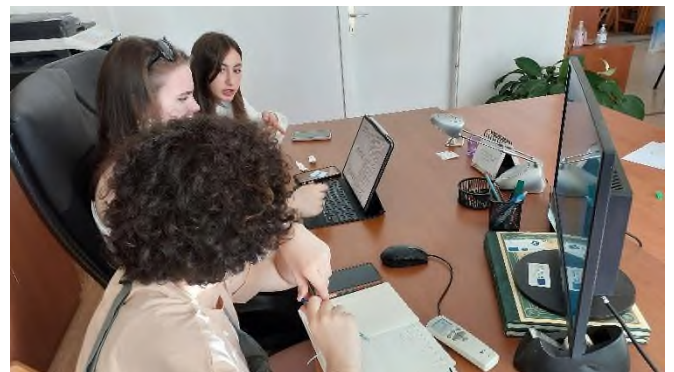
# Περιεχόμενα Εγχειριδίου

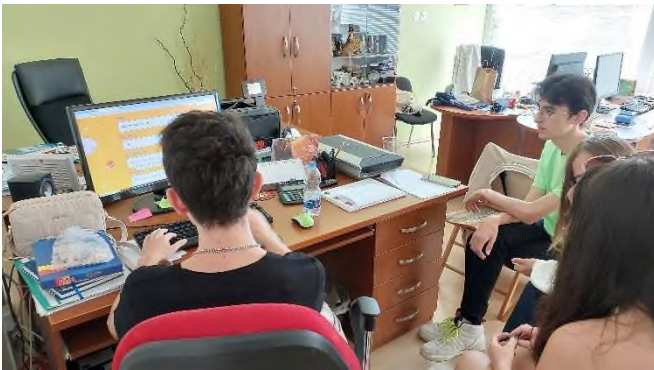
1. Παιχνίδι και Μάθηση 1
2. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
  - 2.1. Ομάδα 1 - Learningapps – Αθλητισμός 3
  - 2.2. Ομάδα 1 – Baamboozle- Οικονομικά 3
  - 2.3. Ομάδα 2 - Educarplay – Ιστορία 4
  - 2.4. Ομάδα 2 – Learningapps - Γεωγραφία – Ανταρκτική 4
  - 2.5. Ομάδα 3 - Educarplay - Μάθημα Τέχνης 5
  - 2.6. Ομάδα 3 - Purposegames- Γεωγραφία 5
  - 2.7. Ομάδα 4 - Educarplay – Μάθημα Χημείας 6
  - 2.8. Ομάδα 4 - Educarplay – Αγγλική Γλώσσα 6
3. ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ 7

## ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ-3

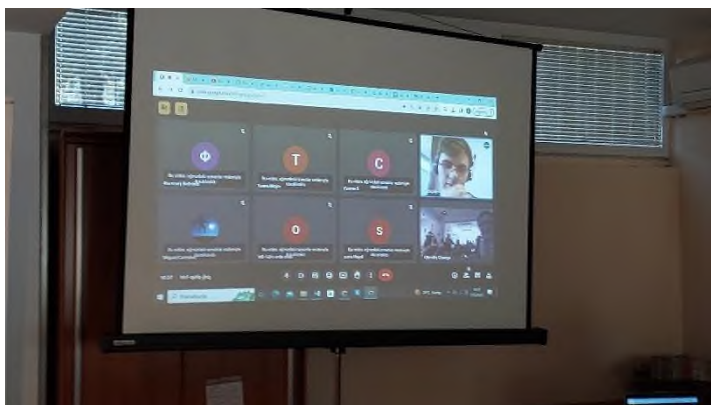
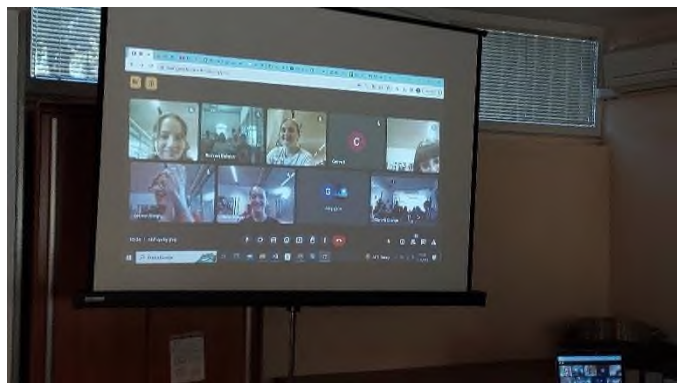
### Παιχνίδι και Μάθηση

Από την άποψη της ψυχολογίας και της παιδαγωγικής, το "Παιχνίδι και η μάθηση" καταλαμβάνει σημαντική θέση γιατί το παιχνίδι είναι ένας πειραματικός χώρος ζωικής σημασίας για τα παιδιά και τους εφήβους. Και ο καλύτερος τρόπος για να μάθεις κάτι είναι να διασκεδάσεις. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αναπτύσσουν συναισθηματικές και γνωστικές ικανότητες, εκπαιδεύουν τις κινητικές τους δεξιότητες και την αισθητηριακή αντίληψη, διαμορφώνουν την αυτοπεποίθησή τους και την κοινωνική συμπεριφορά τους. Ταυτόχρονα, τα παιδιά και οι έφηβοι γίνονται δημιουργικοί όταν παίζουν και μαθαίνουν να διαχειρίζονται καλύτερα τις αποτυχίες.





Τα παιχνίδια εξυπηρετούν έναν ουσιαστικό σκοπό στις τάξεις. Προάγουν την ιδέα ότι η μάθηση είναι διασκεδαστική και επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να ενισχύσουν τις έννοιες και να εμπλέξουν όλους τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία. Στο προσκήνιο βρίσκεται το ερώτημα αν μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών μπορεί κανείς πραγματικά να επιτύχει παρόμοια μαθησιακά αποτελέσματα όπως στην περίπτωση των αναλογικών παιχνιδιών. Διάφορα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να καλύψουν διάφορους τύπους μάθησης: γνωστική και απτική μάθηση, στον ίδιο βαθμό με την οπτική ή την ακουστική μάθηση. Στους ρόλους που υποδύονται, τα παιδιά και οι έφηβοι έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν και να συγκεντρώσουν εμπειρίες που δεν είναι δυνατές στην καθημερινή τους ζωή.

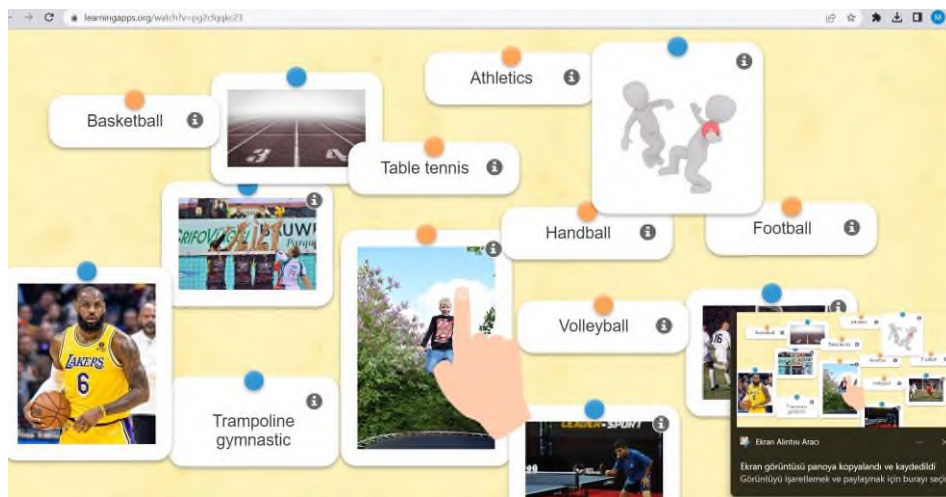


Οι μαθητές χωρίστηκαν σε 4 μικτές ομάδες για να δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια. Κάθε ομάδα είχε έναν καθηγητή μέντορα. Οι καθηγητές βοήθησαν τους μαθητές να δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια. Αυτά τα παιχνίδια έχουν συγκεκριμένους στόχους σε συγκεκριμένα μαθήματα/τομείς. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν πέντε ψηφιακά εργαλεία που επιλέχθηκαν από μια δημοσκόπηση για να δημιουργήσουν τα παιχνίδια. Τα παιχνίδια στοχεύουν στην επίτευξη του αντικειμενικού στόχου του καθορισμένου μαθήματος/τομέα.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

### Ομάδα 1 – Learningapps – Αθλητισμός

<https://learningapps.org/watch?v=pg2cfqgkc23>



### Ομάδα 1 – Baamboozle- Οικονομικά

<https://www.baamboozle.com/game/1811717>

**GAME PREVIEW**  
Economics

Game Code: 1811717

English 7 Public

its about economics

Hide

Play

Study

Slideshow

Share

1000000

what is inflation?

✓ 10

money paid regularly at a particular rate for the use of money lent, or for delaying the repayment of a debt

✓ 10

Saving is income not spent, or deferred consumption.

✓ 10

In economics, depicts how firms are differentiated and categorised based on the types of goods

✓ 10

disruptions to the supply chain, a financial crisis, or a world event.

✓ 10

a person or a group who intends to order, or use purchased goods, products, or services primarily for personal

✓ 10

In economics, factors of production, resources, or inputs are what is used in the production process to produce output—that is, goods and services.

✓ 10

Copyright © 2023 Baamboozle Inc.

## Ομάδα 2 - Educaplay – Ιστορία

<https://www.educaplay.com/game/16733789-history.html>

history

0/2  
DENEME HAANI
0  
SKOR
00:11  
SURE

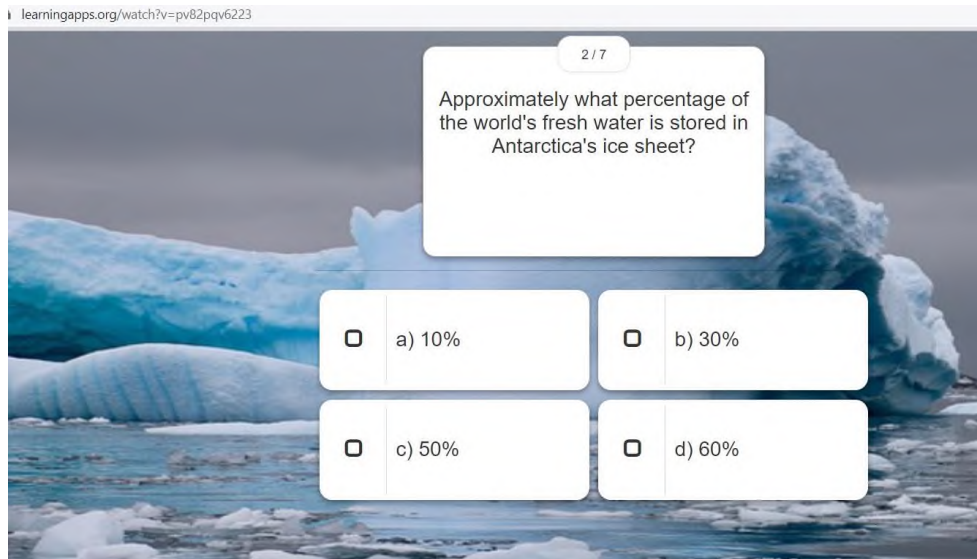
Tıklayın: mild

- 18th Century
- 1820-30s
- 1840-60s
- 1870-80s
- Late 19th Century-1914
- Mid 20th Century



## Ομάδα 2 – Learningapps - Γεωγραφία – Ανταρκτική

<https://learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223>



learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223

2 / 7

Approximately what percentage of the world's fresh water is stored in Antarctica's ice sheet?

a) 10%

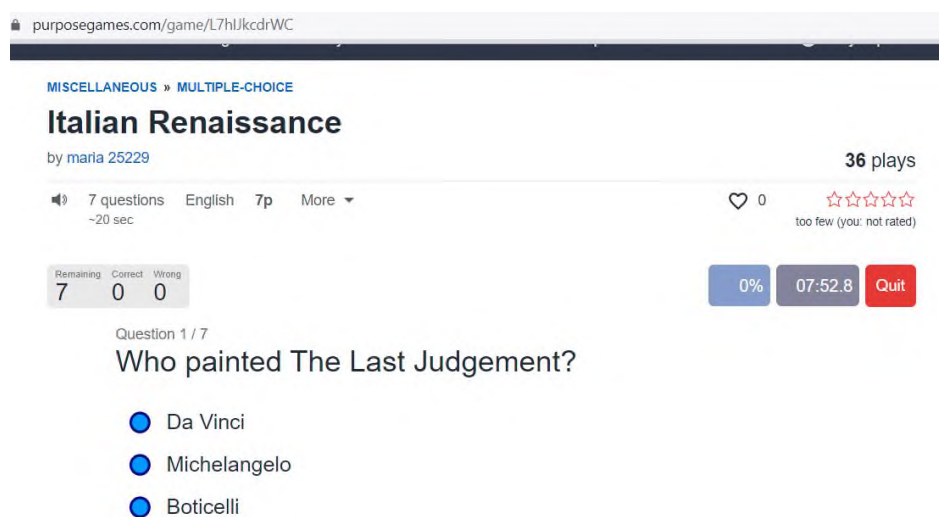
b) 30%

c) 50%

d) 60%

## Ομάδα 3 - Educaplay - Μάθημα Τέχνης

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16293164-water\\_and\\_its\\_characteristics.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16293164-water_and_its_characteristics.html)



purposegames.com/game/L7hUJkcdRWC

MISCELLANEOUS » MULTIPLE-CHOICE

### Italian Renaissance

by maria 25229

36 plays

7 questions English 7p More

0 likes too few (you: not rated)

Remaining	Correct	Wrong
7	0	0

0% 07:52.8 Quit

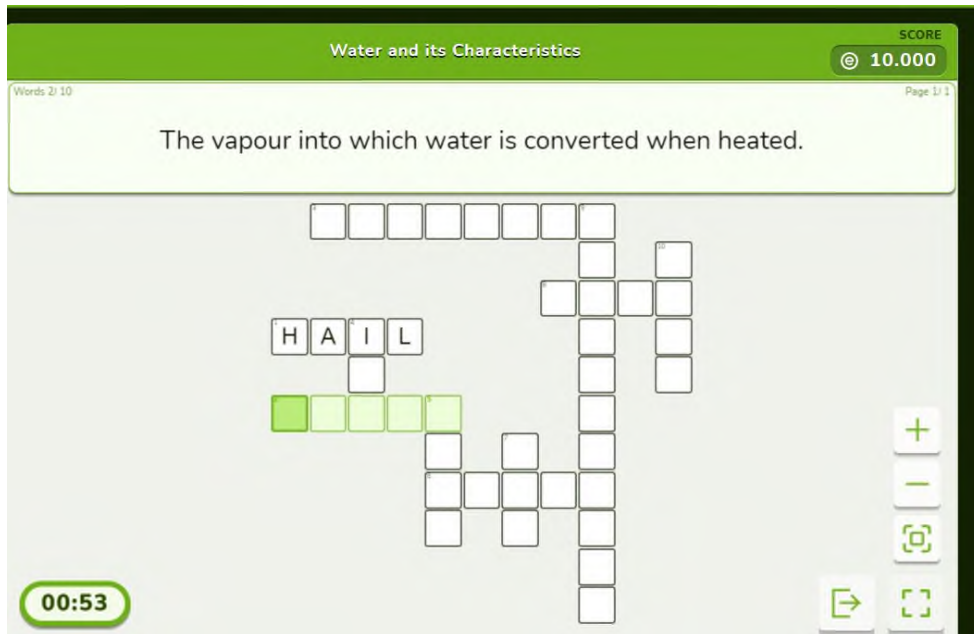
Question 1 / 7

Who painted The Last Judgement?

- Da Vinci
- Michelangelo
- Boticelli

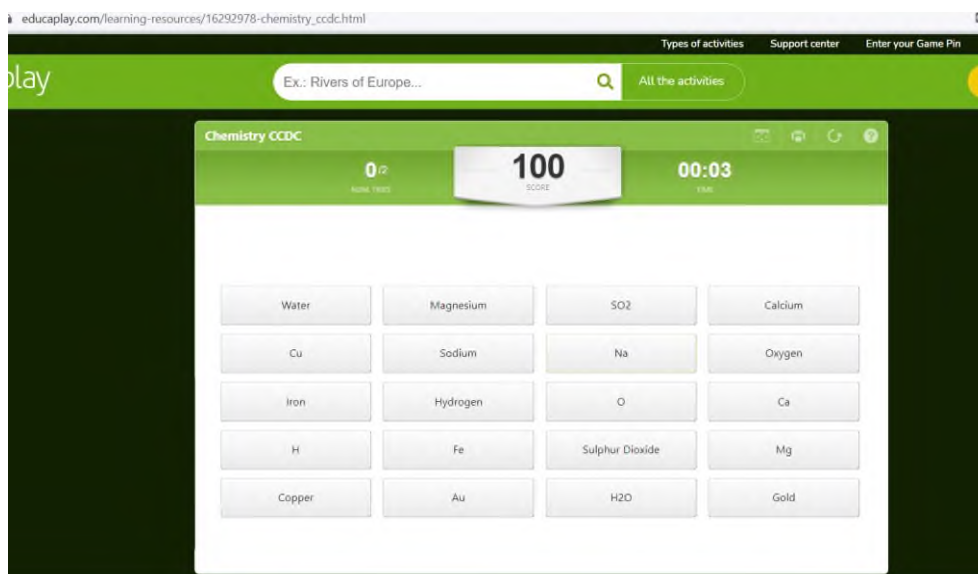
### Ομάδα 3 - Purposegames- Γεωγραφία

<https://www.purposegames.com/game/L7hJkcdRWC>



### Ομάδα 4 - Educaplay – Μάθημα Χημείας

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16292978-chemistry\\_ccdc.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16292978-chemistry_ccdc.html)



## Ομάδα 4 - Educaplay – Αγγλική Γλώσσα

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16292896-fill\\_in\\_the\\_blanks\\_english\\_lesson.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16292896-fill_in_the_blanks_english_lesson.html)

educaplay.com/learning-resources/16292896-fill\_in\_the\_blanks\_english\_lesson.html

Types of activities Support center Enter your Gam

ay Ex.: Parts of the cell... All the activities

Fill in the Blanks: English Lesson SCORE 0

Words 0/16 Page 1/1

A [ ] is a place full of [ ] creatures [ ] in one area away from the forest. Last [ ], my family [ ] a visit to the zoo. When we got there, we found different [ ] and birds living their lives in peaceful [ ] with regular food and proper [ ]. We learned about the shelters of the animals [ ] what they eat. [ ] also saw various [ ] and reptiles swinging and [ ] in a specific [ ]. We had a [ ] day, and we [ ] the zoo in the [ ]

and shelter year  
planned place We  
evening birds living  
roaming left surroundings  
delightful unique animals  
zoo

11 00:00:10 Check

Τα εργαλεία που επιλέχθηκαν και διδάχθηκαν από τους εταίρους εκπαίδευσης εκ των προτέρων, ήταν εφαρμόσιμα σε όλα τα μαθήματα σε ό,τι αφορά την ενσωμάτωση του περιβάλλοντος και της κλιματικής αλλαγής λανθάνουσα.

## ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ











