



**GREEN
EDULARP**

2. Lesson Plans



**Co-funded by
the European Union**

GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Project Manager: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Creators:



Copyright @ 2024, All Project Partners

Permission is granted for individuals, such as teachers at schools, to print and reproduce the material contained in this project for educational purposes within their classroom or educational institution.

Unauthorised reproduction, distribution, or transmission of this project may result in penalties under copyright law.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the GreenEduLarp project partners 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.

Welcome to GreenEduLARP!

In today's world, environmental sustainability is more important than ever. We believe that education is the key to creating a greener future, and that's why we embarked on this journey to develop an innovative and engaging educational material for education.

GreenEduLarp combines experiential learning with environmental education, offering students the opportunity to immerse themselves in real-world scenarios and explore the complexities of environmental issues. Through interactive activities, workshops, and outdoor experiences, students will not only learn about the environment but also develop the skills and mindset needed to become active caretakers of our planet.

We would like to express our gratitude to all the educators, students, volunteers, and partners who have supported us in bringing this project to life. Your dedication and enthusiasm have been instrumental in shaping GreenEduLarp into what it is today.

We hope that this project will inspire a new generation of environmental leaders and ignite a passion for sustainability in schools and communities around the world. Together, let's work towards a brighter and greener future for all.

Sincerely,

Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,

Project leaders and creators

2024-07-10



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Σχέδια μαθήματος 1-5



GREEN EDULARP

Υλικό έργου που θα παραχθεί μεταξύ 2022-2024

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)

Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Εισαγωγή

Αυτά τα σχέδια μαθήματος παρέχουν δομημένες προσεγγίσεις για τη διδασκαλία εννοιών αειφορίας και την καλλιέργεια του αισθήματος ευθύνης απέναντι στο περιβάλλον, χρησιμοποιώντας το EduLARP ως μέθοδο. Κάθε σχέδιο μαθήματος περιλαμβάνει χρονοδιάγραμμα και επεξηγήσεις βήμα προς βήμα. Περισσότερη θεωρία για το εκπαιδευτικό larp βρίσκεται στην "Εργαλειοθήκη για εκπαιδευτικούς - προετοιμασία εκπαιδευτικών".

INDEX

Εισαγωγή.....	1
INDEX.....	1
Σχέδια μαθημάτων επεξήγησης.....	2
Πώς να διαβάσετε το έγγραφο.....	2
Γρήγορη επισκόπηση κάθε σχεδίου μαθήματος.....	2
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ I - Τι είναι το EduLARP;.....	4
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ II - Εξερευνήστε τη γειτονιά σας.....	9
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ III - Έννοια και ρόλοι.....	18
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ IV - Let's Play.....	0
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ V - Χρόνος προβληματισμού.....	0
GREEN EduLARP RUBRICS ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ.....	0
Μάθημα 1 - 5, Κριτήρια αξιολόγησης μαθητών.....	0



Σχέδια μαθημάτων επεξήγησης

Πώς να διαβάσετε το έγγραφο

Κάθε σχέδιο μαθήματος περιλαμβάνει πέντε στοιχεία:

Επισκόπηση μαθήματος - Μια γενική περιγραφή του σκοπού του μαθήματος.

Μαθησιακοί στόχοι - Ένα συνοπτικό κείμενο σχετικά με το τι μπορούν να περιμένουν να μάθουν οι μαθητές.

Ικανότητες - Μια επιλογή ικανοτήτων από το Πρόγραμμα Σπουδών του GEL.

Σχέδιο μαθήματος - Συνοπτική επισκόπηση των δραστηριοτήτων του μαθήματος και του εκτιμώμενου χρόνου.

Περιγραφή μαθήματος - Μια πιο λεπτομερής περιγραφή κάθε δραστηριότητας κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Περιέχει τον χρόνο των τίτλων, την περιγραφή της δραστηριότητας (συμπεριλαμβανομένης της προετοιμασίας και των προτάσεων) και συμβουλές για τους εκπαιδευτικούς.

Γρήγορη επισκόπηση κάθε σχεδίου μαθήματος

Σχέδιο μαθήματος I - Τι είναι το EduLARP;

Χρονοδιάγραμμα: 45 λεπτών.

- Οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν τα LARP, τα EduLARP και τα παιχνίδια ρόλων, διαφορετικά θέματα και διαφορετικούς τύπους LARP, έτσι ώστε οι μαθητές να έρθουν πιο κοντά στο τι είναι ένα εκπαιδευτικό LARP.

Σχέδιο μαθήματος II - Εξερευνήστε τη γειτονιά σας

Χρονοδιάγραμμα: 90 λεπτά ή δύο μαθήματα των 45 λεπτών.

- Οι εκπαιδευτικοί θα παροτρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν δύο θέματα σχετικά με την κλιματική αλλαγή που παρατηρούν στην κοινότητά τους και τα οποία θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη βάση του LARP. Θα μιλήσουν με τοπικούς φορείς, πράσινους παράγοντες και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής για να έχουν



περισσότερο υλικό για να εργαστούν σχετικά με την περιβαλλοντική μάθηση και τα θέματα για το LARP.

Σχέδιο μαθήματος III - Έννοια και ρόλοι

Χρονικό πλαίσιο: 2 μαθήματα των 70 λεπτών ή 4 μαθήματα των 35 λεπτών

- Με το υλικό από το μάθημα II θα επινοήσετε μια ιδέα και ρόλους για το LARP. Βήμα προς βήμα θα χτίσετε μια σχετική αλλά φανταστική ιστορία. Ένα μάθημα εστιάζει στην έννοια και ένα στους ρόλους. Καλοκαιρινά τα πάντα σε ένα χρονικό πλαίσιο με τις κατευθυντήριες γραμμές ενός σεναρίου LARP.

Σχέδιο μαθήματος IV - Ας παίξουμε

Χρονοδιάγραμμα: αλλά μπορείτε εύκολα να προσαρμόσετε το χρονικό πλαίσιο)

- Ετοιμάζετε το δωμάτιο με σκηνικά σύμφωνα με την ιστορία και φοράτε τα κοστούμια τους. Στη συνέχεια παίζετε το LARP, το τελειώνετε και βγαίνετε από τον χαρακτήρα σας.

Σχέδιο μαθήματος V - Χρόνος αναστοχασμού

Χρονοδιάγραμμα: 90 λεπτά ή πιθανόν 2 **μαθήματα των 45 λεπτών**

- Θα αναστοχαστείτε και θα απολογιστείτε το LARP που παίξατε. Ο αναστοχασμός σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού, το πώς αισθάνεστε και πώς μπορείτε να συνδεθείτε με την πραγματικότητα και την περιβαλλοντική μάθηση είναι δυνατός.



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ I - Τι είναι το EduLARP;

ΜΑΘΗΜΑ I - Τι είναι ένα EduLARP

Επισκόπηση μαθήματος

Σκοπός του μαθήματος είναι να μάθετε για το EduLARP:

- Τι είναι το LARP και τι είναι το EduLARP
- Τι είδους LARP υπάρχουν
- Δομή του EduLARP και διάφορες φάσεις

Στόχοι μάθησης

Οι μαθητές θα μάθουν τι είναι το EduLARP, ποια είναι η δομή του EduLARP και οι διάφορες φάσεις του.

Το LARP και το EduLARP εξηγούνται στην Εργαλειοθήκη.

Ικανότητες

Θεωρητική επάρκεια της μεθόδου:

- Τι είναι το EduLARP και πώς λειτουργεί.

Επάρκεια αξιών/ενσυναίσθησης

- Οι μαθητές αναγνωρίζουν ότι μέσω του EduLARP πρέπει να σκέφτονται και να ενεργούν σε διαφορετικούς ρόλους που ενισχύουν την ενσυναίσθησή τους ώστε να κατανοούν τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις ανάγκες και τις διαφορετικές απόψεις ενός άλλου ατόμου.

Επικοινωνιακή επάρκεια

- Οι μαθητές καλούνται να παίξουν διάφορα παιχνίδια που αυξάνουν τη συνεργασία τους και αναγκάζονται να επικοινωνήσουν μεταξύ τους.

Ικανότητα αυτοαποτελεσματικότητας

- Εισαγωγικό μάθημα αυξάνει την ικανότητα οργάνωσης του μαθησιακού περιβάλλοντος και προμήθειας των πληροφοριών που χρειάζονται για τη μάθηση

Συστημική σκέψη

- Οι μαθητές αναγνωρίζουν ότι μέσω του EduLARP πρέπει να σκέφτονται και να βλέπουν τη γενική προσέγγιση στην ανάλυση των καταστάσεων, των φαινομένων ή των προβλημάτων.

Επιχειρηματική ικανότητα



- Οι μαθητές αναγνωρίζουν ότι μέσω του EduLARP πρέπει να δημιουργήσουν ιδέες και να τις υλοποιήσουν.

Σχέδιο μαθήματος

Χρονοδιάγραμμα: 45 λεπτά.

Εδώ θα παρουσιάσουμε όλα τα βήματα της φάσης υλοποίησης, όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Παιχνίδι παγοθραύστη	Παίξτε ένα σύντομο παιχνίδι μαζί για διασκέδαση και για να ξεκινήσετε με θετικό τρόπο	10'
Εισαγωγή στο EduLARP	Ερωτήσεις & συζητήσεις	10'
εισαγωγή - ταινία	Παρακολουθήστε μια ταινία για τη μάθηση μέσω παιχνιδιού ρόλων	5'
Συμπέρασμα για το EduLARP	Απαντήσεις των μαθητών και των καθηγητών και συμπεράσματα	5'
Σύνοψη των ομαδικών συζητήσεων	Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και προσπαθούν να ανακαλύψουν τι είναι το EduLARP.	13'
Μια ταινία	Δείξτε μια ταινία που εξηγεί τι είναι το EduLARP και πώς μπορεί να λειτουργήσει. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Visual Hub μας στο Youtube, με περισσότερα βίντεο για το πράσινο EduLARP. Αναζήτηση για "GREEN EDULARP"	2'

Περιγραφή μαθήματος

Ακολουθώντας το παραπάνω πλαίσιο, κάθε δραστηριότητα θα παρουσιαστεί λεπτομερώς παρακάτω.

Χρόν	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
------	------------------------------	--------------------------



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

ος		
10'	<p>Παιχνίδι που σπάει τον πάγο</p> <p>Ο στόχος της δραστηριότητας: Να ξεκινήσετε με παιγνιώδη τρόπο.</p> <p>Προετοιμασία δασκάλων: A4, μαρκαδόρους και κάρτες με το οποίο μπορείτε να κάνετε σήμα.</p> <p>NAME GAME - ΠΟΡΤΡΕΤΑ ΣΤΟΥΣ ΦΑΚΕΛΟΥΣ</p> <p>ΒΗΜΑ 1. Δίνεται σε κάθε μαθητή ένας φάκελος και ένας μαρκαδόρος. Οι μαθητές σχηματίζουν 2 ομόκεντρους κύκλους - ο ένας απέναντι στον άλλο. Ο εσωτερικός κύκλος κρατάει ένα φάκελο και ο εξωτερικός κύκλος ρωτάει το όνομα του μπροστινού ατόμου και το γράφει στο φάκελο. Με ένα σήμα, οι μαθητές του εξωτερικού κύκλου αρχίζουν να ζωγραφίζουν τα πορτραίτα του εσωτερικού κύκλου ss. Σταματούν σε ένα σήμα που μετακινείται από ένα άτομο προς τα δεξιά και συνεχίζουν να ζωγραφίζουν ένα άλλο άτομο μπροστά. Οι μαθητές του εσωτερικού κύκλου δεν κινούνται και δεν κοιτάζουν τη ζωγραφιά. Οι μαθητές κινούνται 7-8 φορές μέχρι να ολοκληρωθεί το πορτρέτο. Στη συνέχεια, ο ιδιοκτήτης μπορεί να το δει.</p> <p>ΒΗΜΑ 2. Οι κύκλοι αλλάζουν θέσεις και ακολουθούν την ίδια διαδικασία.</p> <p>ΒΗΜΑ 3. Όλοι οι μαθητές σχηματίζουν έναν μεγάλο κύκλο κρατώντας τις εικόνες τους στα χέρια τους. Με ένα σήμα, αρχίζουν να περνούν την εικόνα τους προς τα δεξιά και σταματούν. Στη συνέχεια, βρίσκουν το άτομο του οποίου την εικόνα έχουν και βρίσκουν 3 ενδιαφέροντα</p>	<p>Επιλέξτε αυτό το παιχνίδι για το σπάσιμο του πάγου ή επιλέξτε περισσότερα από την εργαλειοθήκη για εκπαιδευτικούς</p> <p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα I, εργαλείο 1" στην εργαλειοθήκη - Χειροτεχνήματα.</p>



	<p>πράγματα για το άτομο και τα γράφουν στον φάκελο.</p> <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όλοι οι καθηγητές συμμετέχουν σε αυτό το παιχνίδι.</p>	
10'	<p>Εισαγωγή στο EduLARP</p> <p>Ο στόχος της δραστηριότητας: EduLARP</p> <p>Προετοιμασία εκπαιδευτικών: Οργανώστε τη συνεδρία ερωτήσεων όπως προτιμάτε. Σε μικρότερες ομάδες ή ως μία μεγάλη συζήτηση ή άλλες επιλογές.</p> <p>Ερωτήσεις δραστηριότητας</p> <p>- παραδείγματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Έχετε ακούσει ποτέ για το EduLARP; • Τι σημαίνει το EduLARP για εσάς; • Έχετε ακούσει ποτέ για το Live Action Role Playing; • Έχετε καμιά ιδέα για το πώς λειτουργεί; • Θα θέλατε να συμμετάσχετε στο EduLARP; • Θα ήταν εύκολο για εσάς να συμμετάσχετε; • Τι είδους δυσκολίες θα μπορούσατε να βρείτε; • Είστε έτοιμοι να το δοκιμάσετε; 	<p>Συμβουλή για τον δάσκαλο</p> <p>Αν θέλετε, μπορείτε να κάνετε αυτή την άσκηση κινούμενη, επιλέγοντας μια επιλογή, τοποθετώντας τον εαυτό σας σε μια γωνία ή σε μια φανταστική γραμμή.</p>
5'	<p>Προβολή της ταινίας στους μαθητές</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα 1, εργαλείο 2" στην εργαλειοθήκη - φυλλάδια</p>
5'	<p>Συμπέρασμα για το EduLARP</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα 1, Εργαλείο 3" Στην</p>



	<p>Ακολουθήστε ερωτήσεις σχετικά με το EduLARP μετά την προβολή της ταινίας. Οι ερωτήσεις αυτές μπορούν να οδηγήσουν σε ενδιαφέρουσες συζητήσεις σχετικά με τις εκπαιδευτικές και κοινωνικές αξίες του LARP και τις δυνατότητές του ως εργαλείο μάθησης και προσωπικής ανάπτυξης.</p>	<p>Εργαλειοθήκη - Φυλλάδιο, υπάρχουν κάποιες έτοιμες ερωτήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν μετά την παρακολούθηση μιας ταινίας.</p>
13'	<p>Σύνοψη της ομαδικής συζήτησης</p> <p>Στόχος της δραστηριότητας: Στόχος της δραστηριότητας είναι να συνοψίσουν οι μαθητές σε μικρότερες ομάδες τι πήραν μαζί τους από αυτό το μάθημα.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών</p> <p>Ανανεώστε το κεφάλαιο για το EduLARP στην προετοιμασία των εκπαιδευτικών, εργαλειοθήκη. Καθοδηγήστε μια συνεδρία εργασίας σε μικρές ομάδες όπου οι μαθητές συζητούν ερωτήσεις από τα φυλλάδια της εργαλειοθήκης ή ερωτήσεις που έχετε προετοιμάσει εσείς.</p> <p>Δραστηριότητα Οι</p> <p>μαθητές εργάζονται σε ομάδες και συζητούν και προσπαθούν να συνοψίσουν την κατανόησή τους για το EduLARP και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί.</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα I, εργαλείο 4" στην εργαλειοθήκη - Χειροκροτήματα</p> <p>Μέσω αυτής της άσκησης, μπορείτε επίσης ως εκπαιδευτικός να πάρετε μια ιδέα για το τι έχουν πάρει μαζί τους οι μαθητές σας και τι είναι ακόμα λίγο ασαφές σχετικά με το τι είναι το EduLARP.</p>
2'	<p>Οι μαθητές παρακολουθούν μια ταινία στην οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί το EduLARP</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα I, εργαλείο 5" στην εργαλειοθήκη - Χειροκίνητα</p>



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ II - Εξερευνήστε τη γειτονιά σας

ΜΑΘΗΜΑ II - Εξερευνήστε τη γειτονιά σας

Επισκόπηση μαθήματος

Σε αυτό το μάθημα, οι εκπαιδευτικοί θα παρουσιάσουν τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης, μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί θα παρακινήσουν τους μαθητές να εξερευνήσουν τη γειτονιά τους, επιστρέφοντας στην τάξη με θέματα που τους ενδιαφέρουν, σχετικά με την κλιματική αλλαγή, σε τοπικό επίπεδο.

Στόχος είναι να παρακινηθούν οι μαθητές να συνομιλήσουν με τοπικούς φορείς, πράσινους παράγοντες και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής για να κατανοήσουν σε βάθος τις ανάγκες και τις προσπάθειές τους σε θέματα κλιματικής αλλαγής. Η διασύνδεση μεταξύ των τοπικών φορέων και των μαθητών, θα προσθέσει στις προηγούμενες θεωρητικές γνώσεις και θα διευρύνει την κατανόηση των μαθητών, σχετικά με τα τοπικά ζητήματα της κλιματικής αλλαγής. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα είχαν τις δικές τους ιδέες για το θέμα ενός έργου σχετικού με την κλιματική αλλαγή, τις οποίες θα έφερναν αργότερα στην τάξη, για να διαμορφώσουν ένα σενάριο LARP, με την καθοδήγηση των καθηγητών τους (Ενότητα III).

Στόχοι μάθησης

Η βιωματική μάθηση είναι μια πολύ αποτελεσματική μέθοδος μάθησης για την Εκπαίδευση για την Κλιματική Αλλαγή (ΕΚΑ), καθώς ενθαρρύνει τους μαθητές να αντιμετωπίσουν πραγματικές καταστάσεις που σχετίζονται με την Κλιματική Αλλαγή, αναπτύσσοντας παράλληλα τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Πιο συγκεκριμένα, με την ολοκλήρωση της παρούσας ενότητας, οι μαθητές θα καταφέρουν:

- να είναι υπεύθυνοι για ατομικές επιλογές, αποφάσεις και υποχρεώσεις αναλαμβάνουν οι ίδιοι
- να αναπτύξουν μια ηθική και ολιστική κοσμοθεωρία που να κατανοεί τη φύση των σύγχρονων φυσικών επιστημών, να έχουν επίγνωση των παγκόσμιων προβλημάτων, να αναλαμβάνουν συνυπευθυνότητα για την επίλυσή τους, να εκτιμούν και να τηρούν τις αρχές της βιώσιμης ανάπτυξης,
- να κατανοούν καλύτερα το εκπαιδευτικό υλικό, να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά και να ασχολούνται θετικά με αυτό που μαθαίνουν

- να είναι σε θέση να διεξάγουν έρευνα και να χρησιμοποιούν τα συλλεχθέντα δεδομένα σε άλλες δραστηριότητες

Ικανότητες

Κοινωνική επάρκεια

- να λειτουργεί ως συνειδητοποιημένος και ευσυνείδητος πολίτης
- να συνεργαστεί με άλλους ανθρώπους
- να κινητοποιηθεί από τοπικούς πράσινους φορείς και ενδιαφερόμενους
- να αισθάνονται την ικανότητα να αποφασίζουν οι ίδιοι και να συμμετέχουν στη διαδικασία συνδιαμόρφωσης του εκπαιδευτικού προγράμματος

Επικοινωνιακή επάρκεια

- να καλλιεργήσουν την ικανότητα να εκφράζονται με σαφήνεια και με τον κατάλληλο τρόπο, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία
- να παρουσιάζουν και να αιτιολογούν τις θέσεις τους

Ικανότητα αυτοαποτελεσματικότητας

- να καλλιεργήσει την ικανότητα να κατανοεί και να αξιολογεί τον εαυτό του, τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία

Σχέδιο μαθήματος

Χρονοδιάγραμμα: Το μάθημα μπορεί να διαρκεί είτε 90 λεπτά είτε να χωριστεί σε δύο τμήματα των 45 λεπτών το καθένα.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Εισαγωγή	Εισαγωγή της συνολικής δραστηριότητας	10'
Εκδρομή	Εξερεύνηση της γειτονιάς	35'
Καταιγισμός ιδεών	Καταιγισμός ιδεών σε ομάδες	15'
Προετοιμασία	Προετοιμασία της παρουσίασης	15'
Παρουσίαση	Παρουσίαση της τελικής ιδέας κάθε ομάδας	15'



Περιγραφή μαθήματος

Ακολουθώντας το παραπάνω πλαίσιο, κάθε δραστηριότητα θα παρουσιαστεί λεπτομερώς παρακάτω.

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
10'	<p>Εισαγωγή</p> <p>Στόχος:</p> <ul style="list-style-type: none">- για να εξηγήσει τις λεπτομέρειες και τα βήματα της ενότητας, συνολικά:- να παρουσιάσει και να εξηγήσει 4 θεματικούς τομείς περιβαλλοντικών ζητημάτων, σύμφωνα με τους 17 ΣΒΑ- να παρουσιάσει στους μαθητές πώς λειτουργεί μια δραστηριότητα βιωματικής μάθησης- να τους παρακινήσει και να τους εμπνεύσει, συνδέοντας τη θεωρία με πραγματικές πρακτικές <p>Προετοιμασία εκπαιδευτικών:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Εκτυπώσιμο φυλλάδιο με τους 17 SDGs.2. Εκτυπώσιμο φυλλάδιο με 4 κατηγορίες, για να βοηθήσει τους μαθητές να εργαστούν πάνω σε ευρύτερα θέματα των στόχων της κλιματικής αλλαγής. Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα II, εργαλείο 1" στην ενότητα Εργαλειοθήκη - Χειροκίνητα. <p>Δραστηριότητα:</p> <p>Παρουσιάστε στους μαθητές τη συνολική δραστηριότητα, εξηγώντας κάθε βήμα της διαδικασίας, όπως αυτή χωρίζεται στο παρόν έγγραφο. Εξηγήστε στους μαθητές ότι στόχος της ενότητας είναι "να κατανοήσουν βιωματικά τα</p>	



	<p>περιβαλλοντικά ζητήματα της γειτονιάς τους και στο τέλος να αποφασίσουν, σε ομάδες, για ένα συγκεκριμένο ζήτημα, το οποίο θα τροφοδοτήσει τις υπόλοιπες ενότητες και την παραγωγή του σεναρίου".</p> <p>Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συμμετάσχουν, επιτρέποντάς τους να αποφασίσουν οι ίδιοι το θέμα της εργασίας τους. Επιβεβαιώστε ότι η εξήγηση είναι σαφής και ότι οι μαθητές έχουν κάνει τις ερωτήσεις τους και, τέλος, χωρίστε την τάξη σε 2 - ή περισσότερες - ομάδες.</p> <p>Εργασία για το σπίτι:</p> <p>Θα ζητήσετε από τους μαθητές να διεξάγουν έρευνα γραφείου, (Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα II, Εργαλείο 2" στην Εργαλειοθήκη - Χειρόγραφα), σκιαγραφώντας το προφίλ ενός τοπικού ή διεθνούς ενδιαφερόμενου (τοπικός εκπρόσωπος, εργαζόμενος σε ΜΚΟ, εθελοντής περιβαλλοντικής προστασίας, πολεμιστής διάσωσης τροφίμων, εθελοντής σε καταφύγιο ζώων κ.λπ.), ο οποίος επιτελεί εμπνευσμένο έργο που αντιμετωπίζει την κλιματική αλλαγή, σε κοινωνικές ή περιβαλλοντικές πτυχές. Το προφίλ θα βοηθήσει τους μαθητές να κινητοποιηθούν και να συνδέσουν τη θεωρία με πραγματικές πρακτικές.</p>	
35'	<p>Γνωρίστε τον Πράσινο Πολεμιστή σας</p> <p>"Γνωρίστε την τοπική πράσινη πρόκληση"</p> <p>Στόχος:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να παρακινήσει τους μαθητές να εξερευνήσουν τη γειτονιά τους και να κατανοήσουν οι ίδιοι τα τοπικά ζητήματα που σχετίζονται με την περιβαλλοντική βιωσιμότητα - να ενθαρρύνουν τους μαθητές να γίνουν πιο κριτικοί απέναντι στις ανθρώπινες, φυσικές και 	<p>Επιλογή 1: Βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα καθοδηγείται από έναν εκπαιδευτικό, ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την εκδρομή. Ο περίπατος θα είναι ελεύθερος και κάθε μαθητής θα κληθεί να καταγράψει και να</p>



<p>οικονομικές πτυχές της κλιματικής αλλαγής και να εκφράζονται και να δραστηριοποιούνται στα θέματα που τους ενδιαφέρουν περισσότερο</p> <ul style="list-style-type: none"> - να βοηθήσει τους μαθητές να αισθάνονται ότι συμπεριλαμβάνονται στην εκπαιδευτική διαδικασία <p>Προετοιμασία εκπαιδευτικών:</p> <p>Για τους μικρότερους μαθητές, μπορείτε να δώσετε το "Μάθημα II, εργαλείο 3" στο Εργαλειοθήκη - Χειροκίνητα.</p> <p>Δραστηριότητα:</p> <p>Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ή περισσότερες ομάδες, εξηγώντας τους τις υπόλοιπες δραστηριότητες.</p> <p>Επιλογή 1: Συλλογή δεδομένων από τη γειτονιά</p> <p>Επιλογή 2: Συλλογή δεδομένων με συνέντευξη</p> <p>Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν μπορούν να φύγουν εύκολα από το σχολείο, μπορείτε να μεταφέρετε τη μαθησιακή διαδικασία στην τάξη, οργανώνοντας συνεντεύξεις ή προσκαλώντας προσκεκλημένους ομιλητές που είναι ειδικοί στον τομέα. Αυτό θα μπορούσε να είναι τοπικοί περιβαλλοντολόγοι, επιστήμονες ή εκπρόσωποι περιβαλλοντικών οργανώσεων.</p> <p>Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες, επομένως θα πρέπει να χωρίσετε την τάξη σας σε 2 ή περισσότερες ομάδες.</p> <p>Για να ενισχύσετε τη φαντασία των μαθητών ώστε να δημιουργήσουν το δικό τους ερωτηματολόγιο συνέντευξης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα σημεία:</p>	<p>αποτυπώσει δεδομένα, που σχετίζονται με τοπικά ζητήματα περιβαλλοντικής βιωσιμότητας, τα οποία θα εντάσσονται στις 4 θεματικές κατηγορίες του προηγούμενου μαθήματος. Τα δεδομένα μπορούν να είναι είτε με τη μορφή φωτογραφιών, τραβηγμένων με το τηλέφωνό τους, είτε με τη μορφή σκίτσων, είτε με τη μορφή σημειώσεων, είτε όλα μαζί.</p> <p>Επιλογή 2:</p> <p>Επιτρέψτε στα παιδιά να διαμορφώσουν τις ερωτήσεις τους, να συζητήσουν τις ανησυχίες τους και, τέλος, να μάθουν απευθείας από ενεργούς ανθρώπους, οι οποίοι εργάζονται για την αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής. Η επικοινωνία και η ανταλλαγή εμπειριών από την πραγματική ζωή μπορεί να έχει αντίκτυπο και να εμπνεύσει τους μαθητές.</p>
---	--



	<ul style="list-style-type: none"> • "Φανταστείτε το πρόσωπο από το οποίο θέλετε να πάρετε συνέντευξη ή ένα άλλο πρόσωπο για το οποίο θα θέλατε να μάθετε περισσότερα. Φανταστείτε ότι έχετε προσκληθεί να συναντήσετε αυτό το πρόσωπο. Τι ερωτήσεις θα του κάνατε;" • Αφήστε χρόνο στους μαθητές να γράψουν τις ερωτήσεις τους. • Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους με έναν συνεργάτη. • Ζητήστε από μερικούς μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους με την τάξη. 	
15'	<p>Καταιγισμός ιδεών</p> <p>"Η ομαδική (τ)βροχή των σκέψεων"</p> <p>Στόχος:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να ενθαρρύνει τους μαθητές να εργάζονται και να λαμβάνουν αποφάσεις σε ομάδες - να ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη <p>Προετοιμασία εκπαιδευτικών:</p> <p>Διατηρήστε το χώρο οργανωμένο σε κύκλο. Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές έχουν ένα κομμάτι χαρτί και ότι έχετε x αριθμό (ένα για κάθε ομάδα) μεγάλων χαρτιών και χρωματιστών μολυβιών.</p> <p>Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν πίνακα, ενώ για τη διαδικτυακή διδασκαλία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα διαδικτυακό εργαλείο ταχείας ιδεοληψίας και καταιγισμού ιδεών. Θα ήταν χρήσιμο να κρατάτε στους τοίχους ή σε εμφανές σημείο τυπωμένες τις ΣΒΑ, για να βοηθήσετε τους μαθητές να συνδέσουν τις ιδέες τους με τη θεωρία.</p>	



	<p>Δραστηριότητα:</p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να ομαδοποιηθούν με τις ομάδες τους. Εξηγήστε ότι με το τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι ομάδες θα πρέπει να καταλήξουν σε μια σταθερή ιδέα, η οποία είναι το κυρίαρχο τοπικό περιβαλλοντικό ζήτημα.</p> <p>Βάλτε ένα χρονόμετρο για 5 λεπτά και ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν στο δικό τους χαρτί λέξεις-κλειδιά και φράσεις ή να ζωγραφίσουν κάτι απλό και αφηρημένο.</p> <p>Στη συνέχεια, ζητήστε από τις ομάδες να επιλέξουν έναν εκπρόσωπο που θα γράψει τις ιδέες τους στα μεγάλα χαρτιά/τον πίνακα.</p> <p>Αργότερα, εξηγήστε τους ότι θα πρέπει να καταλήξουν στην πιο δημιουργική ή την πιο κοινή ιδέα, την οποία θα παρουσιάσουν αργότερα στην τάξη, τονίζοντας ότι θα έχουν σχεδόν 10 λεπτά για τη συζήτηση και τα συμπεράσματα.</p>	
15'	<p>Προετοιμασία</p> <p>Στόχος:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να βοηθήσει τους μαθητές να οργανώσουν τις σκέψεις τους - να βοηθήσει τους μαθητές να οργανώσουν μια δομημένη παρουσίαση <p>Δραστηριότητα:</p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να συνεχίσουν να εργάζονται στις ομάδες τους και να προετοιμάσουν μια διασκεδαστική παρουσίαση του θέματος που επέλεξαν και τους ενδιαφέρει. Θα πρέπει να δώσετε μερικές διαφορετικές επιλογές για να επιλέξουν, σε περίπτωση που δυσκολεύονται να δημιουργήσουν τις δικές τους ιδέες.</p>	



	<p>Η παρουσίαση θα μπορούσε να γίνει σε οπτικό πίνακα, σε προφορική παρουσίαση, σε σκίτσο ή σε ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων παρουσίασης "τοπικών ειδήσεων", μεταξύ άλλων.</p>	
15'	<p>Παρουσίαση</p> <p>Στόχος:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να κάνουν τους μαθητές να αισθάνονται δυνατοί και σίγουροι να παρουσιάσουν τις ιδέες τους μπροστά στην τάξη τους - να ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι ενεργητικοί ακροατές και υποστηρικτές των συμμαθητών τους <p>Δραστηριότητα:</p> <p>Ζητήστε από την ομάδα μαθητών να παρουσιάσει το τοπικό ζήτημα που επέλεξε να αντιμετωπίσει, το οποίο σχετίζεται με την κλιματική αλλαγή. Εξηγήστε τους ότι μπορούν να αποφασίσουν αν ένας εκπρόσωπος ή περισσότερα άτομα από την ομάδα θα παρουσιάσουν το θέμα στην υπόλοιπη τάξη. Ζητήστε από τους υπόλοιπους μαθητές να ακούσουν ενεργά μέχρι το τέλος της παρουσίασης και να κάνουν σχόλια στη συνέχεια.</p>	<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο:</p> <p>Εδώ οι μαθητές θα παρουσιάσουν τα επιλεγμένα θέματα που θα χρησιμοποιήσουν στην Ενότητα III για να οικοδομήσουν την ιδέα και τους ρόλους για το σενάριό τους.</p> <p>Ανάλογα με τη δυναμικότητα του σχολείου και την εξοικείωση του εκπαιδευτικού με το EduLARP:</p> <p>1 ή 2 σενάρια</p> <p>→ Έχετε υπόψη σας ότι τα ζητήματα που τίθενται συνδέονται με την κλιματική αλλαγή και ότι μπορεί να υπάρχουν τρόποι που οδηγούν στην εξεύρεση λύσεων.</p> <p>→ Βεβαιωθείτε ότι θα τηρήσετε τη διαχείριση του χρόνου σύμφωνα με τον προγραμματισμό και ότι θα υπάρχει αρκετός χρόνος για περαιτέρω</p>



		συζήτηση μετά από κάθε παρουσίαση.
--	--	------------------------------------



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ III - Έννοια και ρόλοι

ΜΑΘΗΜΑ III - Έννοια και ρόλοι

Επισκόπηση μαθήματος

Σε αυτό το μάθημα οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μια ιδέα για το LARP και τους ρόλους που θα παίξουν. Θα χρησιμοποιήσετε τις πληροφορίες που συγκεντρώσατε στην Ενότητα II - εξερευνήστε τη γειτονιά σας.

Ο στόχος είναι να υπάρξει μια ιδέα για το EduLARP που θα χρησιμοποιηθεί στην Ενότητα IV. Η έννοια αυτή θα πρέπει να είναι αρκετά σταθερή και σαφής ώστε να επιτρέπει την ανοικτή διερεύνηση του θέματος και ένα πλήρες φάσμα απόψεων. Η έννοια θα πρέπει να είναι αρκετά σαφής για να την κατανοήσει ο μαθητής:

- Ο κόσμος στον οποίο παίζετε
- Οι ρόλοι και οι απόψεις και οι στόχοι των ομάδων τους
- Οι κανόνες του EduLARP

Στόχοι μάθησης

- Πώς να δημιουργήσετε μια ενδιαφέρουσα ιδέα με βάση ένα χρονικό πλαίσιο.
- Πώς να χρησιμοποιήσετε τις πληροφορίες που συλλέγονται με τη μέθοδο II σε κάτι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα EduLARP.
- Πώς να δημιουργήσετε έναν ρόλο και πώς να συνδέσετε αυτόν τον ρόλο με την έννοια.

Ικανότητες

ικανότητα αξιών/ενσυναίσθησης - πρέπει να σκέφτονται τους ρόλους τους και τις απόψεις και τους στόχους των ομάδων τους υποστηρίζει την ικανότητα κατανόησης των σκέψεων, των συναισθημάτων, των αναγκών και των απόψεων των άλλων ανθρώπων, ικανότητα αξιολόγησης των ανθρώπινων σχέσεων και δραστηριοτήτων από τη σκοπιά των γενικά αποδεκτών ηθικών κανόνων

κοινωνική ικανότητα - Συνεργασία, συζήτηση, έκφραση συναισθημάτων, οι δραστηριότητες του μαθήματος τους βοηθούν να αυτοπραγματωθούν, να



λειτουργήσουν ως συνειδητοποιημένοι και ευσυνείδητοι πολίτες και να υποστηρίξουν τη δημοκρατική ανάπτυξη της κοινωνίας.

κοινωνική επάρκεια - οι μαθητές θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μια ιδέα για το LARP και ρόλους που θα παίξουν, αυτό τους βοηθά να γνωρίζουν και να ακολουθούν τις αξίες και τα πρότυπα της κοινωνίας και τους κανόνες των διαφόρων περιβαλλόντων κ.λπ.

επικοινωνιακή ικανότητα - να ενεργούν για την αλλαγή σε συνεργασία με άλλους, ικανότητα να εκφράζονται με σαφήνεια και συνάφεια, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία- να παρουσιάζουν και να αιτιολογούν τις θέσεις τους- να διαβάζουν και να κατανοούν πληροφορίες και βιβλιογραφία- να γράφουν διάφορα είδη κειμένων, χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα γλωσσικά μέσα και το κατάλληλο ύφος,

αυτο-αποτελεσματικότητα ικανότητα - έννοια για το LARP, και τους ρόλους που πρέπει να παίξει αυξάνει την ικανότητα να αντιμετωπίσει την πολυπλοκότητα και την αβεβαιότητα, να κατανοήσει και να αξιολογήσει τον εαυτό του, τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία,

συστημική σκέψη - η δημιουργία μιας έννοιας για το LARP και ρόλων για να παίξουν αυξάνει την ικανότητα να βλέπει κανείς τη γενική προσέγγιση στην ανάλυση καταστάσεων, φαινομένων ή προβλημάτων.

επιχειρηματική ικανότητα - οι μαθητές θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μια ιδέα για το LARP, και ρόλους που θα παίξουν και αυτό αυξάνει την ικανότητά τους να δημιουργούν ιδέες και να τις υλοποιούν, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν σε διάφορους τομείς της ζωής- να βλέπουν τα προβλήματα και τις ευκαιρίες που κρύβονται μέσα σε αυτά- να θέτουν στόχους και να τους υλοποιούν- να οργανώνουν κοινές δραστηριότητες, να επιδεικνύουν πρωτοβουλία και να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τα αποτελέσματα- να αντιδρούν ευέλικτα στις αλλαγές και να αναλαμβάνουν συνετούς κινδύνους.

αποτίμηση της αειφορίας - προβληματισμός σχετικά με τις προσωπικές αξίες- εντοπισμός και εξήγηση του τρόπου με τον οποίο οι αξίες ποικίλλουν μεταξύ των ανθρώπων και με την πάροδο του χρόνου, ενώ παράλληλα αξιολογούν κριτικά τον τρόπο με τον οποίο ευθυγραμμίζονται με τις αξίες της αειφορίας.

Σχέδιο μαθήματος - Έννοια

Χρονοδιάγραμμα: 70 λεπτά. Μπορεί να χωριστεί σε δύο μαθήματα των 35/35

Εδώ θα παρουσιάσουμε όλα τα βήματα της φάσης υλοποίησης, όπως για παράδειγμα αναφέρεται παραπάνω.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Επιλέξτε ένα πρόβλημα	Από την ενότητα II- επιλέξτε με ποιο περιβαλλοντικό πρόβλημα θα ασχοληθείτε	10'
Χωρίστε σε ομάδες	Αποφασίστε σε ποιες ομάδες θα χωριστείτε και ποια γνώμη θα έχουν.	10'
Ορίστε τον κόσμο	Συζητήστε τον κόσμο και το περιβάλλον στο οποίο θα διαδραματίζεται το παιχνίδι σας	40'
Αποφασίστε την τοποθεσία	Αποφασίστε μια τοποθεσία όπου θα διαδραματίζεται το LARP	10'

Περιγραφή μαθήματος

Ακολουθώντας το παραπάνω πλαίσιο, κάθε δραστηριότητα θα παρουσιαστεί λεπτομερώς παρακάτω.

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
10'	Επιλέξτε ένα πρόβλημα Στόχος για τη δραστηριότητα: Να αποφασίσετε για ένα ή να συγχωνεύσετε μερικά από τα θέματα των μαθητών σας από το μάθημα II. Αυτό θα είναι το "πρόβλημα/σύγκρουση" της έννοιας του LARP σας.	Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Δύο προτάσεις αρκούν. Μία αρκετά ξεκάθαρη για να την καταλάβουν οι μαθητές και μία άλλη για να εξηγήσετε με περισσότερες λεπτομέρειες. Παράδειγμα προβλήματος: "Το εργοστάσιο μολύνει το περιβάλλον μας"



	<p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Συγκεντρώστε και προετοιμάστε μια παρουσίαση των θεμάτων που συγκέντρωσαν οι μαθητές από το μάθημα II. <ul style="list-style-type: none"> ○ περίπου μία πρόταση για κάθε πρόβλημα. ○ Συγχώνευση παρόμοιων θεμάτων. ● Διαβάστε και κατανοήστε το παράδειγμα του χρονοδιαγράμματος LARP στην εργαλειοθήκη. Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα III - Εργαλείο 4" στην εργαλειοθήκη-Ευχετήρια. <ul style="list-style-type: none"> ○ Το χρονικό πλαίσιο είναι αυτό που κάνετε ως χαρακτήρας κατά τη διάρκεια του LARP. <p>Δραστηριότητα: Παρουσίαση των θεμάτων και διεξαγωγή ψηφοφορίας. Καταγράψτε την απόφασή σας.</p>	<p>Λεπτομερές πρόβλημα: Το εργοστάσιο που παρέχει θέσεις εργασίας και τροφή σε πολλούς ανθρώπους στην πόλη μολύνει επίσης τα κοντινά ύδατα με αποτέλεσμα να δημιουργούνται προβλήματα υγείας μεταξύ ζώων, φυτών και ανθρώπων"</p> <p>Είναι σημαντικό το πρόβλημα που θα επιλεγεί να έχει δύο αντικρουόμενες πλευρές για να επιχειρηματολογήσει και θα πρέπει επίσης να είναι ένα πρόβλημα που προκαλείται από τον άνθρωπο. Να είναι όσο το δυνατόν πιο συγκεκριμένο.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Αν δύο ή περισσότερα θέματα είναι ίσα, δείτε αν είναι δυνατόν να τα συνδυάσετε. Για παράδειγμα, αν τα θέματα "Αποψίλωση των δασών" και "Εξαφάνιση των ζώων" έχουν τον ίδιο αριθμό ψήφων. Δείτε αν υπάρχει κάποια συσχέτιση μεταξύ των δύο προβλημάτων που μπορεί να ενσωματωθεί στην έννοια. Για παράδειγμα, η αποψίλωση των δασών οδηγεί στην εξαφάνιση των ζώων.</p>
10'	<p>Χωρίστε σε ομάδες</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να δημιουργηθούν ομάδες που έχουν διαφορετικές απόψεις σύμφωνα με το πρόβλημα/σύγκρουση που αποφασίστηκε παραπάνω. Να</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Εργαλείο 1" στο Toolkit Handouts. Μπορεί να τα χρησιμοποιήσετε αργότερα, αλλά τώρα είναι καλό για την κατανόηση. Κοιτάξτε πώς αυτές οι τέσσερις ομάδες έρχονται από</p>



<p>χωριστούν οι μαθητές σε αυτές τις ομάδες.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Αποφασίστε ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας σας αν είναι κατάλληλο για δύο, τρεις ή τέσσερις ομάδες. Συνιστάται η συμμετοχή περίπου 8 μαθητών σε κάθε ομάδα.</p> <p>Δημιουργήστε ομάδες με διαφορετικές εισόδους στη σύγκρουση. "Υπέρ-ομάδα" "Κατά-ομάδα" και "ενδιάμεσες-ομάδες".</p> <p>Δραστηριότητα: Αποφασίστε σε ποια ομάδα θα πάει ο κάθε μαθητής. Για παράδειγμα: χρησιμοποιήστε τις γωνίες ή τα τραπέζια στην αίθουσα και αφήστε τα να αντιπροσωπεύουν τις διάφορες ομάδες. Εξηγήστε τα γενικά ιδεώδη και τις πληροφορίες κάθε ομάδας ανάλογα με το πρόβλημα/σύγκρουση. Αφήστε τους να επιλέξουν πηγαίνοντας στο μέρος όπου βρίσκεται η ομάδα τους.</p> <p>Αναδιατάξτε αν χρειαστεί για να εξισορροπήσετε τις ομάδες. Είναι καλό να υπάρχουν αρκετοί μαθητές στις ομάδες των αναποφάσιστων ή των "γκρίζων ζωνών".</p>	<p>διαφορετικές πλευρές του προβλήματος ή από το ενδιάμεσο.</p> <p>Αφήστε τους μαθητές να αποφασίσουν μόνοι τους σε ποια ομάδα θέλουν να ανήκουν. Ίσως είναι πιο ενθαρρυντικό γι' αυτούς. Ή, αν τους γνωρίζετε καλά, προκαλέστε τους να παίξουν σε μια ομάδα που θα τους κάνει να σκεφτούν έξω από τη δική τους νοοτροπία. Θα εργαστούν σε αυτές τις ομάδες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας LARP. Εδώ μπορείτε να προσπαθήσετε να δημιουργήσετε ομάδες που πιστεύετε ότι συνεργάζονται καλά μεταξύ τους.</p> <p>Να θυμάστε ότι οι προσωπικές απόψεις των μαθητών δεν χρειάζεται να συμφωνούν με τις απόψεις της ομάδας. Οι ομάδες μπορούν να είναι αρκετά γενικές, οι μαθητές θα συνεχίσουν να εργάζονται πάνω στην ταυτότητα των ομάδων αργότερα.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: που μπορούν εύκολα να γίνουν κατανοητές και να αναγνωριστούν από τους μαθητές. Επίσης, αποφύγετε να κατοποιείτε οποιεσδήποτε ομάδες κάνοντάς τες τη ρίζα του προβλήματος και της σύγκρουσης. Δεν είναι τόσο ενδιαφέρον για τους μαθητές να κατηγορούνται μόνο για το πρόβλημα. Δημιουργήστε ομάδες που όλες έχουν διαφορετικές δυνατότητες να κάνουν μια αλλαγή στην κοινωνία. Παραδείγματα: επιχειρηματίες με χρήματα, επιστήμονες</p>
--	--



		<p>με τεχνολογία, ακτιβιστές με πάθος, κάτοικοι με χρόνο και εργατικό δυναμικό.</p> <p>Γεμίστε τις ομάδες "γκρίζων ζωνών" με άτομα με πολλά διαφορετικά υπόβαθρα και ενδιαφέροντα. Εκπαίδευση, εργασία, οικονομία, για παράδειγμα. Ενώστε όμως κάθε ομάδα σε ένα κοινό ενδιαφέρον δίνοντάς τους μια εστίαση. Παράδειγμα: "Πολίτες ενός πλούσιου τμήματος της πόλης" ή "πολίτες από ένα χωριό έξω από τη μεγάλη πόλη".</p> <p>Μπορείτε επίσης να τα μοιράσετε στα τυφλά αν νομίζετε ότι είναι καλύτερα. Γράψτε τις απόψεις των διαφόρων ομάδων σε χαρτιά και απλά μοιράστε τις μεταξύ των μαθητών.</p>
40'	<p>Ορίστε τον κόσμο</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να θέσετε μια κοινή συμφωνία για τον κόσμο στον οποίο θα κάνετε LARP. Θα ασχοληθείτε με τις κοινωνικές δομές και τη γεωγραφία.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: <u>Χαρτογράφηση δραστηριοτήτων:</u> Ετοιμάστε μολύβια, χαρτί, ψαλίδι ή άλλα πράγματα που χρειάζεστε.</p> <p><u>Δραστηριότητα "γραμμή κατάστασης":</u> Προετοιμάστε, αν χρειαστεί, ερωτήσεις για να συζητήσετε την άσκηση "γραμμή κατάστασης".</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Θα χρησιμοποιήσετε τη δική σας πόλη ως κοινό τόπο για τον κόσμο. Για το σκοπό αυτό μπορείτε να σκεφτείτε μέρη, κτίρια και περιβάλλοντα στην πόλη που έχουν σημασία. Αν ζείτε σε μεγάλη πόλη, ίσως χρειαστεί να το περιορίσετε σε ορισμένα μέρη της πόλης.</p> <p>Κάντε αυτό το μέρος του σχεδίου μαθήματος όσο το δυνατόν πιο δημιουργικό. Χρησιμοποιήστε τέχνες και χειροτεχνίες για να περιγράψετε και να δημιουργήσετε ένα κοινό όραμα του κόσμου. Ο μεγαλύτερος χάρτης που θα δημιουργήσετε μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σκηνικό στο LARP.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα:</p>



<p>Χαρτογράφηση δραστηριότητας 20 λεπτά: Αφήστε κάθε μαθητή να σχεδιάσει έναν χάρτη της πόλης. Δεν χρειάζεται να είναι σωστός και θα πρέπει να είναι μάλλον γρήγορος. Ο σκοπός είναι να παρατηρήσουν οι μαθητές τι βάζουν πρώτα στο χάρτη. Χρησιμοποιήστε τις ιδέες τους για να φτιάξετε έναν μεγαλύτερο κοινό χάρτη με τμήματα από αυτά που έχουν σκεφτεί.</p> <p>Ζωγραφίστε σε μεγαλύτερο χαρτί ή στον πίνακα. Χαρτογραφήστε τα κοινά ιδέα για το τι πιστεύετε ότι έχει σημασία στην τοπική σας κοινότητα. Συμφωνήστε ότι αυτός είναι ο κόσμος στον οποίο θα λάβει χώρα το Iarp. Αυτό θα σας βοηθήσει να εστιάσετε τις συζητήσεις στο Iarp αργότερα, όταν θα έχετε αυτό το κοινό έδαφος.</p> <p>Δραστηριότητα "γραμμή κατάστασης" 15 λεπτά:</p> <p>Ορίστε μια γραμμή στο δωμάτιο που αντιπροσωπεύει την πορεία από τα δύο άκρα: το πιο ισχυρό και το λιγότερο ισχυρό.</p> <p>Παρουσιάστε τη γραμμή και ρωτήστε τους αν μπορούν να σκεφτούν ποιος ή τι θα πρέπει να τοποθετηθεί πιο κοντά στην πιο ισχυρή θέση.</p> <p>Αφήστε τους μαθητές να σκεφτούν ποιους πολίτες μπορούν να εκπροσωπήσουν και αφήστε τους έναν προς έναν να μπουν στη</p>	<p><u>Χαρτογράφηση:</u> Προσθέστε τα πράγματα στον μεγάλο χάρτη. Θα πρέπει τουλάχιστον να περιέχει:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Περιβαλλοντική/πολιτιστική περιοχή: δάσος, πάρκο, ποτάμι, μνημεία, ιστορικοί τόποι κ.λπ. • Περιοχή διαβίωσης: γειτονιές ίσως με διαφορετικούς τύπους σπιτιών κ.λπ. • Εμπορικές περιοχές: καταστήματα, σχολεία, χώροι εργασίας, κυβερνητικές υπηρεσίες. <p><u>Γραμμή κατάστασης:</u> Χρησιμοποιήστε τη γραμμή και το πού τοποθετούν χαρακτήρες από την κοινωνία, για να συζητήσετε και να "σμιλέψετε" τη δομή εξουσίας της πόλης/του κόσμου. Είναι σημαντικό να μιλήσετε για τη δημοκρατία και για το ποια εργαλεία έχουν οι διαφορετικοί τοποθετημένοι χαρακτήρες της γραμμής για να εκφράσουν τις απόψεις τους και να κάνουν αλλαγές στην πόλη.</p> <p>Πιθανοί χαρακτήρες για τη γραμμή: Πρόεδρος, κυβερνήτης, δήμαρχος, πολιτικός, τραπεζίτης, διευθυντής, δάσκαλος, καθαρίστρια, γάτα, άστεγος, παιδί, έφηβος, ένας ηλικιωμένος γιατρός, μια ηλικιωμένη νοσοκόμα, ιερέας κ.λπ.</p> <p>Προβληματίζει τον τρόπο που σκέφτονται προσθέτοντας πληροφορίες όπως το φύλο, η ηλικία ή το είδος του εργασιακού χώρου, η εκπαίδευση κ.λπ. στους</p>
---	---



	<p>γραμμή και να τοποθετηθούν σε σχέση με τους άλλους που βρίσκονται ήδη στη γραμμή.</p> <p>Όταν έχετε αρκετή εκπροσώπηση στη γραμμή, ξεκινήστε μια συζήτηση για το πώς μπορείτε να κάνετε αλλαγές στην κοινωνία με βάση τη θέση σας. Επίσης, συζητήστε πώς οι χαρακτήρες σε διαφορετικές θέσεις της γραμμής βρίσκονται σε σχέση μεταξύ τους. Θα ήταν κάτι ένας διευθυντής χωρίς τους υπαλλήλους, για παράδειγμα;</p>	<p>χαρακτήρες και βλέποντας αν πιστεύουν ότι αυτό αλλάζει τα πράγματα.</p>
10'	<p>Αποφασίστε την τοποθεσία</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να συμφωνήσετε από κοινού για το πού βρίσκεται το σκηνικό του LARP σας. Σε ποιο φυσικό χώρο βρίσκεστε όταν παίζετε το LARP.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ελέγξτε σε ποιες τοποθεσίες έχετε πρόσβαση πριν αφήσετε τους μαθητές να αποφασίσουν. <p>Δραστηριότητα: Εξηγήστε το χρονικό πλαίσιο. Το LARP θα επικεντρωθεί στη συνάντηση των διαφόρων ομάδων για να συζητήσουν και να υποστηρίξουν τη γνώμη τους για το συγκεκριμένο θέμα που επιλέξατε νωρίτερα. Τώρα θα αποφασίσετε σε τι είδους περιβάλλον θα βρίσκεστε. Μια αίθουσα συνεδριάσεων, μια</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Να είστε ξεκάθαροι σχετικά με το τι μπορεί να προσφέρει η αίθουσα ως σκηνικό, ώστε οι μαθητές να μην έχουν υπερβολικά υψηλές προσδοκίες. Ελέγξτε τις δυνατότητες τόσο των εσωτερικών όσο και των εξωτερικών χώρων. Μια πλατεία της πόλης ή μια αίθουσα συνεδριάσεων είναι όλες καλές επιλογές για larping. Η χρήση διακοσμήσεων μπορεί να βοηθήσει τη φαντασία!</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να δώσει έμπνευση και να επιτρέψει στους μαθητές να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους. Παρέχει όμως και μια βάση για να συμφωνήσουν σχετικά με τις δυνατότητες και τους περιορισμούς του LARP. Πρέπει να ενεργήσετε προς την κατεύθυνση του</p>

<p>αίθουσα κάστρου ή μια πλατεία της πόλης; Αφήστε τους μαθητές να σκεφτούν ιδέες.</p> <p>Μπορείτε να συζητήσετε την πιθανή σας ρύθμιση χρησιμοποιώντας αυτές τις ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποιες είναι κάποιες πιθανές τοποθεσίες συνάντησης; - Σε τι είδους δωμάτιο θα προσποιηθούμε ότι βρισκόμαστε; - Πώς συμπεριφέρεστε σε αυτό το περιβάλλον ως ομάδα σας; - Είναι η ομάδα σας συνηθισμένη στο περιβάλλον ή όχι; - Τι αντικείμενα μπορείτε να βρείτε στο δωμάτιο; - Είναι ανοιχτός χώρος ή χρειάζεστε πρόσκληση για να έχετε πρόσβαση; <p>Καταγράψτε και συνοψίστε όσα αποφασίσατε κατά τη διάρκεια της τάξης.</p>	<p>ρεαλισμού ανάλογα με τον κόσμο και το σκηνικό που θα δημιουργήσετε.</p>
--	--



Σχέδιο μαθήματος - Ρόλοι

Χρονοδιάγραμμα: 70 λεπτά. Μπορεί να χωριστεί σε δύο μαθήματα των 35/35.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Αποσαφήνιση ομάδων	Αποφασίστε πληροφορίες/θέματα ειδικά για την ομάδα	15'
Εργασία σε ρόλους	Καθορίστε κάθε επιμέρους ρόλο στην ομάδα	20'
Παρουσίαση	Παρουσιάστε κάθε ομάδα και ρόλο σε όλη την τάξη	20'
Αποφασίστε τους κανόνες	Παρουσιάστε τους κανόνες του LARP και συζητήστε τους με τους μαθητές.	10'
Περίληψη	Συνοψίστε το LARP με τους μαθητές	5'

Περιγραφή μαθήματος

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
15'	<p>Αποσαφήνιση ομάδων</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να καθοριστεί το ιστορικό υπόβαθρο, η ατζέντα και η οπτική γωνία κάθε ομάδας. Σύμφωνα με τη θέση για το πρόβλημα που τους δόθηκε στο προηγούμενο μάθημα.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Εκτυπώστε το προσχεδιασμένο "Μάθημα III, εργαλείο 1" στην εργαλειοθήκη - φυλλάδια. Πρόκειται για έγγραφα που θα διαβάσουν και θα συζητήσουν οι ομάδες. Ή δημιουργήστε</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Για να εξοικονομήσετε χρόνο, αποφασίστε μόνοι σας τα θέματα των ομάδων ή χρησιμοποιήστε τις προ-σχεδιασμένες πληροφορίες για τις ομάδες.</p> <p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα III, εργαλείο 1" στην εργαλειοθήκη - φυλλάδια. Εκτυπώστε και μοιράστε το αν θέλετε.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Παραδείγματα ομαδικών θεμάτων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:</p>



	<p>το δικό σας εμπνευσμένο από το εργαλείο.</p> <p>Δραστηριότητα: Το πρώτο βήμα είναι να αποφασίσετε τι είδους ομάδα είναι. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τη γενική ταυτότητα της ομάδας τους και θα την προσδιορίσουν με μεγαλύτερη σαφήνεια.</p> <p>Όταν συμφωνηθεί στις ομάδες, αφήστε τις ομάδες να παρουσιάσουν εν συντομία το θέμα τους ή μία στην άλλη.</p> <p>Με τον χρόνο που απομένει, ας βρουν έναν από μια άλλη ομάδα και ας δημιουργήσουν μια θετική σχέση μεταξύ τους. Μια κοινή ανάμνηση ή μια φιλία κ.λπ.</p>	<p>Πολιτικοί, διευθυντές, εργαζόμενοι, αγρότες, ακτιβιστές, λάτρεις της υψηλής τεχνολογίας, φοιτητές κ.λπ.</p> <p>Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν βασικές αξίες που τις ωθούν να ενεργούν με συγκεκριμένο τρόπο. Αυτές οι συγκρούσεις που βασίζονται σε αξίες είναι οι διαφορές μεταξύ των ομάδων.</p> <p>Παράδειγμα συγκρούσεων βάσει αξιών ή συμφερόντων για τις ομάδες</p> <p>Να βγάζετε χρήματα έναντι του να έχετε ένα χώρο εργασίας και μισθό.</p> <p>Ή</p> <p>Να έχετε ένα χώρο εργασίας και μισθό έναντι της διάσωσης του περιβάλλοντος και των ζώων</p> <p>Η φαντασία τους και ο κόσμος του LARP είναι το όριο. Διευκρινίστε ότι όλοι θα πρέπει να παίξουν ρόλους που έχουν άποψη, επειδή το LARP έχει να κάνει με την έκφραση της γνώμης τους.</p>
20'	<p>Εργασία σε ρόλους</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Κάθε μαθητής έχει χρόνο να εργαστεί στον ατομικό του ρόλο. Και να δημιουργήσει συνδέσεις με τους ρόλους των άλλων μαθητών.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Εκτύπωση φύλλων χαρακτήρων.</p> <p>Χρησιμοποιήστε το μάθημα III, εργαλείο</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Αλλά είναι καλό κάποιος από αυτούς τους ισχυρισμούς να μην έχουν ξεκάθαρη απάντηση. Μερικά καλά ηθικά αινίγματα. Υπενθυμίστε τους τα ομαδικά τους αντικείμενα από προηγουμένως και ενθαρρύνετε τους να δημιουργήσουν τον ατομικό τους χαρακτήρα σε σχέση με τις ομαδικές</p>



2 στην Εργαλειοθήκη - Χειροκίνητα για να τα συμπληρώσει κάθε μαθητής. Γράψτε μερικούς ισχυρισμούς για την άσκηση "Στη γραμμή" (επεξήγηση της άσκησης παρακάτω) που αφορούν την έννοιά σας.

Δραστηριότητα: (συνεχίζουν να συμπληρώνουν το φύλλο μετά την άσκηση "γραμμή γνώμης"). Ο ρόλος που δημιουργούν θα πρέπει να είναι μια πρωτότυπη δημιουργία, ώστε να τον κάνουν δικό τους. Και όχι ένα πραγματικό πρόσωπο ή ένας ρόλος από ένα βιβλίο, μια ταινία κ.λπ.

Όταν θα έχουν ένα όνομα και ένα επάγγελμα, θα κάνουν μια άσκηση που θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν τους ρόλους, την ηθική και τα ιδανικά τους.

Γραμμή γνώμης

Καθορίστε μια γραμμή στο δωμάτιο που αντιπροσωπεύει τη μετάβαση από τα δύο άκρα, το ναι και το όχι.

Τώρα θα τους δώσετε διάφορες δηλώσεις/αξιώσεις για να έχουν άποψη οι χαρακτήρες τους, στέκοντας στη γραμμή. Αν είναι υπέρ μιας δήλωσης, στέκονται πιο κοντά στο ναι, και αν είναι κατά, στέκονται πιο κοντά στο όχι. Μπορούν να είναι περισσότερο ή λιγότερο εναντίον μιας δήλωσης ανάλογα με το πού στέκονται στη γραμμή. Κάνουν αυτή την άσκηση από την οπτική γωνία του ρόλου τους. Ξεκινήστε την άσκηση κάνοντας έναν

πληροφορίες που δημιούργησαν προηγουμένως.

Συμβουλή για τη δραστηριότητα:

Αλλά αν το κάνετε σιωπηλά, θα δώσετε χρόνο σε κάθε μαθητή να σκεφτεί μόνος του. Αν υπάρχει χρόνος, μπορείτε να αφήσετε μερικούς μαθητές, μετά από κάθε ισχυρισμό, να μοιραστούν τη γνώμη του ρόλου τους.

Να επαναλαμβάνετε πάντα τη διαφορά μεταξύ του χαρακτήρα τους και της δικής τους γνώμης, όταν χρειάζεται. Η δύναμη ενός LARP είναι να υποδυθείτε κάποιον άλλο, αλλά μερικές φορές αυτό μπορεί να ξεχαστεί και να προκύψουν πραγματικά συναισθήματα και συγκρούσεις.

Το να επηρεάζονται συναισθηματικά είναι μέρος της μαθησιακής διαδικασίας του EduLARP, καθώς συνδέονται με τη σύγκρουση σε προσωπικό επίπεδο. Κάντε διαλείμματα όταν αυτό μπορεί να είναι ασαφές και μιλήστε για το τι συμβαίνει. Ενθαρρύνετε τη μάθηση από την κατάσταση καθορίζοντας από κοινού τι συνέβη. Και μιλήστε για τον χαρακτήρα ξεχωριστά από τον εαυτό σας. Όταν βρισκόμαστε στον χαρακτήρα συχνά μιλάμε σε πρώτο πρόσωπο, "θέλω να κόψω το δάσος", αλλά όταν δεν είστε larping είναι καλό να μιλάτε για τον χαρακτήρα σας έτσι: "Ο χαρακτήρας μου σκέφτηκε ότι



	<p>απλό ισχυρισμό όπως "Το παγωτό είναι νόστιμο".</p> <p><i>Παραδείγματα ισχυρισμών:</i></p> <p>"Τα χρήματα είναι σημαντικά", "Η αγάπη μπορεί να σώσει τον κόσμο", "Πρέπει να κάνεις ό,τι μπορείς για να γίνουν πράγματα", "Όλοι είναι εξίσου υπεύθυνοι για να συμβεί η αλλαγή", "Η τιμωρία είναι καλή", "Πρώτα βοηθάω τον εαυτό μου, μετά βοηθάω κάποιον άλλο", "Πηγαίνω το δικό μου δρόμο, δεν με νοιάζει τι σκέφτονται οι άλλοι" "Θέλω πολλούς φίλους"</p> <p>Μετά από αυτή την άσκηση, αφήστε τους να συμπληρώσουν το υπόλοιπο φύλλο χαρακτήρα.</p>	<p>πρέπει να κόψουμε το δάσος". Αυτό βοηθάει να αποσυνδέσετε τον εαυτό σας από τις ιδέες και τις πράξεις του χαρακτήρα σας.</p>
20'	<p>Παρουσίαση</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να παρουσιάσουν οι ομάδες και οι ρόλοι μεταξύ τους.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Αφήστε χώρο για να γράψετε το όνομα κάθε ομάδας στον πίνακα, ενώ μιλάτε σε κάθε ομάδα.</p> <p>Δραστηριότητα: Αφήστε κάθε ομάδα να παρουσιάσει το θέμα της ομάδας της και την άποψή της. Στη συνέχεια, εμβαθύνετε την κατανόηση της σύνθεσης κάθε ομάδας αφήνοντας τον καθένα ξεχωριστά να παρουσιάσει το ρόλο του.</p> <p>Παρουσιάστε αυτό που βρήκαν. Και τι πιστεύουν για τις άλλες ομάδες. Είναι</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Είναι ευκολότερο να τους καθοδηγήσετε αν ξεχάσουν ή κολλήσουν.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Όταν παρουσιαστούν, αφήστε τους να πουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο ρόλος τους • Επάγγελμα • Μια σύντομη πρόταση για το τι πιστεύει ο ρόλος τους για το πρόβλημα. <p>Κρατήστε τα πράγματα σύντομα και γλυκά. Αν ο μαθητής θέλει να μοιραστεί περισσότερα για το ρόλο του, ενθαρρύνετε τον να κρατήσει</p>



	<p>καλό αν κάθε ομάδα έχει τουλάχιστον μία ομάδα με την οποία συμφωνεί και μία με την οποία διαφωνεί.</p> <p>Επισημάνετε ότι οι απόψεις με τις οποίες οι ρόλοι των μαθητών ξεκινούν το LARP, μπορούν να αλλάξουν ή να ενισχυθούν κατά τη διάρκεια του LARP, πράγμα που σημαίνει ότι οι ρόλοι τους είναι ποικίλοι και ευέλικτοι.</p>	<p>αυτές τις πληροφορίες για να τις παίξει στο LARP.</p>
10'	<p>Αποφασίστε κανόνες</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να εξετάσετε τον κανόνα και να προσθέσετε κανόνες που είναι συγκεκριμένοι για κάθε ομάδα μαζί με τους μαθητές.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Εκτυπώστε το υπόδειγμα</p> <p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα III, εργαλείο 3" στο Toolkit - Handouts και/ή γράψτε τα στον πίνακα.</p> <p>Δραστηριότητα: Εξηγήστε γιατί χρειαζόμαστε κανόνες. Οι κανόνες έχουν σκοπό να προσφέρουν σε όλους μας μια ευχάριστη και ενδιαφέρουσα εμπειρία. Ο σκοπός των κανόνων σε ένα LARP δεν είναι να θέσουν όρια, αλλά περισσότερο να θεωρηθούν ως ένας τρόπος να θέσουν το πλαίσιο μέσα στο οποίο οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν το LARP.</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Οι κανόνες που θέτετε είναι τόσο ειδικοί για το LARP που δημιουργείτε όσο και οι γενικοί σας κανόνες συνεργασίας. Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα στην εργαλειοθήκη εκπαιδευτικών - κεφάλαια προετοιμασίας.</p>
5'	<p>Περίληψη</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Για να βεβαιωθείτε ότι όλοι είναι στην ίδια</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p>



<p>σελίδα με τη συμφωνημένη ιδέα του LARP. Και να ξεκαθαρίσουμε τυχόν παρανοήσεις.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συλλέξτε όλες τις πληροφορίες και έχετε διαθέσιμα όλα τα συμπληρωμένα υποδείγματα. • Χρησιμοποιήστε το παράδειγμα του χρονικού πλαισίου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παραδείγματα ή να συμπληρώσετε με τις πληροφορίες που αποφασίσατε μαζί με την τάξη. • Κοιτάξτε την αρχή της <i>Ενότητας IV - Ας παίξουμε. Τόσο το σχέδιο μαθήματος όσο και το κεφάλαιο προετοιμασίας του εκπαιδευτικού στην Εργαλειοθήκη.</i> <p>Δραστηριότητα: Παρουσιάστε την έννοια ως έχει και αφήστε τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο κόσμος • Η ρύθμιση • Οι ομάδες • Οι επιμέρους ρόλοι <p>Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα υπενθυμίζοντάς τους το επόμενο μέρος πριν από την έναρξη του LARP: <i>Ενότητα IV - Ας παίξουμε.</i></p>	<p>Συγκεντρώστε ό,τι έχετε στο πλαίσιο χρόνου/LARP ("Μάθημα III, εργαλείο 4" Στην εργαλειοθήκη - Χειροκίνητα) για δικό σας όφελος, αλλά κρατήστε την παρουσίαση για τους μαθητές αρκετά σύντομη και γλυκιά, σαν μια γρήγορη περίληψη.</p> <p>Είναι εντάξει να μην έχετε μια ιδέα που δίνει όλες τις απαντήσεις. Θα πρέπει να υπάρχει χώρος για αυτοσχεδιασμό για τους μαθητές. Εφόσον όλοι έχουν μια γενική ιδέα για το τι πρέπει να κάνουν.</p> <p>Μπορείτε να συνεχίσετε να εργάζεστε στο πλαίσιο LARP μεταξύ αυτού του μαθήματος και της επερχόμενης ενότητας IV - Ας παίξουμε.</p>
--	---





**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ IV - Let's Play

ΜΑΘΗΜΑ IV - Ας παίξουμε

Επισκόπηση μαθήματος

Σε αυτό το μάθημα οι δάσκαλοι και οι μαθητές θα παίξουν το LARP που δημιουργήθηκε στην Ενότητα III. Το LARP έχει μια βασική δομή πέντε φάσεων: **Η φάση του σπασίματος του πάγου και/ή της προθέρμανσης, η φάση της προετοιμασίας, η φάση του παιχνιδιού, η φάση της αποδρομολόγησης, η φάση του απολογισμού (η οποία θα ακολουθήσει στην Ενότητα V).**

Οι δάσκαλοι πρέπει να δημιουργήσουν μια ζεστή ατμόσφαιρα χρησιμοποιώντας παιχνίδια γνώσεων, ενεργοποιητικές και προπαρασκευαστικές δραστηριότητες. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτικοί θα υπενθυμίσουν στους μαθητές τους κανόνες και τους περιορισμούς και θα ορίσουν τον χρόνο της φάσης προετοιμασίας και παιχνιδιού. Οι μαθητές πρέπει να προετοιμάσουν την αίθουσα με σκηνικά σύμφωνα με την ιστορία και να φορέσουν τα κοστούμια τους. Μετά από αυτό οι μαθητές θα αρχίσουν να εξοικειώνονται με τους χαρακτήρες τους. Στη συνέχεια οι μαθητές θα παίξουν την έννοια αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους σε ένα χρόνο που έχει οριστεί. Μετά το παιχνίδι, οι εκπαιδευτικοί θα κάνουν δραστηριότητες με στόχο να "βγάλουν τον χαρακτήρα".

Στόχος είναι οι εκπαιδευτικοί να προετοιμάσουν τους μαθητές τους να υποδυθούν τους χαρακτήρες. Είναι σημαντικό οι μαθητές να κατανοήσουν ότι δεν χρειάζεται να είναι καλοί ηθοποιοί, αλλά πρέπει να καταβάλουν σοβαρή προσπάθεια για να υποδυθούν τους διάφορους χαρακτήρες και να νιώσουν ελεύθεροι να αυτοσχεδιάσουν. Επιπλέον, ο κύριος στόχος είναι να βιώσουν το περιβαλλοντικό ζήτημα και να προσπαθήσουν να βρουν μια λύση στο πρόβλημα μέσω της αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας, της συνεργασίας και της έκφρασης συναισθημάτων.

Στόχοι μάθησης

- Πώς να αναπτύξετε τις φάσεις παιχνιδιού του LARP.
- Πώς να παίξετε τον χαρακτήρα και πώς να αλληλεπιδράσετε με τους άλλους χαρακτήρες.
- Πώς να βιώσουν το περιβαλλοντικό ζήτημα της γειτονιάς τους με όλες τους τις αισθήσεις.



- Πώς να αναπτύξετε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Πώς να αναπτύξετε την ενσυναίσθηση.

Ικανότητες

Κοινωνική επάρκεια

- να συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους- να αποδέχονται τις διαπροσωπικές διαφορές και να τις λαμβάνουν υπόψη τους κατά την αλληλεπίδραση με τους ανθρώπους

Επικοινωνιακή επάρκεια

- να ενεργούν για την αλλαγή σε συνεργασία με άλλους, ικανότητα να εκφράζονται με σαφήνεια και συνάφεια από τη σκοπιά του χαρακτήρα, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία- να παρουσιάζουν και να αιτιολογούν τις θέσεις τους. Χρήση επιχειρηματολογίας, ενεργητική ακρόαση κ.λπ.

Ικανότητα αυτοαποτελεσματικότητας

- να βρίσκει λύσεις σε προβλήματα που αφορούν τον εαυτό του

Σχέδιο μαθήματος

Χρονοδιάγραμμα: 90 λεπτά

Εδώ θα παρουσιάσουμε όλα τα βήματα της φάσης υλοποίησης, όπως για παράδειγμα αναφέρεται παραπάνω.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Φάση που σπάει τον πό	Παιχνίδια γνώσεων, ενεργοποιητικά και προπαρασκευαστικά δραστηριότητες	15'
Φάση προετοιμασίας	Προετοιμάστε την αίθουσα με σκηνικά σύμφωνα με την ιστορία και φορέστε τα κοστούμια (αν χρειάζεται). Η εκ νέου εξοικείωση με τους χαρακτήρες είναι απαραίτητη.	15'
Φάση παιχνιδιού	Παίξτε την έννοια του LARP	50'
Φάση Deroling	Απο-ρόλος/βγαίνοντας από τον χαρακτήρα	10'



Περιγραφή μαθήματος

Ακολουθώντας το παραπάνω πλαίσιο, θα παρουσιάσουμε αργότερα λεπτομερώς κάθε δραστηριότητα.

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
15'	<p>Φάση σπασίματος πάγου / προθέρμηση</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να δημιουργήσουν μια φιλική ατμόσφαιρα, να δημιουργήσουν ένα κλίμα ανοιχτό και χωρίς κρίσεις, να οικοδομήσουν μια αίσθηση κοινότητας, να εξοικειωθούν οι μαθητές με το να βρίσκονται σε έναν ρόλο, να δημιουργήσουν μια νοοτροπία αλληλεπίδρασης με διαφορετικό τρόπο από ό,τι συνήθως, να οικοδομήσουν τα αισθήματα αυτοπεποίθησης και ικανότητας, τα οποία είναι σημαντικά για ένα επιτυχημένο LARP.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none">• Συγκεντρώστε και προετοιμάστε δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το "Μάθημα IV, Εργαλείο 1" στην εργαλειοθήκη - Χειροτεχνήματα• Προετοιμάστε τους μαθητές για το LARP. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να τους διδάξετε τις τεχνικές του παιχνιδιού και, κυρίως, θα πρέπει να τους κάνετε να νιώσουν άνετα να	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών: Και να είστε προετοιμασμένοι με περισσότερα από ένα icebreaker, ώστε να τα ανακατέψετε αν χρειαστεί. Συνιστάται επίσης να έχετε διαφορετικά εργαλεία, όπως τύμπανα, μουσική κ.λπ.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Οι δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο πρέπει να είναι αστείες και όχι κουραστικές. Να είναι σύντομες και ενδιαφέρουσες.</p>



	αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο.	
15'	<p>Φάση προετοιμασίας</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να προετοιμάσετε τον χώρο και να δημιουργήσετε την ατμόσφαιρα, να δώσετε χρόνο στους μαθητές να θυμηθούν ποιοι είναι (τα φύλλα των χαρακτήρων τους από το μάθημα III) και να τους υπενθυμίσετε τους κανόνες του παιχνιδιού.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προετοιμάστε το χώρο που έχετε ήδη αποφασίσει με τους μαθητές σας και τα υλικά για το EduLARP. • Αν θέλετε, μπορείτε να φέρετε μερικές στολές, καπέλα και αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη φάση του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. • Υπενθυμίστε στους μαθητές τους κανόνες και τους περιορισμούς και ορίστε τον χρόνο της προετοιμασίας. <p>Δραστηριότητα: Οι μαθητές πρέπει να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • προετοιμάστε το δωμάτιο με σετ σύμφωνα με την ιδέα. • προετοιμάζονται με σκηνικά και κοστούμια. 	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <p>Αφήστε τους μαθητές να συμμετάσχουν στις πρακτικές προετοιμασίες, όπως η αλλαγή της αίθουσας. Είναι μια ευκαιρία να νιώσουν μέρος της διαδικασίας. Ειδικά αν ακούσετε τις ιδέες και τις ανάγκες τους. Ο χώρος για το LARP θα πρέπει να βρίσκεται σε μια ιδιωτική τοποθεσία, να έχει στηθεί σε ένα σημείο όπου δεν υπάρχουν άνθρωποι που περνούν από δίπλα ή μέσα από το EduLARP καθώς αυτό συμβαίνει. Το EduLARP λειτουργεί καλύτερα όταν οι συμμετέχοντες μπορούν να παίξουν για τον εαυτό τους και χωρίς το πρόσθετο άγχος της παρακολούθησης από κοινό.</p>
50'	<p>Φάση παιχνιδιού</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: EduLARP. Αυτή είναι η φάση κατά την οποία οι ρόλοι παίζουν</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <p>Και αυτό δεν πειράζει. Ακόμη και</p>



	<p>την έννοια, αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους και με το παιχνίδι. Στόχος είναι οι μαθητές να εκθέσουν τις διαφορετικές απόψεις τους (Ως υπεύθυνος του παιχνιδιού, χρησιμοποιήστε το χρονικό πλαίσιο που δημιουργήθηκε στην Ενότητα III).</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εκτυπώστε το χρονοδιάγραμμά σας. • Εκτυπώστε τους κανόνες σας. <p>Δραστηριότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Επαναλάβετε τους κανόνες στους μαθητές. • Ξεκινήστε το LARP. • Παίξτε το LARP. • Τερματίστε το LARP. 	<p>αν δεν έχετε κάνει όλα τα βήματα πλήρως, θυμηθείτε να διασκεδάσετε με τους μαθητές σας. Και να κάνετε διαλείμματα όταν χρειάζεται.</p> <p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Κάποιοι είναι κατά και κάποιοι άλλοι υπέρ. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι ρόλοι θα εκθέσουν τα επιχειρήματά τους. Ορισμένοι μαθητές μπορεί να αλλάξουν τη γνώμη τους ή την αξία των ρόλων τους. Ο αρχηγός του παιχνιδιού θα επιτρέψει να αποκαλυφθεί αυτή η νέα δυναμική. Ο Αρχηγός του παιχνιδιού θα παρατηρήσει πού βρίσκεται αυτό το σημείο, ώστε να ολοκληρωθεί το παιχνίδι.</p>
10'	<p>"Φάση απεγκλωβισμού"</p> <p>Στόχος για τη δραστηριότητα: Να βγουν από το ρόλο τους μόλις τελειώσουν το παιχνίδι LARP. Είναι η διαδικασία να τραβήξουν μια γραμμή μεταξύ του κόσμου του χαρακτήρα τους και της καθημερινής τους ζωής.</p> <p>Προετοιμασία των εκπαιδευτικών: EduLARP θα πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητες με στόχο την αποδρομολόγηση, ώστε να διασφαλίζεται πάντα η ασφάλεια των συμμετεχόντων. Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα IV, Εργαλείο 2" στην εργαλειοθήκη - Χειροτεχνήματα</p>	<p>Συμβουλή για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών:</p> <p>Οι χαρακτήρες που παίζονται σε ένα EduLARP είναι ψεύτικοι, αλλά οι αλληλεπιδράσεις και τα συναισθήματα είναι αληθινά Γι' αυτό η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να προκαλέσει βαθιά συναισθήματα ή απροσδόκητες αντιδράσεις ή να θολώσει τα όρια μεταξύ του ατόμου και του χαρακτήρα (φαινόμενο bleed-in/out). Αυτό σημαίνει ότι είναι μια πολύ σημαντική φάση που δεν μπορεί να παραλειφθεί.</p>



	<p>Δραστηριότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βγάλτε τους μαθητές από τις στολές τους (αν έχουν χρησιμοποιηθεί). Αυτή η ενέργεια επαναφέρει τον έλεγχο στους μαθητές και επιβεβαιώνει τις ανάγκες τους έναντι των κινήτρων του χαρακτήρα. • Αποτινάξτε τον χαρακτήρα μετακινώντας το σώμα του - χτυπώντας τα χέρια του, πηδώντας πάνω-κάτω ή τρέχοντας επί τόπου. • Τεντώστε κάθε μυϊκή ομάδα για να απελευθερώσετε την ένταση, αναπνέοντας βαθιά για να εστιάσετε το μυαλό σας. • Να λένε δυνατά τα ονόματά τους στον καθρέφτη για να ενισχύσουν την αίσθηση του εαυτού τους. 	<p>Συμβουλή για τη δραστηριότητα: Είναι πραγματικά μια υποκειμενική εμπειρία που δεν μπορεί να εξαναγκαστεί από τον αρχηγό του παιχνιδιού. Μην προσπαθήσετε να ελέγξετε τα συναισθήματά τους και το τι θα κρατήσουν οι μαθητές από αυτή την εμπειρία. Μην χρησιμοποιείτε αρνητικό ή θετικό λεξιλόγιο σχετικά με τους ρόλους. Χρησιμοποιήστε έναν ουδέτερο τρόπο ομιλίας.</p>
--	--	---



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ V - Χρόνος προβληματισμού

ΜΑΘΗΜΑ V - Χρόνος αντανάκλασης

Επισκόπηση μαθήματος

Η ενημέρωση έχει τρεις στόχους:

1. Κάθε παίκτης θα πρέπει να έχει την εμπειρία του LARP, όποια κι αν ήταν αυτή, επικυρωμένη από τους συμπαίκτες του.
2. Κάθε παίκτης θα πρέπει να έχει την ευκαιρία να αρχίσει να επεξεργάζεται το EduLARP, μεταφράζοντας την άμεση εμπειρία και τη συναισθηματική δέσμη σε μόνιμες αναμνήσεις, προβληματισμούς και μάθηση.
3. Εάν ένας παίκτης αντιμετώπισε κάτι ιδιαίτερα δύσκολο, η ενημέρωση θα πρέπει να αποτελέσει ένα πεδίο για να συνειδητοποιήσουν οι άλλοι το πρόβλημα και να λάβουν μέτρα για την επίλυσή του.

Ο απολογισμός είναι ένα εργαλείο για την προώθηση μιας ανοιχτής, εμπιστευτικής και υποστηρικτικής κουλτούρας μεταξύ των μαθητών.

Εκτός από το να δώσει στους συμμετέχοντες μια πλατφόρμα για να εκφράσουν τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους, ο εκπαιδευτικός πρέπει να συνεχίσει με θεματική συζήτηση, ώστε οι μαθητές να κάνουν τη σύνδεση μεταξύ του θέματος (των θεμάτων) του παιχνιδιού και της πραγματικής ζωής, προωθώντας τη μάθηση. Εδώ μπορείτε να αφήσετε ένα μικρό κενό (π.χ. ένα διάλειμμα), αλλά κατά προτίμηση όχι περισσότερο από μία ημέρα.

Στόχοι μάθησης

Η μαθησιακή εμπειρία ενός EduLARP είναι διττή:

- 1) Βιωματική εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων, επικοινωνίας, ενσυναίσθησης, σκέψης στα πόδια σας, αυτοπεποίθησης κ.λπ. που προκύπτει από τη βιωματική εμπειρία του βυθιστικού παιχνιδιού και θα είναι πολύ ατομική,
- 2) Θεματική μάθηση για ένα συγκεκριμένο θέμα που έχει σχεδιαστεί να διδάξει το EduLARP, το οποίο θα εξαρτάται από ένα συγκεκριμένο παιχνίδι (βιολογία, ιστορία, επιστήμη, προσφυγική κρίση κ.λπ.).



Ανάλογα με το συγκεκριμένο θέμα, η θεματική συζήτηση θα είναι διαφορετική για κάθε παιχνίδι. Είναι δουλειά του δασκάλου να συνδέσει τις πληροφορίες, τα προβλήματα και τις λύσεις του παιχνιδιού με την πραγματική ζωή και να αναδείξει τις συνδέσεις. Όταν τα θέματα του παιχνιδιού έχουν συζητηθεί με τους συμμετέχοντες, η μαθησιακή διαδικασία μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει ολοκληρωθεί επιτυχώς!

Ικανότητες

Ικανότητες δράσης για την περιβαλλοντική βιωσιμότητα (GreenEduLARPs γενικά)

Επάρκεια αξιών/ενσυναίσθησης

Κοινωνική επάρκεια

Ικανότητα αυτοαποτελεσματικότητας

Επικοινωνιακή επάρκεια

Ικανότητες σχετικά με συγκεκριμένο παιχνίδι

Σχέδιο μαθήματος

Χρονοδιάγραμμα: 90 λεπτά.

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Εισαγωγή	Μια σύντομη ομιλία από τον Αρχηγό/Διδάσκαλο του παιχνιδιού, στην οποία περιγράφεται το σχέδιο και οι συνήθειες κανόνες και ερωτήσεις.	5'
Εμπειρία ανταλλαγής εμπειριών σε ζεύγη	Αναστοχασμός σε ζεύγη, χωρίς συμμετοχή Game Leaders.	20'
Ομαδική ανάλυση	Αναστοχασμός σε ομάδες, ένας αρχηγός παιχνιδιού ανά ομάδα, αν είναι δυνατόν.	20'
Ανάλυση σε ολόκληρη την ομάδα	Κοινοτικός προβληματισμός, υπό την καθοδήγηση του Game Leader.	20'

Θεματική συζήτηση	Ο αρχηγός του παιχνιδιού ή ο δάσκαλος συνδέει το(α) θέμα(α) του παιχνιδιού με συγκεκριμένο(α) θέμα(α) μάθησης.	20'
Συμπέρασμα	Σύνοψη, ο επικεφαλής του παιχνιδιού προσφέρει προτάσεις για περαιτέρω επεξεργασία.	5'

Περιγραφή μαθήματος

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Συμβουλή για τον δάσκαλο
5'	<p>Εισαγωγή</p> <p>Ο επικεφαλής του παιχνιδιού εισάγει την τελευταία φάση του παιχνιδιού, η οποία είναι η ανατροφοδότηση από τους μαθητές και ο αναστοχασμός. Εισάγει επίσης κανόνες για τη συνεδρία απολογισμού:</p> <p>Ο κανόνας του τρίτου προσώπου: όταν μιλάτε για κάτι που έγινε στο EduLARP, αποφύγετε τη χρήση του πρώτου και του δεύτερου προσώπου. Όχι "Μου φώναξες" αλλά "Ο χαρακτήρας σου φώναξε στον χαρακτήρα μου".</p> <p>Εμπιστευτικότητα: ό,τι λέγεται στο debrief, παραμένει στο debrief, εκτός αν μπορεί να ανωνυμοποιηθεί.</p> <p>Μην διακόπτετε ο ένας τον άλλον. Αφήστε τον τρέχοντα ομιλητή να τελειώσει.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Όλες οι εμπειρίες είναι ίσες. Αυτό το LARP μπορεί να έχει βιωθεί πολύ διαφορετικά και μπορεί να σημαίνει διαφορετικά πράγματα για τον καθένα μας. Αποδεχτείτε το και μην το αμφισβητείτε. <p>Η πόρτα είναι ανοιχτή: μπορείτε να εξαιρεθείτε από οτιδήποτε ανά πάσα στιγμή χωρίς να δώσετε</p>	<p>Είναι καλό να μοιράζετε τις ερωτήσεις πριν από τον προβληματισμό σε ζευγάρια στους παίκτες σε χαρτί για προετοιμασία.</p> <p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα V, Εργαλείο 1 και 2" στην Εργαλειοθήκη - Χειρόγραφα.</p> <p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα V, Εργαλείο 3" στην εργαλειοθήκη - Έντυπα.</p>



	<p>εξηγήσεις. Αν δεν θέλετε να μιλήσετε, μην το κάνετε.</p>	
20'	<p>Εμπειρία ανταλλαγής εμπειριών σε ζεύγη</p> <p>Αναστοχασμός σε ζευγάρια.</p> <p>Ο κύριος λόγος για να κάνετε απολογισμό σε ζεύγη είναι να μεγιστοποιήσετε το χρόνο που έχει κάθε συμμετέχων για να μιλήσει για την εμπειρία του, χωρίς να χρειάζεται να ζητιανεύει την προσοχή των συμπαικτών του. Επιπλέον, χρησιμεύει για να ανοίξει άλλες οπτικές γωνίες συζήτησης από αυτές που θα προέκυπταν φυσιολογικά.</p> <p>Ο αρχηγός του παιχνιδιού θα πρέπει να κρατάει το χρόνο και να δίνει σήμα στα μισά του δρόμου ότι ήρθε η ώρα να αλλάξουν ρόλους τα ζευγάρια.</p>	<p>Επιλέξτε οποιαδήποτε μέθοδο αντιστοίχισης των συμμετεχόντων, μια καλή συμβουλή είναι να μην αντιστοιχίσετε στενούς φίλους.</p>
20'	<p>Ομαδική ανάλυση</p> <p>Αναστοχασμός σε μικρές ομάδες, κάθε ομάδα έχει έναν αρχηγό/καθηγητή παιχνιδιού. Ο αρχηγός του παιχνιδιού κάνει ερωτήσεις σχετικά με την εμπειρία του LARP και οι παίκτες απαντούν εναλλάξ. Εκτός από τις ερωτήσεις, ο αρχηγός του παιχνιδιού διασφαλίζει ότι ο χρόνος ομιλίας κατανέμεται σε όλους και επιβάλλει τον κανόνα του τρίτου προσώπου και τον κανόνα "όλες οι εμπειρίες είναι ίσες".</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει μεγαλύτερους μαθητές με εμπειρία στο EduLARP ως αρχηγούς παιχνιδιών για τις ομάδες. Όταν δεν έχει έμπειρους μαθητές, μπορεί να δώσει έναν εκτυπωμένο κατάλογο με ερωτήσεις σε κάθε</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα V, Εργαλείο 4" στην εργαλειοθήκη - Handouts</p>



	<p>ομάδα και να ορίσει έναν από τους μαθητές της ομάδας να ηγηθεί της διαδικασίας.</p> <p>Επιτρέπονται συζητήσεις, παρεκκλίσεις και ερωτήσεις από άλλα μέλη της ομάδας, εφόσον ο χρόνος ομιλίας παραμένει περίπου ίσος και τηρούνται οι κανόνες.</p>	
20'	<p>Ανάλυση σε ολόκληρη την ομάδα</p> <p>Μια τελευταία δυνατότητα να μοιραστείτε τα πιο αξιωμακρινόμενα σημεία ή θέματα που προέκυψαν. Ο χρόνος για μια σύντομη πρόταση μπορεί να δοθεί σε όλους, ή μόνο όσοι θέλουν μπορούν να μοιραστούν.</p>	
20'	<p>Θεματική συζήτηση</p> <p>Είναι σημαντικό για τον εκπαιδευτικό να συνεχίσει τη θεματική συζήτηση, ώστε οι μαθητές να κάνουν τη σύνδεση μεταξύ του θέματος του παιχνιδιού και της πραγματικής ζωής, προωθώντας τη μάθηση. Ανάλογα με το συγκεκριμένο θέμα, η θεματική συζήτηση θα είναι διαφορετική για κάθε παιχνίδι.</p>	<p>Αυτό θα μπορούσε να συνεχιστεί στο επόμενο κανονικό μάθημα που συνδέεται με το θέμα του παιχνιδιού.</p>
5'	<p>Συμπέρασμα</p> <p>Ο επικεφαλής του παιχνιδιού ολοκληρώνει την ενημέρωση και στέλνει τους συμμετέχοντες στο σπίτι τους με μια ή περισσότερες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού.</p>	<p>Χρησιμοποιήστε το "Μάθημα V, Εργαλείο 5" στην εργαλειοθήκη - Handouts</p>





**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

GREEN EduLARP RUBRICS ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Αφού περάσουν από το υλικό του GreenEduLARP, οι μαθητές σας έχουν εκτεθεί σε αυτές τις ικανότητες. Αυτή η ρουμπρίκα μπορεί να σας βοηθήσει να παρακολουθήσετε τη μάθησή τους

Μάθημα 1 - 5, Κριτήρια αξιολόγησης μαθητών

	Πολύ καλά	Καλή	Όχι και τόσο καλό (αναπτυσσόμενο)
Γνώση του τι είναι το EduLARP	Ο μαθητής μπορεί να εξηγήσει στον συμμαθητή του τι είναι το EduLARP	Ο μαθητής κατανοεί αλλά δεν εξηγεί τι είναι το EduLARP	Ο μαθητής δεν έχει σαφή κατανόηση και δεν έχει εξηγήσει τι είναι το EduLARP
Δεξιότητες αξιών/ενσυναίσθησης	<p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να κατανοεί τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις ανάγκες και τις απόψεις των άλλων ανθρώπων.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να αξιολογεί τις ανθρώπινες σχέσεις και δραστηριότητες από τη σκοπιά των γενικά αποδεκτών ηθικών κανόνων.</p>	<p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να κατανοεί τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις ανάγκες και τις απόψεις των άλλων ανθρώπων.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να αξιολογεί τις ανθρώπινες σχέσεις και δραστηριότητες από τη σκοπιά των γενικά αποδεκτών ηθικών κανόνων</p>	<p>Ο μαθητής δυσκολεύεται να κατανοήσει τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις ανάγκες και τις απόψεις των άλλων ανθρώπων.</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να αξιολογεί τις ανθρώπινες σχέσεις και δραστηριότητες από τη σκοπιά των γενικά αποδεκτών ηθικών κανόνων</p>
Δεξιότητες κοινωνικής επάρκειας	<p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να αυτοπραγματώνεται, να λειτουργεί ως συνειδητοποιημένος και ευσυνείδητος πολίτης.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να γνωρίζει και να ακολουθεί τις αξίες και τα πρότυπα της κοινωνίας και τους κανόνες των διαφόρων περιβαλλόντων-</p>	<p>Ο μαθητής έχει μια καλή ικανότητα να αυτοπραγματώνεται, να λειτουργεί ως συνειδητοποιημένος και ευσυνείδητος πολίτης.</p> <p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να γνωρίζει και να ακολουθεί τις αξίες και τα πρότυπα της κοινωνίας και τους κανόνες των διαφόρων περιβαλλόντων-</p>	<p>Ο μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να αυτοπραγματωθεί, να λειτουργήσει ως συνειδητοποιημένος και ευσυνείδητος πολίτης.</p> <p>Ο μαθητής δεν έχει την ικανότητα να γνωρίζει και να ακολουθεί τις αξίες και τα πρότυπα της κοινωνίας και τους κανόνες των διαφόρων περιβαλλόντων-</p>



	<p>να συνεργάζεται με άλλους ανθρώπους.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να αποδέχεται τις διαπροσωπικές διαφορές και να τις λαμβάνει υπόψη του κατά την αλληλεπίδραση με τους ανθρώπους.</p>	<p>να συνεργάζεται με άλλους ανθρώπους.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να αποδέχεται τις διαπροσωπικές διαφορές και να τις λαμβάνει υπόψη του κατά την αλληλεπίδραση με τους ανθρώπους.</p>	<p>να συνεργάζεται με άλλους ανθρώπους.</p> <p>Ο μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να αποδέχεται τις διαπροσωπικές διαφορές και να τις λαμβάνει υπόψη του κατά την αλληλεπίδραση με τους ανθρώπους.</p>
Δεξιότητες επικοινωνιακής επάρκειας	<p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να ενεργεί για την αλλαγή σε συνεργασία με άλλους</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να εκφράζεται με σαφήνεια και συνάφεια, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να παρουσιάζει και να αιτιολογεί τις θέσεις του.</p>	<p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να ενεργεί για την αλλαγή σε συνεργασία με άλλους</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να εκφράζεται με σαφήνεια και συνάφεια, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να παρουσιάζει και να αιτιολογεί τις θέσεις του.</p>	<p>Ο μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να ενεργεί για την αλλαγή σε συνεργασία με άλλους</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να εκφράζεται με σαφήνεια και συνάφεια, λαμβάνοντας υπόψη τις καταστάσεις και τους εταίρους στην επικοινωνία.</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα παρουσίασης και αιτιολόγησης των θέσεών του.</p>
Ικανότητες αυτοαποτελεσματικότητας	<p>Ένας μαθητής έχει μια πολύ καλή ικανότητα να αναπτύσσει συναισθηματική νοημοσύνη (EQ), όπως αυτοέλεγχος, ενσυναίσθηση.</p> <p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα αυτογνωσίας - την ικανότητα να αντιμετωπίζει την πολυπλοκότητα και την αβεβαιότητα.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να κατανοεί και να αξιολογεί τον εαυτό του, τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία- να ακολουθεί έναν υγιεινό τρόπο ζωής.</p>	<p>Ένας μαθητής έχει μια καλή ικανότητα να αναπτύσσει συναισθηματική νοημοσύνη (EQ), όπως αυτοέλεγχος, ενσυναίσθηση.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα αυτογνωσίας - την ικανότητα να αντιμετωπίζει την πολυπλοκότητα και την αβεβαιότητα.</p> <p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να κατανοεί και να αξιολογεί τον εαυτό του, τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία- να ακολουθεί έναν υγιεινό τρόπο ζωής.</p>	<p>Ένας μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να αναπτύξει συναισθηματική νοημοσύνη (EQ) όπως αυτοέλεγχος, ενσυναίσθηση.</p> <p>Ένας μαθητής έχει φτωχή ικανότητα αυτογνωσίας - την ικανότητα να αντιμετωπίζει την πολυπλοκότητα και την αβεβαιότητα.</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να κατανοεί και να αξιολογεί τον εαυτό του, τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία- να ακολουθεί έναν υγιεινό τρόπο ζωής.</p>

<p>Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων</p>	<p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να βρίσκει λύσεις σε προβλήματα που σχετίζονται με τον εαυτό του, την ψυχική και σωματική του υγεία, καθώς και σε προβλήματα που προκύπτουν στις ανθρώπινες και περιβαλλοντικές σχέσεις.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να σχεδιάζει δραστηριότητες και να ακολουθεί το σχέδιο- να χρησιμοποιεί τα αποτελέσματα της μάθησης σε διάφορα πλαίσια και για την επίλυση προβλημάτων.</p>	<p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να βρίσκει λύσεις σε προβλήματα που σχετίζονται με τον εαυτό του, την ψυχική και σωματική του υγεία, καθώς και σε προβλήματα που προκύπτουν στις ανθρώπινες και περιβαλλοντικές σχέσεις.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να σχεδιάζει δραστηριότητες και να ακολουθεί το σχέδιο- να χρησιμοποιεί τα αποτελέσματα της μάθησης σε διάφορα πλαίσια και για την επίλυση προβλημάτων.</p>	<p>Ο μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να βρίσκει λύσεις σε προβλήματα που σχετίζονται με τον εαυτό του, την ψυχική και σωματική του υγεία, καθώς και σε προβλήματα που προκύπτουν στις ανθρώπινες και περιβαλλοντικές σχέσεις.</p> <p>Ο μαθητής δεν έχει επαρκή ικανότητα να σχεδιάζει δραστηριότητες και να ακολουθεί το σχέδιο- να χρησιμοποιεί τα αποτελέσματα της μάθησης σε διάφορα πλαίσια και για την επίλυση προβλημάτων.</p>
<p>Δεξιότητες κριτικής σκέψης</p>	<p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να βλέπει τη γενική προσέγγιση στην ανάλυση καταστάσεων, φαινομένων ή προβλημάτων.</p> <p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να προσεγγίζει ένα πρόβλημα βιωσιμότητας από όλες τις πλευρές.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να εξετάζει το χρόνο, το χώρο και το πλαίσιο προκειμένου να κατανοήσει πώς τα στοιχεία αλληλεπιδρούν εντός και μεταξύ των συστημάτων.</p>	<p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να βλέπει τη γενική προσέγγιση στην ανάλυση καταστάσεων, φαινομένων ή προβλημάτων.</p> <p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να προσεγγίζει ένα πρόβλημα βιωσιμότητας από όλες τις πλευρές.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να εξετάζει το χρόνο, το χώρο και το πλαίσιο προκειμένου να κατανοήσει πώς τα στοιχεία αλληλεπιδρούν εντός και μεταξύ των συστημάτων.</p>	<p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να βλέπει τη γενική προσέγγιση στην ανάλυση των καταστάσεων, των φαινομένων ή των προβλημάτων.</p> <p>Ένας μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να προσεγγίσει ένα πρόβλημα βιωσιμότητας από όλες τις πλευρές.</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να εξετάζει το χρόνο, το χώρο και το πλαίσιο προκειμένου να κατανοήσει πώς τα στοιχεία αλληλεπιδρούν εντός και μεταξύ των συστημάτων.</p>
<p>Δημιουργικό ανατρεπτικό καινοτόμο μυαλό και επιχειρηματικές ικανότητες</p>	<p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να δημιουργεί ιδέες και να τις υλοποιεί, χρησιμοποιώντας τις αποκτηθείσες γνώσεις</p>	<p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να δημιουργεί ιδέες και να τις υλοποιεί, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις και τις δεξιότητες</p>	<p>Ένας μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να δημιουργεί ιδέες και να τις υλοποιεί, χρησιμοποιώντας τις αποκτηθείσες γνώσεις και</p>

	<p>και δεξιότητες σε διάφορους τομείς της ζωής.</p> <p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να βλέπει τα προβλήματα και τις ευκαιρίες που κρύβονται μέσα σε αυτά.</p> <p>Ένας μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να θέτει στόχους και να τους υλοποιεί.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να οργανώνει κοινές δραστηριότητες, να επιδεικνύει πρωτοβουλίες και να αναλαμβάνει την ευθύνη για τα αποτελέσματα.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να αντιδρά ευέλικτα στις αλλαγές και να αναλαμβάνει συνετούς κινδύνους.</p>	<p>που έχει αποκτήσει σε διάφορους τομείς της ζωής.</p> <p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να βλέπει τα προβλήματα και τις ευκαιρίες που κρύβονται μέσα σε αυτά.</p> <p>Ο μαθητής έχει την ικανότητα να θέτει στόχους και να τους υλοποιεί.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να οργανώνει κοινές δραστηριότητες, να επιδεικνύει πρωτοβουλίες και να αναλαμβάνει την ευθύνη για τα αποτελέσματα.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να αντιδρά ευέλικτα στις αλλαγές και να αναλαμβάνει συνετούς κινδύνους</p>	<p>δεξιότητες σε διάφορους τομείς της ζωής.</p> <p>Ένας μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να βλέπει τα προβλήματα και τις ευκαιρίες που κρύβονται μέσα σε αυτά.</p> <p>Ο μαθητής έχει φτωχή ικανότητα να θέτει στόχους και να τους υλοποιεί.</p> <p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να οργανώνει κοινές δραστηριότητες, να δείχνει πρωτοβουλία και να αναλαμβάνει την ευθύνη για τα αποτελέσματα.</p> <p>Ο μαθητής δεν έχει επαρκή ικανότητα να αντιδρά ευέλικτα στις αλλαγές και να αναλαμβάνει συνετούς κινδύνους</p>
<p>Εκτίμηση των δεξιοτήτων βιωσιμότητας</p>	<p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να προβληματίζεται σχετικά με τις προσωπικές του αξίες.</p> <p>Ο μαθητής έχει πολύ καλή ικανότητα να εντοπίζει και να εξηγεί πώς οι αξίες ποικίλλουν μεταξύ των ανθρώπων και με την πάροδο του χρόνου, ενώ παράλληλα αξιολογεί κριτικά τον τρόπο με τον οποίο ευθυγραμμίζονται με τις αξίες της βιωσιμότητας.</p>	<p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να προβληματίζεται σχετικά με τις προσωπικές του αξίες.</p> <p>Ο μαθητής έχει καλή ικανότητα να εντοπίζει και να εξηγεί πώς οι αξίες ποικίλλουν μεταξύ των ανθρώπων και με την πάροδο του χρόνου, ενώ παράλληλα αξιολογεί κριτικά τον τρόπο με τον οποίο ευθυγραμμίζονται με τις αξίες της βιωσιμότητας.</p>	<p>Ο μαθητής έχει ανεπαρκή ικανότητα να προβληματίζεται σχετικά με τις προσωπικές του αξίες.</p> <p>Ο μαθητής δεν έχει επαρκή ικανότητα να εντοπίζει και να εξηγεί πώς οι αξίες ποικίλλουν μεταξύ των ανθρώπων και με την πάροδο του χρόνου, ενώ παράλληλα αξιολογεί κριτικά τον τρόπο με τον οποίο ευθυγραμμίζονται με τις αξίες της βιωσιμότητας.</p>

