

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙ			Έντυπο II
<b>Τίτλος</b>	“Σώσε τον πλανήτη” και υπότιτλο “Τα παιδιά σε αποστολή για να σώσουν τον πλανήτη”		
<b>Φορέας</b>	<b>NURBS Productions</b>		
<b>Θεματική</b>	<b>2. ΦΡΟΝΤΙΖΩ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ</b>	<b>Υποθεματική</b>	<b>1. Οικολογία- Παγκόσμια και Φυσική κληρονομία</b>
<b>ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)</b>	Νηπιαγωγείο- Δημοτικό		
<b>Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου</b>	Δ1. Στρατηγική Σκέψη		


### Σύντομη περιγραφή του Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων (έως 200 λέξεις)






Το πρόγραμμα με ονομασία “Σώσε τον πλανήτη” έχει ως στόχο την περιβαλλοντική καλλιέργεια της νέας γενιάς, κάνοντας τα παιδιά κοινωνούς του μηνύματος “Σώσε τον πλανήτη”

. Για να το πετύχει αυτό, χρησιμοποιεί όλα τα μέσα που αγαπάνε τα παιδιά και δεν είναι άλλο από τα κινούμενα σχέδια (animation), τα εικονογραφημένα βιβλία και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε υπολογιστή, tablets-smartphones (gamification). Με αυτόν τον τρόπο τα κάνουν ότι αγαπάνε να κάνουν στον ελεύθερο τους χρόνο δηλ. παίζοντας και διασκεδάζοντας, αφομοιώνουν το εκπαιδευτικό μήνυμα κατά την διάρκεια του προγράμματος. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει: 2 σειρές animation, παιδικά βιβλία (έντυπα, ηλεκτρονικά e-book), **Application** (όπου τα παιδιά παίζουν και μαθαίνουν για το περιβάλλον).

Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα οδηγούνται στην αναγνώριση των περιβαλλοντικών προβλημάτων, των αιτιών τους καθώς (το σημαντικότερο) πως μπορούμε να τα αντιστρέψουμε και να σώσουμε τον πλανήτη. **Οξύνοντας έτσι την κριτική τους σκέψη, αλλά και την συνεργατική σκέψη (μόνο μέσω της συνεργασίας θα σωθεί ο πλανήτης) και τέλος την δημιουργικότητα τους.**

### Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων

Εργαστήριο	Περιγραφή δραστηριοτήτων
<b>Τίτλος εργαστηρίου</b> “Τα παιδιά σε αποστολή για να σώσουν τον πλανήτη” 	Τα παιδιά μαζί με τους εκπαιδευτικούς παρακολουθούν τα animation της σειράς, χωρισμένα σε θεματικές ενότητες (του τύπου, προστασία δασών, σπατάλη φαγητού, σπατάλη ενέργειας....) Οι εκπαιδευτικοί με το πέρας της προβολής ρωτάνε τα παιδιά για το πρόβλημα και την λύση του.
<b>Τίτλος εργαστηρίου</b> “Τα παιδιά σε αποστολή για να σώσουν τον πλανήτη”	Οι εκπαιδευτικοί διαβάζουν στα παιδιά, τα παιδικά βιβλία της σειράς. Οι εκπαιδευτικοί παίζουν με τα παιδιά (Gamification) τα παιχνίδια των βιβλίων και τα παιδιά μαθαίνουν πως να προστατεύουν το περιβάλλον.

	
<p><b>Τίτλος εργαστηρίου</b> “<i>Τα παιδιά σε αποστολή για να σώσουν τον πλανήτη</i>”</p> 	<p>Τα παιδιά παίζουν με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια του προγράμματος “Σώσε τον πλανήτη”. Τα παιχνίδια αυτά «τρέχουν» σε υπολογιστές ή tablets-smartphones. Μέσω αυτών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα παιδιά παίζουν και μαθαίνουν πως να κάνουν <b>ανακύκλωση, αλλά και πως να εξοικονομούν νερό και ηλεκτρική ενέργεια.</b></p>
<p><b>Τίτλος εργαστηρίου.....</b></p> 	
<p><b>Τίτλος εργαστηρίου.....</b></p> 	
<p><b>Τίτλος εργαστηρίου.....</b></p> 	
<p><b>Τίτλος εργαστηρίου.....</b></p> 	

**Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος ( Εώς 300 λέξεις)**

Το πρόγραμμα με ονομασία “Σώσε τον πλανήτη” μπορεί να εφαρμοστεί άμεσα στις σχολικές αίθουσες.

Έχει τρία μέσα: τα animation, τα παιδικά βιβλία, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια-προγράμματα.

Τα animation μπορούν να εφαρμοστούν σε οποιαδήποτε σχολική αίθουσα που έχει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, είτε μια τηλεόραση, είτε ένα tablets ή smartphone.

Τα παιδικά βιβλία είναι εκτυπωμένα αλλά υπάρχουν και σε ψηφιακή μορφή (αν δεν υπάρχει η δυνατότητα διανομής των εκτυπωμένων).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια «τρέχουν» σε υπολογιστές ή tablets-smartphones.

Δεν είναι υποχρεωτικά αναγκαία και τα τρία μέσα μαζί (animation, παιδικά βιβλία, application) αλλά η ύπαρξη και των τριών βελτιστοποιεί την απόδοση του προγράμματος. Πολύ σημαντικό είναι ότι η χρήση του προγράμματος δεν θέλει καμία ειδική εκπαίδευση ή μετεκπαίδευση από την πλευρά των εκπαιδευτικών, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα από αυτούς. Άλλωστε εμπιστευόμαστε πλήρως την εκπαιδευτική κοινότητά των δασκάλων, σε γνωστικό επίπεδο αλλά και την ικανότητα χρήσης νέων προσεγγίσεων και της εφαρμογής τους ανάλογα με τις ανάγκες τις εκάστοτε τάξης.

**Προσβασιμότητα**

Το πρόγραμμα είναι προσβάσιμο σε κάθε σχολική αίθουσα αρκεί να υπάρχει ένα από τα παρακάτω μέσα:

Για την προβολή των animation χρειάζεται, είτε ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, είτε μια τηλεόραση,

είτε ένα tablets ή smartphone.

Τα παιδικά βιβλία, απλά να υπάρχουν, είτε τυπωμένα είτε σε ψηφιακή μορφή.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χρειάζονται είτε υπολογιστές ή tablets-smartphones.

### **Δυνατότητα επέκτασης**

Υπάρχουν μεγάλες δυνατότητες επέκτασης κ εξέλιξης του προγράμματος, μέσω του συνεχούς εμπλουτισμού του με νέο περιεχόμενο. Αυτή η διαδικασία μπορεί να γίνει ηλεκτρονικά χωρίς να χρειάζεται κάποια παρουσία ή μετακίνηση υλικών ή ανθρώπων. Μειώνοντας έτσι το ήδη χαμηλό ανθρακικό (CO<sub>2</sub>) αποτύπωμα της δράσης αλλά και το κόστος χρήσης και επέκτασης του.

### **Αξιολόγηση**

Την αξιολόγηση την κάνουν οι εκπαιδευτικοί κατά την διάρκεια της κουβέντας (μετά την ολοκλήρωση της προβολής, ανάγνωσης, παιχνιδιού). Την συγκεκριμένη στιγμή οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διαπιστώσουν πως τα παιδιά λόγω της χαλαρής τους προσέγγισης (μιας και χρησιμοποιούνται όλα τα μέσα που αγαπάνε τα παιδιά) έχουν αφομοιώσει άμεσα το θέμα.

---

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

---