

---

**Η ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΔΕΙΖΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ  
(Κ.Κ.Α.Π)**

---



## **Ο γενικός στόχος του προγράμματος**

Να ενσωματώσουμε την κλιματική αλλαγή στα σχολικά μαθήματα άσχετα με το αν είναι στο πρόγραμμα σπουδών η όχι να εμπλέξουμε τους μαθητές στην περιβαλλοντική και κλιματική αλλαγή σε όλες τις τάξεις και να διευκολύνουμε την αλλαγή συμπεριφοράς στις προτιμήσεις τους, στις καταναλωτικές συνήθειες και τον τρόπο ζωής ώστε να αντιμετωπίσουμε την κλιματική αλλαγή.

## **Οι συγκεκριμένοι στόχοι του προγράμματος**

Να ενισχύσουμε τις επαγγελματικές δεξιότητες των καθηγητών σε μάθηση βασισμένη σε ψηφιακά δεδομένα και στην λανθάνουσα μάθηση και πως θα δημιουργήσουμε και θα διαχειριστούμε ψηφιακά παιχνίδια που θα παρέχουν συνειδητή μάθηση των αποτελεσμάτων στα μαθηματά τους και υποσυνείδητη μάθηση ως προς το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή.

## **ΟΜΑΔΕΣ - ΣΤΟΧΟΣ**

---

-Καθηγητές, λοιπό προσωπικό

-Μαθητές

## **ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

---

60.000,00 EURO

## **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**

---

ΤΟΥΡΚΙΑ: HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI

ΕΛΛΑΔΑ: ΓΥΜΝΑΣΙΟ Λ/Τ ΧΑΛΚΗΣ «ΣΩΚΡΑΤΗΣ ΦΑΝΟΥΡΑΚΗΣ»

ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ: Escola Secundaria Penafiel

ΡΟΥΜΑΝΙΑ: Universitatea Din Pitesti

ΚΡΟΑΤΙΑ: Zdravi grad

## ΔΙΕΘΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

---

### 1η Συνάντηση στην Τουρκία

\* 9-12 Μάη 2022 (4 ημέρες)

\* 8 μέλη (2 από κάθε χώρα) και 30 μαθητές διαδικτυακά (10 από κάθε σχολείο)

\* Οι στόχοι είναι να γνωριστούμε, να μάθουμε λεπτομερώς για την κλιματική αλλαγή και το περιβάλλον μέσω σεμιναρίων, να ανταλλάξουμε πληροφορίες για το μέγεθος που οι συνεργαζόμενες χώρες έχουν προκαλέσει την κλιματική αλλαγή και να μοιραστούμε τις καλές πρακτικές που εφαρμόζουν οι χώρες στους οργανισμούς τους.



### 2η Συνάντηση στην Πορτογαλία

\* (10-14 Οκτωβρίου 2022(5 μέρες)

\* 8 μέλη (2 από κάθε χώρα) και 30 μαθητές διαδικτυακά (1 ημέρα)

\* Ο στόχος είναι να εκπαιδύσουμε τους καθηγητές στη μάθηση με ψηφιακά παιχνίδια, καθώς και η δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή σαν προετοιμασία για τους καθηγητές



### 3η Συνάντηση στην Ελλάδα

\* 17-21 Απριλίου 2022(5 ημέρες)

\* 8 μέλη (2 από κάθε χώρα με φυσική παρουσία) και 4 προσωπικό (1 από κάθε χώρα και διαδικτυακά) και διαδικτυακοί επισκέπτες (10 καθηγητές)

\* Ο σκοπός είναι να εκπαιδύσουμε τους καθηγητές στην λανθάνουσα μάθηση, πως να παράγουμε ψηφιακά παιχνίδια που παρέχουν συνειδητή μάθηση των αποτελεσμάτων του προγράμματος σπουδών και υποσυνείδητη μάθηση του περιβάλλοντος και της κλιματικής αλλαγής, της συμμετοχής των καθηγητών σε τέτοια ψηφιακά παιχνίδια



### 4η Συνάντηση στην Κροατία

\* 11-15 Σεπτεμβρίου 2022(5 ημέρες)

\* 12 μαθητές(4 από κάθε χώρα και φυσική παρουσία)και 18 μαθητές(6 από κάθε χώρα και διαδικτυακά)

\* Ο στόχος είναι να δημιουργήσουν οι μαθητές ψηφιακά παιχνίδια ως αποτέλεσμα μιας εργασίας χρησιμοποιώντας το ερέθισμα το οποίο θα διδαχθούν για την κλιματική αλλαγή



## ΤΟΠΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΚΑΙ ΜΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Δραστηριότητες διάχυσης αποτελεσμάτων μεταξύ των συνεργατών
- Πρόγραμμα e-twinning μεταξύ των συνεργατών με επέκταση και σε άλλα σχολεία που δεν συμμετέχουν στο πρόγραμμα
- Έρευνες για να μάθουμε το βαθμό που συμμετέχουν τα σχολικά μαθήματα στο περιβάλλον και στην κλιματική αλλαγή στα προγράμματα σπουδών τους και σε ποιο μέγεθος
- Υπολογισμός και αναφορά του αποτυπώματος άνθρακα στους συνεργάτες(στην αρχή και στο τέλος της διαδικασίας)
- Διαδικτυακές συζητήσεις, σεμινάρια ,εργαστήρια για να μοιραστούμε τα αποτελέσματα της εργασίας

## ΑΠΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

---

-Ηλεκτρονικό βιβλίο για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή στις χώρες που συμμετείχαν(θα περιλαμβάνει σε ποιο βαθμό οι χώρες που συμμετείχαν προκάλεσαν την κλιματική αλλαγή, τις καλές πρακτικές που εφάρμοσαν για να αντιμετωπίσουν την κλιματική αλλαγή, ένα βίντεο για την κλιματική αλλαγή)

-ένα εγχειρίδιο του καθηγητή για το πως να ενσωματώσουν το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή στα προγράμματα σπουδών τους(θα περιλαμβάνει μάθηση βασισμένη στα ψηφιακά παιχνίδια, πως να παράγουμε ψηφιακά παιχνίδια για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή, παιχνίδια δείγματα(10 παιχνίδια),στατιστικά για το τι περιέχουν τα σχολικά μαθήματα σχετικά με το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή, την λανθάνουσα μάθηση στην τάξη ,να παράγουν ψηφιακά παιχνίδια που θα επικεντρώνονται σε μαθησιακά αποτελέσματα από κάθε μάθημα συνειδητά και από το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή σε υποσυνείδητο επίπεδο(10 παιχνίδια),η δημιουργία από τους μαθητές ψηφιακών παιχνιδιών με βάση τη μαθησή τους χρησιμοποιώντας ερεθίσματα από το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή(10 παιχνίδια),προτάσεις για το πως να εμπλουτίσουν αυτά τα παιχνίδια συνδυάζοντας άλλα μαθησιακά περιβάλλοντα και εργαλεία και ένα παιχνίδι προσανατολισμού σε δείγμα)

- Τέστ αξιολόγησης και αναφορές περιλαμβάνοντας το αποτύπωμα άνθρακα από τους συμμετέχοντες
- Ιστοσελίδα για το project
- κοινωνικά μίντια
- Twinspace
- Εισαγωγικό βίντεο
- Ηλεκτρονικό φυλλάδιο
- Λογότυπο (Κ.Κ.Α.Π)
- Το project συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση