



Call2Nature

WP4 Συνδεδεμένη

δραστηριότητα

Πρόκληση ψηφιακής
επισκευής

PROJECT REFERENCE NUMBER:

2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

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

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Η ιδέα των Συνδεδεμένων Δραστηριοτήτων είναι να συμπληρώσουν τις ενότητες που αναπτύχθηκαν, καθώς και να αντικατοπτρίζουν το εγχειρίδιο του Πακέτου Εργασίας 3, ώστε να παρέχουν στους εκπαιδευτές και τους νέους υλικό για να αγκαλιάσουν τον ψηφιακό κόσμο ως εργαλείο για να κάνουν καλό στον φυσικό κόσμο. Αυτές οι "δραστηριότητες" μπορούν να είναι μια προσαρμογή των δραστηριοτήτων του WP3 σας στον ψηφιακό κόσμο, όταν αυτό είναι δυνατό, και να αντανakλούν τον τρόπο με τον οποίο ο φυσικός κόσμος και η αποσύνδεση από τον ψηφιακό κόσμο στο WP3 μπορούν να οδηγήσουν σε μια βελτιωμένη γνώση σχετικά με το πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον ψηφιακό κόσμο ως μέθοδο για την προώθηση της φύσης και την αλλαγή των συμπεριφορών μας στο WP4.

Κατηγορία ικανοτήτων	Απαραίτητα είδη πράσινης τεχνολογίας		
Θέμα	Επιδιόρθωση ή αγορά; Η κουλτούρα της επισκευής		
Οριζόντιες ικανότητες	☐ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ☐ ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ☐ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ	☐ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ ΚΑΙ ΣΕΒΑΣΜΟΣ ☐ ΒΙΟΠΟΙΚΙΛΟΤΗΤΑ ☐ ΣΤΟΧΟΙ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	☐ ΑΪΣΘΗΜΑ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ ☐ ΗΓΕΣΙΑ ☐ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ
Ονομασία της δραστηριότητας	Πρόκληση ψηφιακής επισκευής: Αντιμετώπιση προβλημάτων τεχνολογίας για βιώσιμες λύσεις		
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης αναλύοντας τεχνολογικά προβλήματα και εντοπίζοντας πιθανές λύσεις επισκευής με τη χρήση ψηφιακών πόρων. • Καλλιέργεια ενσυναίσθησης και σεβασμού για τις αρχές της αειφορίας κατανοώντας τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των τεχνολογικών αποβλήτων και τη σημασία της κουλτούρας επισκευής.		



	• Ευαισθητοποίησης για τον στόχο 12 της αειφόρου ανάπτυξης (Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή) εφαρμόζοντας δεξιότητες ψηφιακής επισκευής για την αντιμετώπιση τεχνολογικών προκλήσεων.
Μεθοδολογίες που χρησιμοποιήθηκαν	• Βιωματική μάθηση • Μάθηση βάσει έργου • Παιχνιδοποίηση • Διάλογος και συζήτηση • Μάθηση μεταξύ ομοτίμων • Τέχνες και δημιουργικότητα • Κοινωνική δέσμευση • Διαδικτυακή εκστρατεία • Ψηφιακή συνεργατική δραστηριότητα
Βήμα προς βήμα Περιγραφή	Βήμα 1: Εισαγωγή στην πρόκληση ψηφιακής επισκευής (15 λεπτά) • Παρουσιάστε στους συμμετέχοντες την πρόκληση ψηφιακής επισκευής και τους στόχους της. • Συζητήστε τη σημασία της τεχνολογικής αντιμετώπισης προβλημάτων για την προώθηση της βιωσιμότητας και τη μείωση των ηλεκτρονικών αποβλήτων. Βήμα 2: Συνεδρία τεχνολογικής αντιμετώπισης προβλημάτων (90 λεπτά) • Παρουσιάστε στους συμμετέχοντες μια σειρά από τεχνολογικά προβλήματα ή σενάρια που σχετίζονται με κοινές συσκευές (π.χ, smartphones, φορητοί υπολογιστές, οικιακές συσκευές). • Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τις ψηφιακές τους συσκευές για να ερευνήσουν και να επιλύσουν τα τεχνολογικά προβλήματα, χρησιμοποιώντας διαδικτυακές πηγές, φόρουμ και οδηγούς αντιμετώπισης προβλημάτων. • Διευκόλυνση της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας μεταξύ των συμμετεχόντων, καθώς οι



συμμετέχοντες εργάζονται από κοινού για τον εντοπισμό και την επίλυση των τεχνολογικών προβλημάτων.

Βήμα 3: Ανταλλαγή λύσεων και συζήτηση (30 λεπτά)

- Οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν τις λύσεις τους και θα συζητήσουν την αποτελεσματικότητα των διαφορετικών προσεγγίσεων αντιμετώπισης προβλημάτων.
- Διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο της επισκευής τεχνολογίας σε σχέση με την αντικατάσταση και τη σημασία της κουλτούρας επισκευής στις προσπάθειες βιωσιμότητας.

Βήμα 4: Παιχνιδοποιημένη πρόκληση επισκευής τεχνολογίας (45 λεπτά)

- Εισάγετε μια παιχνιδοποιημένη πρόκληση όπου οι συμμετέχοντες ανταγωνίζονται για την επίλυση ενός καθορισμένου αριθμού τεχνολογικών προβλημάτων εντός συγκεκριμένου χρονικού ορίου.
- Παρέχετε ανταμοιβές ή κίνητρα για τους συμμετέχοντες που αντιμετωπίζουν και επιλύουν επιτυχώς τα περισσότερα τεχνολογικά προβλήματα.

Βήμα 5: Αναστοχασμός και σχεδιασμός δράσης (30 λεπτά)

- Διευκολύνετε μια συνεδρία αναστοχασμού όπου οι συμμετέχοντες συζητούν τις εμπειρίες μάθησης και τις γνώσεις που απέκτησαν από την πρόκληση της ψηφιακής επισκευής.
- Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες στην ανάπτυξη σχεδίων δράσης για την προώθηση της κουλτούρας της ψηφιακής επισκευής και των βιώσιμων τεχνολογικών λύσεων στις κοινότητές τους.



**Απαιτούμενα
υλικά**

- Ψηφιακές συσκευές (smartphones, φορητοί υπολογιστές, tablets) για τους συμμετέχοντες που θα συμμετάσχουν στην πρόκληση ψηφιακής επισκευής
- Πρόσβαση σε διαδικτυακούς πόρους, οδηγούς αντιμετώπισης προβλημάτων και φόρουμ για την έρευνα τεχνολογικών προβλημάτων και λύσεων
- Εργαλεία συνεργασίας (π.χ. πλατφόρμες τηλεδιάσκεψης, εφαρμογές συνομιλίας) για τη διευκόλυνση της αλληλεπίδρασης και των συζητήσεων μεταξύ των συμμετεχόντων.

**Αξιολόγηση
δραστηριότητας
/ Αναστοχασμός**

- Οι συμμετέχοντες θα αξιολογηθούν με βάση τη συμμετοχή τους στην πρόκληση ψηφιακής επισκευής, τη δημιουργικότητά τους στην αντιμετώπιση τεχνολογικών προβλημάτων και τον αναστοχασμό τους σχετικά με τα μαθησιακά τους αποτελέσματα.
- Οι ερωτήσεις αναστοχασμού μπορεί να περιλαμβάνουν:
 - Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε κατά τη διάρκεια της πρόκλησης ψηφιακής επισκευής και πώς τις ξεπεράσατε;
 - Πώς σκοπεύετε να εφαρμόσετε τις δεξιότητές σας στην ψηφιακή επισκευή και να προωθήσετε την κουλτούρα της επισκευής στην καθημερινή σας ζωή και στην κοινότητά σας;
 - Ποιο ρόλο μπορούν να διαδραματίσουν οι ψηφιακές πλατφόρμες και η τεχνολογία στην προώθηση βιώσιμων τεχνολογικών λύσεων και στη μείωση των ηλεκτρονικών αποβλήτων;



Χρήσιμοι πόροι

Πώς να αγοράσετε ηθικά και φιλικά προς το περιβάλλον ηλεκτρονικά είδη:
<https://www.wired.com/story/how-to-buy-ethical-and-eco-friendly-electronics/> (άρθρο στον ιστότοπο)

Η ιστορία των ηλεκτρονικών: (ιστοσελίδα & βίντεο)
<https://www.storyofstuff.org/movies/story-of-electronics/>



**Co-funded by
the European Union**

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

Project Reference Number: 2023-1-DE03-KA230-MEN-0000000000



Call2Nature

PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

A Project Implemented by:



**Co-funded by
the European Union**

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

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032