Ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης στο παιχνίδι 2

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Έρευνα περιεχομένου / Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσης για την ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης στο παιχνίδι, Γνώση και ευαισθητοποίηση για τις διακρίσεις και άλλα σχετικά θέματα
Μαθήματα (μαθηματικά, ιστορία, επιστήμες, τέχνες κ.λπ.)	Κοινωνικές επιστήμες, Αγωγή του Πολίτη
Προτεινόμενες ηλικίες (10 – 14) ή (15 – 18)	10-14 / 15-18
Υλικά	Χαρτοπίνακες, μαρκαδόροι ή πρόσβαση σε φορητούς υπολογιστές ή Η/Υ
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	90 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης στο βιντεοπαιχνίδι, τα οποία σχετίζονται με τις διακρίσεις

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, συνεργασία & ομαδικότητα
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία της ιστορίας, των χαρακτήρων, των διαλόγων, δημιουργία των γραφικών και των κινουμένων σχεδίων
Συμβουλές για ένταξη/συμπερίληψη	Αυτή η ακολουθία είναι μια ομαδική δραστηριότητα που δεν απαιτεί απαραίτητα τεχνολογία, έτσι καθίσταται εύκολα προσβάσιμη από οποιονδήποτε
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Ζητήστε από τους μαθητές κάθε ομάδας να επιλέξουν ένα θέμα με το οποίο ένας ή περισσότεροι μαθητές είναι πιο εξοικειωμένοι, ώστε να καθοδηγήσουν όλη την ομάδα.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Αυτή η ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο σε μαθήματα αγωγής του πολίτη για να εισαγάγετε τους μαθητές σας σε διαφορετικούς τύπους διακρίσεων, ώστε να τους βοηθήσετε να διευρύνουν τους ορίζοντές τους. Αυτή η δραστηριότητα θα προσφέρει καθοδήγηση στη διαδικασία απεικόνισης διαφορετικών τύπων διακρίσεων χρησιμοποιώντας το παιχνίδι που δημιουργήθηκε.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 1 - Εισαγωγή στις διακρίσεις και ενσωμάτωση στοιχείων της διδακτέας ύλης στο βιντεοπαιχνίδι (30 λεπτά)**

Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα ασχοληθούν με τις διακρίσεις και ζητήστε τους να δώσουν τον δικό τους ορισμό του όρου. Συνεχίστε τη δραστηριότητα σχηματίζοντας μικρές ομάδες, ζητώντας από κάθε ομάδα να απαριθμήσει όσες πράξεις διάκρισης γνωρίζει. Οι μαθητές μπορούν είτε να χρησιμοποιούν χαρτοπίνακες και μαρκαδόρους είτε το https://wordart.com/ για την ομαδική τους εργασία. Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της δραστηριότητας και να συζητήσει εν συντομία κάθε πράξη διάκρισης που εντόπισαν οι μαθητές.

- **Βήμα 2 – Ομαδική εργασία (40 λεπτά)**

Με βάση το προηγούμενο βήμα, συζητήστε στην τάξη τους κύριους τύπους διακρίσεων (όπως διακρίσεις λόγω ηλικίας, πολιτισμικές διακρίσεις, διακρίσεις λόγω αναπηρίας) και τις βασικές προκλήσεις των ατόμων που αντιμετωπίζουν τα συγκεκριμένα είδη διακρίσεων. Ζητήστε από τους μαθητές σας να σχηματίσουν ομάδες και ζητήστε τους να δημιουργήσουν τη δική τους στρατηγική για να ενσωματώσουν τις έννοιες που συζητούνται στο βιντεοπαιχνίδι. Για να αποφευχθεί η επανάληψη, κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει ένα διαφορετικό είδος διάκρισης. Οι στρατηγικές που δημιουργήθηκαν θα πρέπει να περιλαμβάνουν: τους στόχους του βιντεοπαιχνιδιού, τα θέματα που επιλέχθηκαν από τους μαθητές, τα μέσα για την αναπαράσταση των θεμάτων στο βιντεοπαιχνίδι και τα αναμενόμενα αποτελέσματα του βιντεοπαιχνιδιού σε σχέση με τα θέματα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3: Παρουσίαση των αποτελεσμάτων (20 λεπτά)**

Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τις στρατηγικές της και θα τις συζητήσει στην τάξη, επιτρέποντας στους άλλους συμμετέχοντες να κάνουν συστάσεις. Στο τέλος της δραστηριότητας, μπορείτε να εισαγάγετε τους μαθητές στο επόμενο βήμα του βιντεοπαιχνιδιού, το οποίο είναι η δημιουργία της ιστορίας, ρωτώντας τους πώς πιστεύουν ότι μπορούν να μεταφέρουν τις στρατηγικές ενσωμάτωσης των εννοιών για να δημιουργήσουν την ιστορία του βιντεοπαιχνιδιού.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669