



Call2Nature

WP4 “Συνδεδεμένη”

Δραστηριότητα

Αναπαριστώντας τη

Βιωσιμότητα

ΑΡΙΘΜΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΕΡΓΟΥ:

2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές. *Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032*



Περιοχή αρμοδιοτήτων	Ο Καλός Κηπουρός		
Θέμα	11. Ποτίζοντας σπόρους περιέργειας		
Οριζόντιες δεξιότητες	☐ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ☐ ΚΡΙΤΙΚΉ ΣΚΉΨΗ	☐ ΣΤΌΧΟΙ ΒΙΨΙΜΗΣ ΑΝΆΠΤΥΞΗΣ	☐ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΪΕΣ ☐ ΗΓΕΣΙΑ
Όνομα της δραστηριότητας	Αναπαριστώντας τη Βιωσιμότητα		
Μαθησιακά αποτελέσματα	- Ενίσχυση του ενδιαφέροντος και της συμμετοχής στην αειφόρο ανάπτυξη μέσω της τέχνης - Προσδιορισμός σχετικών ερωτημάτων και εννοιών που σχετίζονται με την υπεύθυνη χρήση των smartphones - Σχεδιάζουν, εκτελούν και κινηματογραφούν σκίτσα που σχετίζονται με έννοιες βιωσιμότητας και κοινωνικά ζητήματα, αξιοποιώντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία - Αναγνωρίζουν, αναλύουν και φαντάζονται εναλλακτικές ιδέες, πιθανές λύσεις που σχετίζονται με την υπεύθυνη χρήση των smartphones και τη βιώσιμη ανάπτυξη - Να αναπτύσσουν ένα επιχείρημα με βάση την επιστημονική διαδικασία και αυτό δημιουργικά - Να αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, όπως ομαδική εργασία και επικοινωνιακές δεξιότητες, καθώς και αίσθημα πρωτοβουλίας		



Εφαρμοσμένες μέθοδοι

- Βιωματική μάθηση
- Μάθηση με βάση το έργο
- Διάλογος και συζήτηση
- Μάθηση από ομότιμο σε ομότιμο
- Τέχνες και δημιουργικότητα
- Εμπλοκή Κοινότητας

Βήμα προς βήμα Περιγραφή

ΕΙΣΑΓΩΓΉ (10')

Οι συμμετέχοντες εντοπίζουν τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που σχετίζονται με την υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας και καταρτίζουν σχέδιο δράσης με βάση επιστημονικά στοιχεία. Σε αυτή τη διαδικασία η δημιουργικότητα και η φαντασία παίζουν σημαντικό ρόλο- η διασταύρωση της επιστήμης και των τεχνών.

Η δραστηριότητα ξεκινά από τον συντονιστή ο οποίος συνοψίζει τα κύρια χαρακτηριστικά της βιωσιμότητας και τα ερωτήματα και τις προκλήσεις σχετικά με τον αντίκτυπο της ανεύθυνης χρήσης των smartphones στην ευημερία των νέων και των κοινωνιών.

Στη συνέχεια, ο διαμεσολαβητής θα ξεκινήσει μια ανοιχτή συζήτηση σχετικά με τις διαφορές μεταξύ τεχνών και επιστήμης. Οι συμμετέχοντες θα επισημάνουν τις απόψεις τους και ο διαμεσολαβητής θα τις συνθέσει.

Η βασική ιδέα είναι ότι κάθε ομάδα θα καταγράψει μια παράσταση που θα αναπτύξει απευθυνόμενη σε αυτά τα θέματα. Ο διαμεσολαβητής θέτει τους κανόνες (η διάρκεια κάθε βίντεο θα πρέπει να είναι το πολύ 10 λεπτά) και θα παρέχει κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τις τεχνικές εγγραφής/βιντεοσκόπησης καθώς και τις επιλογές του λογισμικού επεξεργασίας.



Η όλη διαδικασία μπορεί να εκτελεστεί από τα smartphones των συμμετεχόντων. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας για την ανάπτυξη του θεατρικού σκετς (σενάριο, δραματοποίηση, προσδιορισμός θεμάτων, κατανομή ρόλων κ.λπ.) καθώς και της κινηματογράφησης/ηχογράφησης, οι συμμετέχοντες γνωρίζουν με βαθύτερο και πιο άμεσο τρόπο τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που σχετίζονται με το θέμα. Αναπτύσσουν βαθύτερη κατανόηση και ενδιαφέρον.

ΕΡΩΤΗΜΑ (15')

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα θα αποφασίσει να θέσει ένα συγκεκριμένο ερώτημα σχετικά με τη βιωσιμότητα και τις επιπτώσεις της ανεύθυνης χρήσης των smartphones από τους νέους. Μέσω της συζήτησης και της συνεργασίας οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα από τα ζητήματα/προκλήσεις που παρουσιάστηκαν στις συνεδρίες που προηγήθηκαν της δραστηριότητας για περαιτέρω διερεύνηση. Ο εκπαιδευτής διευκολύνει μόνο τη διαδικασία και ενδεχομένως παρέχει παραδείγματα απλών ερωτήσεων.

Οι ομάδες μπορούν να συνδεθούν εξ αποστάσεως με zoom ή google meets

ΑΠΟΔΕΙΚΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ (15')

Σε αυτό το στάδιο, η ατομική και ομαδική εργασία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, με στόχο την εύρεση και τη συγκέντρωση των απαραίτητων πληροφοριών σχετικά με το κύριο ερευνητικό ερώτημα που έχει τεθεί. Είναι επίσης σημαντικό να ενισχυθούν και να ενδυναμωθούν οι συμμετέχοντες ώστε να παράγουν ατομικά ερωτήματα και να συζητήσουν τα στοιχεία που βρήκαν στις διάφορες πηγές που επιδίωξαν να



αναζητήσουν. Πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με το διερευνητικό ερώτημα, είτε μέσω του διαδικτύου (π.χ. βίντεο στο YouTube, πληροφορίες από επιστημονικά έγκυρες ιστοσελίδες κ.λπ.) είτε μέσω βιβλίων με έντυπο υλικό. Ο κύριος στόχος είναι ο συντονισμός της ομάδας των συμμετεχόντων όσον αφορά την αναζήτηση και τη συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών που σχετίζονται με το εν λόγω ζήτημα.

Τέλος, οι μαθητές πρέπει να συνδέσουν αυτή την ανάλυση με το έργο τους. Ποια δεδομένα μπορούν να είναι χρήσιμα για την ανάπτυξη πιθανών λύσεων/ιδεών για την αντιμετώπιση του ζητήματος; Πώς θα μπορούσαν αυτά να ενσωματωθούν σε ένα αποτελεσματικό και επιστημονικά έγκυρο θεατρικό σενάριο; Οι συμμετέχοντες κάνουν μια πρώτη προσπάθεια να αποτυπώσουν την ιδέα και να δημιουργήσουν το σενάριο στο οποίο θα βασιστεί η θεατρική τους παράσταση.

4. ΕΞΗΓΗΣΗ (15')

Βασικό χαρακτηριστικό αυτής της φάσης είναι ο διάλογος μεταξύ των συμμετεχόντων προκειμένου να εξαχθούν και να αποφασιστούν οι πιθανές εξηγήσεις και απαντήσεις για το διερευνητικό ερώτημα που τέθηκε και που έχουν νόημα για τους ίδιους τους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες συνεργάζονται και συζητούν για τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τις βασικές εξηγήσεις που θα υιοθετήσουν για να απαντήσουν στο ερώτημα που έχουν θέσει και στη συνέχεια προχωρούν στη δημιουργία της θεατρικής τους παράστασης.

5. ΣΥΝΔΕΣΗ (20')

Το βήμα αυτό αποτελεί τη φάση της δραματοποίησης. Κάθε ομάδα θα προχωρήσει στη



δραματοποίηση της δεδομένης εξήγησης: θα αναπτυχθεί σύντομη ιστορία/σενάριο με χαρακτήρες, διαλόγους ή παντομίμα. Βασικό χαρακτηριστικό αυτής της φάσης είναι η διαθεματικότητα, καθώς οι μαθητές κατακτούν επιστημονικές έννοιες και γνώσεις διασυνδέοντάς τες με διάφορες μορφές τέχνης. Για να επιτευχθεί αυτό, κάθε ομάδα θα πρέπει να αναθέσει συγκεκριμένες εργασίες σε κάθε μέλος ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τα ταλέντα του, καθώς το θέατρο είναι μια συνεργατική καλλιτεχνική πρακτική και απαιτεί ομαδική εργασία και συντονισμό από διαφορετικούς τομείς (σενάριο, υποκριτική, σκηνοθεσία, μουσική κ.λπ.). Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν όλη τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους για να επιτύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα και να παράγουν τα τελικά προϊόντα σε κάθε κατηγορία.

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν προσωποποιήσεις (μετατροπή εννοιών σε ανθρώπινα όντα) και άλλες αφηγηματικές τεχνικές που προτείνει ο συντονιστής.

6. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΊΑ (30')

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα καταγράψει την απόδοσή της και θα την μοιραστεί με τις υπόλοιπες ομάδες. Τόσο κατά τη διάρκεια των προβών τους όσο και κατά τη διάρκεια της μαγνητοσκόπησης, οι συμμετέχοντες επικοινωνούν μέσω του σώματός τους και μέσω διαφόρων χειρονομιών τις επιστημονικές έννοιες και τα ζητήματα που έχουν διερευνήσει καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Μετά το τέλος της παράστασης, θα παρουσιάσουν το σχέδιο του σχεδίου στρατηγικής προβολής τους για το πώς θα επικοινωνήσουν τις λύσεις/ιδέες που ανέπτυξαν στους πολίτες.

7. ΑΝΑΦΟΡΑ (10')



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές. *Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032*

	Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται σχετικά με την παράσταση σε σχέση με το θέμα και το σχέδιό τους. Το πιο σημαντικό είναι ότι ο προβληματισμός των συμμετεχόντων, με πρωτοβουλία των διδασκόντων, επικεντρώνεται στη διαδικασία και στο πώς αυτή η προσέγγιση στις εκπαιδευτικές και μαθησιακές πρακτικές μπορεί να είναι σχετική με την ευαισθητοποίηση και την ευαισθητοποίηση των νέων σε θέματα βιωσιμότητας και στην υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας.
Απαιτούμενα υλικά	• Smartphones ή υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (ένα ανά ομάδα) • Προβολέας και οθόνη για παρουσιάσεις • Λογισμικό επιλογών: Audacity, Windows film maker • Flipchart ή πίνακας για καταγισμό ιδεών και σημειώσεις • Στυλό και χαρτί για ατομικές σημειώσεις και σκίτσα
Αξιολόγηση / Αναστοχασμός	Ποιες πτυχές της διαδικασίας βρήκατε πιο ενδιαφέρουσες; Τι και πώς μάθατε για το θέμα; Ήταν αποτελεσματική για εσάς η διασταύρωση μεταξύ επιστήμης και τέχνης; Με ποιον τρόπο; Πώς θα επηρεάσει η δραστηριότητα τις τοπικές κοινωνίες;



Call2Nature

ΑΡΙΘΜΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

ΤΟ ΕΡΓΟ ΥΛΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ:



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές

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