

Βιωματική Μάθηση-Παιχνιδοποίηση (Gamification):

Βιωματική Μάθηση-Παιχνιδοποίηση (Gamification): περιβαλλοντική εκπαίδευση σε βιώσιμη εμπειρία (απόπειρα αλλαγής συμπεριφοράς).

Οι πράσινες κάρτες (καλές συνήθειες) επιβραβεύουν τον παίκτη, ανεβάζοντάς τον πιο κοντά στον στόχο, ενώ οι κόκκινες (κακές συνήθειες) δείχνουν τις συνέπειες των πράξεών μας. Αυτός ο μηχανισμός εντυπώνει στο υποσυνείδητο των παικτών ότι κάθε καθημερινή επιλογή έχει άμεσο αντίκτυπο.

2. Ενδυνάμωση των Εκπαιδευόμενων της κοινωνικότητας (Peer-to-Peer Education), από δέκτες γίνονται πολλαπλασιαστές: Οι εκπαιδευόμενοι δεν επιστρέφουν απλώς με κάποιες γνώσεις, αλλά γίνονται «Πρεσβευτές Αλλαγής» (Eco-Ambassadors). Βαθύτερη Κατανόηση μέσω του Σχεδιασμού: Για να δημιουργήσουν το παιχνίδι, οι ίδιοι έπρεπε να αναλύσουν, να αξιολογήσουν και να κατηγοριοποιήσουν τις συμπεριφορές σε «πράσινες» και «κόκκινες». Αυτή η διαδικασία οργάνωσης εμπέδωσε την αλλαγή της δικής τους νοοτροπίας. Μάθηση από Ομοτίμους: Τα παιδιά/εκπαιδευόμενοι επηρεάζονται πολύ περισσότερο από τους συμμαθητές τους παρά από μια τυπική διδασκαλία.

3. Καλλιέργεια Ενσυναίσθησης & Περιβαλλοντικής Συνείδησης. Συναισθηματική Εμπλοκή: Το παιχνίδι δημιουργεί χαρά, αγωνία και υγιή ανταγωνισμό. Όταν η μάθηση συνδέεται με θετικά συναισθήματα, η πληροφορία «γράφει» βαθύτερα στη μνήμη. Συνείδηση της Συλλογικής Ευθύνης: Παίζοντας μαζί, οι εκπαιδευόμενοι συνειδητοποιούν ότι η μετάβαση σε μια κλιματικά ουδέτερη Ευρώπη είναι ένας κοινός αγώνας.

4. Διάχυση (Dissemination) & Βιωσιμότητα του Προγράμματος Erasmus+. Από & διαρκές Αποτέλεσμα (Tangible Deliverable): Το επιτραπέζιο παιχνίδι παραμένει στο σχολείο ως εκπαιδευτικό εργαλείο και μετά το τέλος του προγράμματος.