



Ήρωας Δικαιωμάτων

Διδάσκοντας τα δικαιώματα του παιδιού μέσω
ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτικούς



Co-funded by
the European Union

Εισαγωγή- Σκοπός του εγχειριδίου



Το παρόν εγχειρίδιο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος “Ήρωας Δικαιωμάτων”, το οποίο αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση μαθητών δημοτικού και γυμνασίου σχετικά με τη Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού μέσω της χρήσης ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Το εγχειρίδιο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι προκειμένου να προσεγγίσουν το θέμα των δικαιωμάτων του παιδιού στην τάξη τους. Σκοπός του είναι να αποτελέσει έναν οδηγό για τους εκπαιδευτικούς που θα τους υποστηρίζει στη χρήση του παιχνιδιού στην τάξη.

Το εγχειρίδιο αυτό περιλαμβάνει τις ακόλουθες πληροφορίες:

- Εισαγωγή σχετικά με το πρόγραμμα Ήρωας Δικαιωμάτων
- Χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων”
- Εκπαιδευτικά σενάρια σχετικά με τον τρόπο χρήσης του παιχνιδιού στην τάξη

Τα εκπαιδευτικά σενάρια είναι προτάσεις που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς προκειμένου να αξιοποιήσουν το παιχνίδι στην τάξη. Τα σενάρια μπορούν να προσαρμοστούν και να τροποποιηθούν με βάση το εκάστοτε πλαίσιο. Στόχος του προγράμματος είναι η δημιουργία μιας κοινότητας που θα μπορεί να ανταλλάσσει ιδέες, εμπειρίες και προτάσεις σχετικά με τη χρήση του παιχνιδιού.

Το πρόγραμμα “Ήρωας Δικαιωμάτων”



Το πρόγραμμα “Ήρωας Δικαιωμάτων” αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού μέσω της χρήσης ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Το πρόγραμμα χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω του προγράμματος Erasmus+.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι απευθύνεται κυρίως σε παιδιά δημοτικού και γυμνασίου. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που προορίζεται να παιχτεί ή να συζητηθεί στο σχολείο. Αναπτύχθηκε με σκοπό να αποτελέσει έναν ελκυστικό τρόπο εισαγωγής στο περιεχόμενο της Σύμβασης για τα παιδιά. Είναι διαθέσιμο στα αγγλικά, ελληνικά, ιταλικά, δανικά και ρουμανικά.

Το πρόγραμμα αποσκοπεί επίσης στην ενίσχυση των εκπαιδευτικών να οργανώνουν εργαστήρια και συζητήσεις στο σχολείο σε σχέση με τα δικαιώματα των παιδιών, καθώς και στη χρήση της παιχνιδοποίησης ως μέθοδο για την προσέγγιση του θέματος.

Το πρόγραμμα υλοποιείται από διακρατική κοινοπραξία 7 οργανώσεων από 4 χώρες. Συντονίζεται από το Δίκτυο για τα Δικαιώματα του Παιδιού από την Ελλάδα, μια οργάνωση που ειδικεύεται στην προώθηση και προστασία των δικαιωμάτων των παιδιών, όπως αυτά ορίζονται από τη Σύμβαση. Υπεύθυνη για την ανάπτυξη του παιχνιδιού είναι η ελληνική οργάνωση OMEGATECH, ενώ υπεύθυνη για τις παιδαγωγικές και διδακτικές πτυχές είναι η Action Synergy, επίσης από την Ελλάδα. Το πρόγραμμα υλοποιείται επίσης από τρεις οργανώσεις νεολαίας: Crossing Borders από τη Δανία, CISS από την Ιταλία και GEYC από τη Ρουμανία. Σημαντικό ρόλο στην κοινοπραξία έχει και το συμμετέχον σχολείο που είναι το 49ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών.

Το πρόγραμμα “Ήρωας Δικαιωμάτων” υλοποιείται μεταξύ 2022- 2024. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στην ιστοσελίδα του προγράμματος: <https://rightshero.eu/>

Το παιχνίδι του ήρωα των δικαιωμάτων



Η ιστορία

362.000 έτη φωτός μακριά από τον πλανήτη Γη βρίσκεται ο πλανήτης Σπορκ. Με μια πρώτη ματιά, ο Σπορκ φαίνεται να είναι ένας τέλειος πλανήτης! Στον πλανήτη Σπορκ, κάθε Σπόρκιαν, από την πρώτη μέρα που γεννιέται μπορεί να μιλήσει τη γλώσσα του, ενώ γνωρίζει όλες τις γλώσσες και τις διαλέκτους που υπάρχουν σε κάθε άλλο πλανήτη. Οι κάτοικοι του Σπορκ επιλέγουν το όνομά τους μόλις γεννηθούν και μπορούν να το αλλάξουν όποτε θέλουν. Επίσης, η τηλεμεταφορά και τα διαγαλαξιακά ταξίδια είναι μια πολύ απλή και συνηθισμένη διαδικασία. Οι Σπόρκιανς πετούν με διαστημόπλοια αλλά και μόνοι τους, μπορούν να γίνουν αόρατοι, να βγάλουν λέιζερ από τα μάτια τους, να ακούσουν με την σούπερ ακοή τους ακόμα και ένα φτερό που πέφτει στο έδαφος, αλλά και να μεταμορφωθούν σε ό,τι μπορούν να σκεφθούν: από έναν τεράστιο δράκο μέχρι μια μικρή τοστιέρα.

Ωστόσο, οι Σπόρκιανς θέλουν τα παιδιά τους να κλαίνε. Τα δάκρυα κάθε Σπόρκιαν από 0 έως 18 ετών είναι μοναδικά για την παραγωγή του κοκτέιλ "Dear Tear". Ο κυβερνήτης του πλανήτη Ζντονκ είναι αναστατωμένος με αυτή την κατάσταση, στην προσπάθεια του να σταματήσει τα παιδιά να κλαίνε, ανακαλύπτει ότι στον πλανήτη Γη τα παιδιά έχουν δικαιώματα και ότι υπάρχει και μια Διεθνής Σύμβαση, ένας νόμος, που προστατεύει τα δικαιώματά τους.

Κάθε παιδί που παίζει το παιχνίδι είναι ειδικός/η απεσταλμένος/η του πλανήτη Σπορκ στη Γη με την ειδική αποστολή να μάθει για τη Σύμβαση των Δικαιωμάτων του Παιδιού και τον τρόπο εφαρμογής της και να μεταφέρει τις γνώσεις του/της στον πλανήτη Σπορκ. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού στη γη θα συναντήσει ανθρώπους και θα ακούσει ιστορίες που θα τον/την κάνουν να καταλάβει περισσότερα για τα δικαιώματα των παιδιών.

Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Συσκευή: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μόνο σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή και σε τάμπλετ μόνο αν είναι συνδεδεμένο με πληκτρολόγιο. Δεν μπορεί να παιχτεί σε smartphone.

Τεχνικά χαρακτηριστικά: Για να μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι, ο υπολογιστής σας σταθερός ή φορητός θα πρέπει να έχει τα ακόλουθα προτεινόμενα χαρακτηριστικά:

Windows 10

RAM 16 GB

CPU: 3.3GHz / AMD Ryzen 5 1600

GPU GTX 3050i

Αποθήκευση 4 GB

Για μια συσκευή VR:

Meta Quest 2: <https://www.meta.com/quest/products/quest-2/>

Καλώδιο σύνδεσης Oculus: <https://www.meta.com/quest/accessories/link-cable>

Για MAC οι προτεινόμενες προδιαγραφές είναι οι εξής:

RAM 8GB+

CPU Intel 7+

Μπορεί επίσης να λειτουργήσει σε υπολογιστές με χαμηλότερες προδιαγραφές ή σε επιτραπέζια έκδοση, αλλά δεν μπορούμε να εγγυηθούμε ότι θα τρέξει ομαλά.

Gameplay: Ο/η χρήστης περπατά σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον πόλης και καθοδηγείται για να φτάσει σε συγκεκριμένες τοποθεσίες του εικονικού περιβάλλοντος. Όταν φτάσει στη συγκεκριμένη τοποθεσία, παρουσιάζεται μια κατάσταση που αφορά την παραβίαση ενός δικαιώματος των παιδιών και πρέπει να απαντήσει σε μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής. Ο/η παίκτης συνεχίζει όταν εντοπίσει τη σωστή απάντηση. Υπάρχουν δύο τύποι τοποθεσιών: οι "πράσινες" που είναι υποχρεωτικό να απαντηθούν για να προχωρήσει ο/η παίκτης στο επόμενο επίπεδο και οι "κόκκινες" που δεν είναι υποχρεωτικές αλλά δίνουν επιπλέον πόντους. Απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις, ο/η παίκτης συλλέγει υπερδυνάμεις που τον/την βοηθούν να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο. Υπάρχουν 4 επίπεδα στο παιχνίδι και κάθε κατάσταση προσεγγίζει ένα διαφορετικό άρθρο της Σύμβασης για τα Δικαιώματα του Παιδιού.

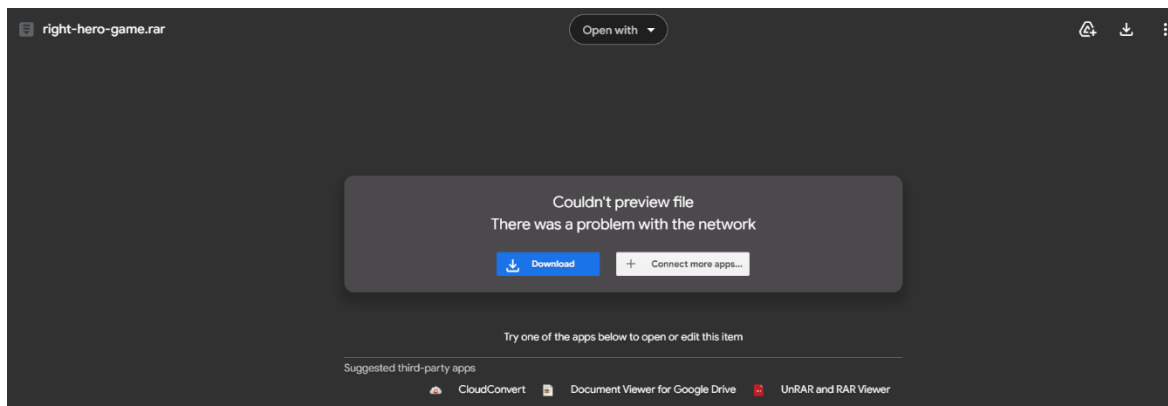
Κατεβάστε και ανοίξτε το παιχνίδι

Το παιχνίδι πρέπει να μεταφορτωθεί σε έναν υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή. Για να κατεβάσετε το παιχνίδι, πρέπει να επισκεφθείτε τον ακόλουθο ιστότοπο:

<https://e.pcloud.link/publink/show?code=XZOdGfZudlVenyTK9mQ0Ea7q8lvrzxCbalk>

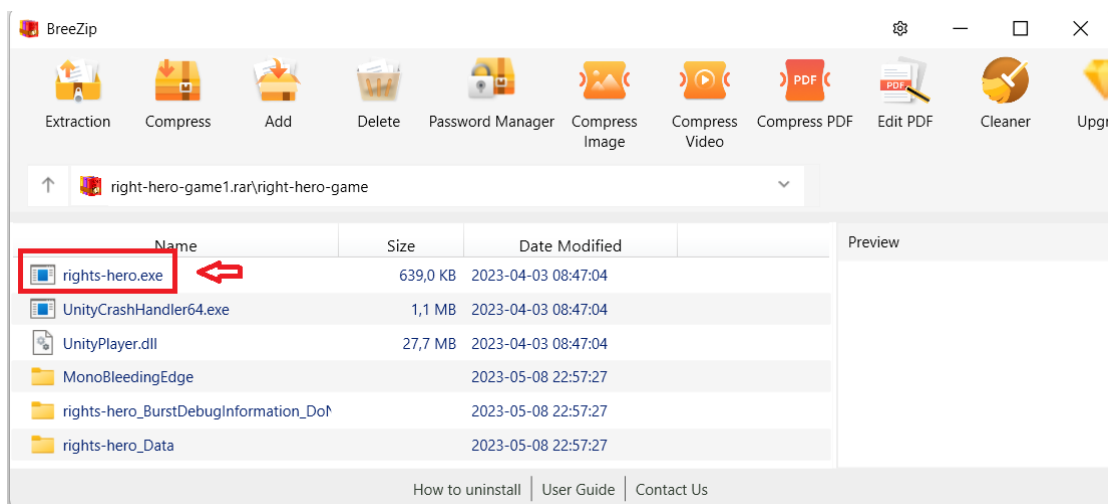
<https://drive.google.com/file/d/1ngc6vUFz-qXOMSMWTrwwDLZQ1WBt7PSj/view?usp=sharing>

Όταν κάνετε κλικ για να κατεβάσετε το αρχείο, μπορεί να εμφανιστεί το ακόλουθο μήνυμα:



Αν συμβεί αυτό, κάνετε κλικ στο κουμπί "λήψη" και συνεχίζετε. Μπορείτε να βρείτε το αρχείο που κατεβάσατε στην ενότητα "Λήψεις" του υπολογιστή σας. Το αρχείο εμφανίζεται σε μορφή .rar. Για να ανοίξετε το αρχείο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα πρόγραμμα που μπορεί να ανοίξει/αποσπάσει αρχεία .rar. Εάν δεν έχετε ένα τέτοιο πρόγραμμα μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν (για παράδειγμα <https://www.win-rar.com/start.html?&L=0>). Μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο είτε με διπλό κλικ είτε με δεξί κλικ και επιλογή του κατάλληλου προγράμματος από την ενότητα "Ανοιγμα με".

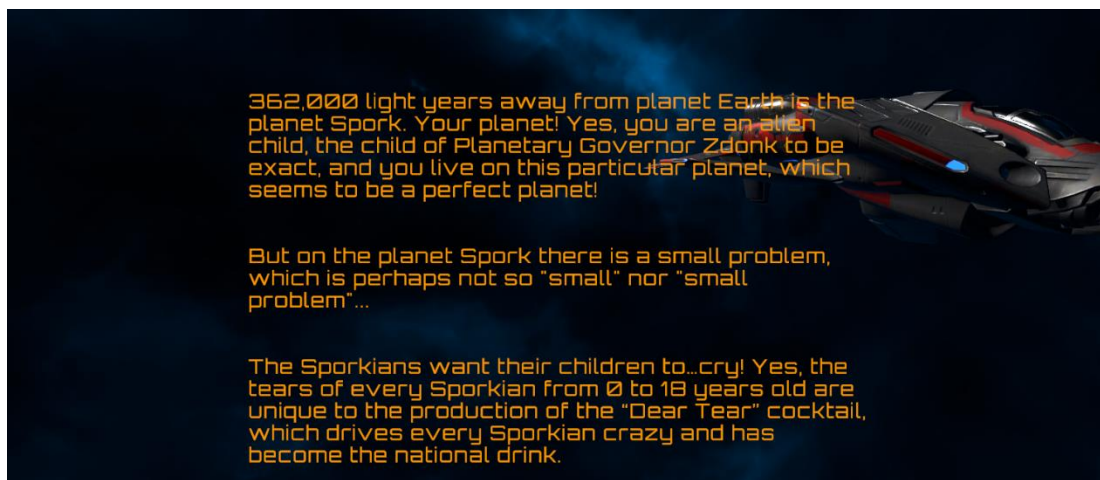
Όταν ανοίξετε το φάκελο, εμφανίζεται η ακόλουθη οθόνη:



Πρέπει να επιλέξετε το rights-hero.exe για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Ξεκινώντας το παιχνίδι

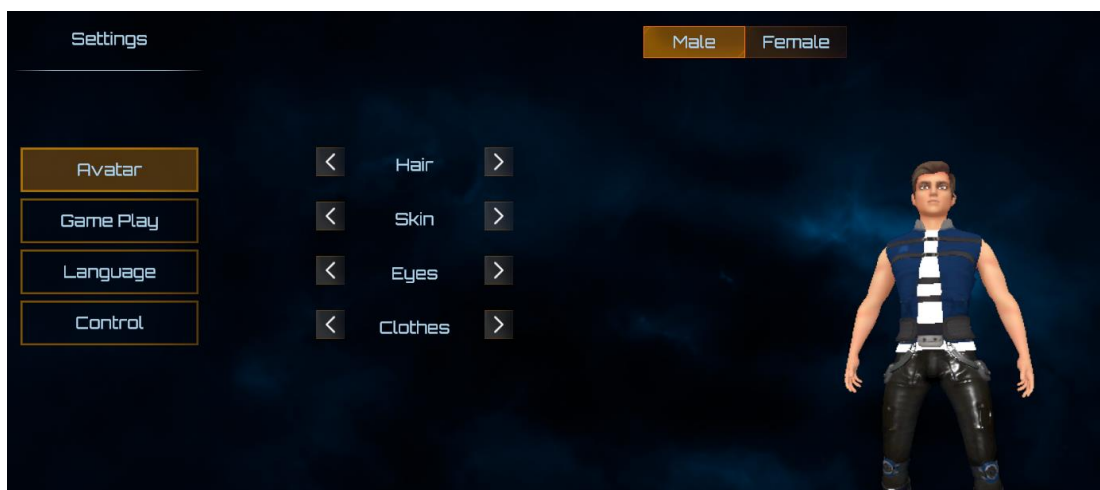
Στην αρχή, εμφανίζεται μια οθόνη με την αφήγηση της ιστορίας.



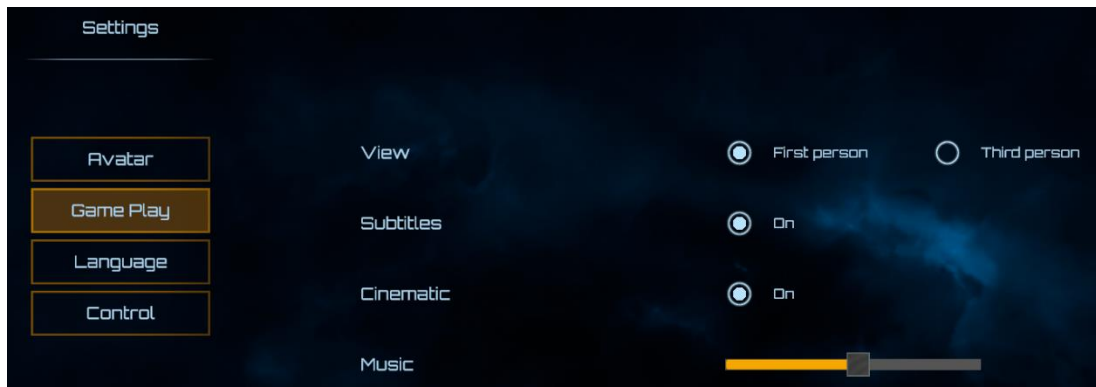
Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο/η παίκτης έχει διάφορες επιλογές. Για να δει αυτές τις επιλογές πρέπει να κάνει κλικ στο κουμπί "Ρυθμίσεις".



Από αυτές τις ρυθμίσεις, ο/η χρήστης μπορεί να επιλέξει αν θέλει ένα ανδρικό ή γυναικείο άβαταρ, καθώς και τα χαρακτηριστικά αυτού του άβαταρ (μαλλιά, δέρμα, μάτια, ρούχα).



Επίσης, μέσω του μενού Game Play, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει αν θέλει να παίξει ως πρώτο πρόσωπο (δεν βλέπει το άβαταρ) ή ως τρίτο πρόσωπο (θα βλέπει το άβαταρ), αν θέλει να έχει υπότιτλους στην ηχητική συζήτηση και αν θέλει να εμφανίζονται τα κινηματογραφικά μέρη του παιχνιδιού.



Τέλος, μέσω του μενού γλώσσας, ο/η παίκτης μπορεί να επιλέξει τη γλώσσα στην οποία θα εμφανίζεται το παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα αγγλικά, ελληνικά, ιταλικά, ρουμανικά και δανικά.

Όταν, ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι, εμφανίζεται ένα μικρό κλιπ όπου ο κυβερνήτης Ζντονκ δίνει στον/στην παίκτη την αποστολή.



Μετά από αυτό το κλιπ, το παιχνίδι είναι έτοιμο να παιχτεί.

Παίζοντας το παιχνίδι

Ο/η παίκτης βρίσκεται σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον πόλης. Μπορεί να κινηθεί στο περιβάλλον και να αλληλοεπιδράσει με αυτό χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα χειριστήρια:

Movement	W S A D
Run	Shift
Highlig Answer	Up arrow Down arrow
Select Answer	Space
Flash	F
Minimize	1
Strength	2
Interact	E

Μετακινώντας το ποντίκι, μπορεί να κοιτάξει προς όποια κατεύθυνση θέλει.

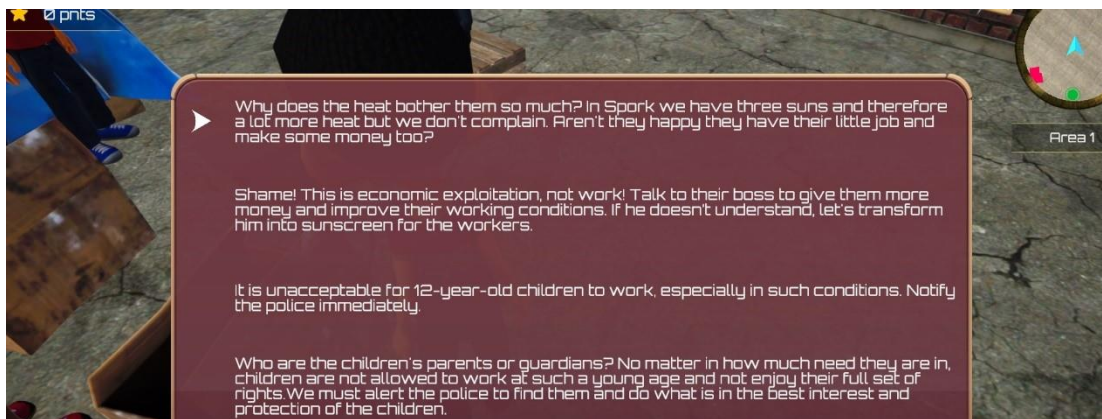
Στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης υπάρχει ένας χάρτης που δείχνει κόκκινα και πράσινα σημεία. Ο/η παίκτης πρέπει να πάει και να βρει αυτά τα κόκκινα και πράσινα σημεία καθώς υποδεικνύουν καταστάσεις στις οποίες μπορεί να αλληλοεπιδράσει.



Όταν ο/η παίκτης φτάνει σε ένα πράσινο σημείο, εμφανίζεται ένα σενάριο όπου κάποιοι άνθρωποι συζητούν μεταξύ τους για μια κατάσταση που σχετίζεται με τα δικαιώματα των παιδιών.



Μετά τη συζήτηση, εμφανίζεται ένα ερώτημα:



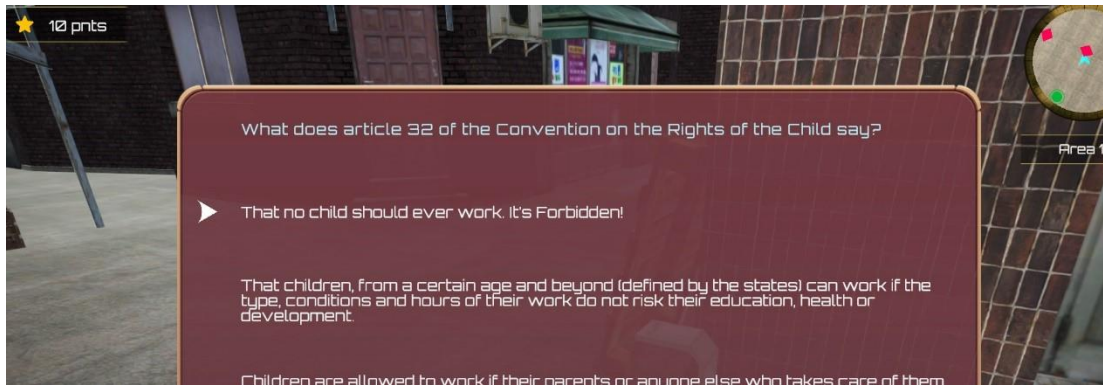
Εάν ο/η παίκτης δώσει τη σωστή απάντηση, το παιχνίδι συνεχίζεται. Εάν η απάντηση είναι λανθασμένη, το παιχνίδι δίνει ανατροφοδότηση και ζητά από τον/την παίκτη να δοκιμάσει ξανά.

Σε κάθε επίπεδο, υπάρχουν δύο πράσινα σημεία και για να συνεχίσει ο/η παίκτης, πρέπει να απαντήσει σωστά και στα δύο. Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά 4 επίπεδα.

Όταν ένας/μια παίκτης απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις των πράσινων κουκίδων, αποκτά υπερδυνάμεις που μπορούν να τον/την βοηθήσουν να περάσει στο επόμενο επίπεδο.



Όταν φτάσει σε ένα κόκκινο σημείο, εμφανίζεται μια ερώτηση για την Σύμβαση. Αν απαντηθεί σωστά, ο/η παίκτης κερδίζει επιπλέον πόντους.



Εκπαιδευτικά Σενάρια

Σε αυτή την ενότητα του εγχειριδίου, θα παρουσιάσουμε ορισμένα εκπαιδευτικά σενάρια που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ξεκινώντας από το παιχνίδι με σκοπό την προσέγγιση του θέματος των δικαιωμάτων των παιδιών. Τα εκπαιδευτικά σενάρια που προτείνουμε είναι απλώς παραδείγματα και ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τα προσαρμόσει στη διδασκαλία του ανάλογα με τους εκπαιδευτικούς στόχους και την τάξη του. Ανεξάρτητα από το εκπαιδευτικό σενάριο που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί, είναι πολύ σημαντικό ο/η εκπαιδευτικός, πριν το προτείνει στους μαθητές, να δοκιμάσει πρώτα ο/η ίδιος/α το παιχνίδι.

Παράμετροι που πρέπει να ληφθούν υπόψη

Τα εκπαιδευτικά σενάρια που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη εξαρτώνται από διάφορες παραμέτρους που αναλύονται παρακάτω:

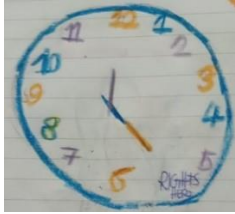
Παράμετρος 1: Υποδομή



Η υποδομή (αριθμός των υπολογιστών που είναι διαθέσιμοι για το παιχνίδι) στην τάξη μπορεί να διαφέρει. Υπάρχουν 3 διαφορετικές εκδοχές:

- Η τάξη διαθέτει 1 υπολογιστή (τον υπολογιστή του/της εκπαιδευτικού).
- Η τάξη διαθέτει έναν αριθμό υπολογιστών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για να παίξουν το παιχνίδι σε μικρές ομάδες
- Η τάξη διαθέτει έναν αριθμό υπολογιστών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για να παίξουν το παιχνίδι ατομικά.

Παράμετρος 2: Ώρες που μπορούν να αφιερωθούν στη δραστηριότητα



Ο χρόνος που μπορεί να αφιερώσει ένας/μια εκπαιδευτικός σε ένα εκπαιδευτικό σενάριο ποικίλλει. Ένας/μια εκπαιδευτικός μπορεί να αφιερώσει μία διδακτική ώρα για ένα εκπαιδευτικό σενάριο ή περισσότερες.

Παράμετρος 3: Θεματολογία



Το παιχνίδι έχει 4 επίπεδα (ζώνες) και το κάθε ένα είναι αφιερωμένο σε διαφορετικά άρθρα της Σύμβασης για τα Δικαιώματα του Παιδιού. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να θελήσει να αφιερώσει ένα εκπαιδευτικό σενάριο σε διάφορα από αυτά τα δικαιώματα ή να επικεντρωθεί σε ένα δικαίωμα συγκεκριμένα. Τα δικαιώματα που προσεγγίζει το παιχνίδι είναι τα εξής:

Επίπεδο 1: Παιδική εργασία (άρθρο 32). Αξιοπρεπές επίπεδο διαβίωσης (άρθρο 27)

Επίπεδο 2: Σεβασμός των αξιών των μεταναστών (άρθρο 29), Ισότητα/ Διακρίσεις/ Αναπηρία (άρθρο 2)

Επίπεδο 3: Ρόλοι/ ταυτότητες των φύλων (άρθρο 1), Δικαίωμα στην εκπαίδευση (άρθρο 28)

Επίπεδο 4: Μέσα μαζικής ενημέρωσης (άρθρο 17), σεξουαλική παρενόχληση (άρθρο 34)

Παράμετρος 4: Εκπαιδευτικοί στόχοι



Ένα εκπαιδευτικό σενάριο βασισμένο στο παιχνίδι Ήρωας Δικαιωμάτων μπορεί να εξυπηρετήσει διάφορους εκπαιδευτικούς στόχους. Ένας/μια εκπαιδευτικός μπορεί να αποφασίσει να εμβαθύνει σε ένα από τα θέματα που εξετάζονται ή μπορεί να θελήσει να παρουσιάσει διάφορα θέματα στο πλαίσιο του μαθήματος.

Παράμετρος 5: Είδη δραστηριοτήτων



Πολλά είδη δραστηριοτήτων θα μπορούσαν να οργανωθούν προκειμένου να προσεγγιστούν οι θεματικές των δικαιωμάτων των παιδιών με βάση το παιχνίδι. Οι δραστηριότητες αυτές θα μπορούσαν να είναι οι εξής:

- **Ομαδική συζήτηση:** Καθοδήγηση των μαθητών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σταματώντας σε καίρια σημεία για να συζητήσουν τα διάφορα δικαιώματα που παρουσιάζονται και πώς σχετίζονται με καταστάσεις της πραγματικής ζωής.
- **Παιχνίδι ρόλων:** Πάρτε έναν ρόλο και προσπαθήστε να αλλάξετε την κατάσταση που παρουσιάζεται στο παιχνίδι.
- **Μελέτες περιπτώσεων πραγματικής ζωής** παιδιών που έχουν βιώσει παραβιάσεις δικαιωμάτων.
- **Έργο συνηγορίας:** Ομαδική εργασία που ευαισθητοποιεί για ένα θέμα που παρουσιάζεται στο παιχνίδι.
- **Δημιουργική γραφή:** Ιστορία/ ποίημα/ τραγούδι που ενσωματώνει τα διάφορα δικαιώματα.
- **Εξατομίκευση:** Σύνδεση του επίμαχου ζητήματος με προσωπικές καταστάσεις που έχουν ζήσει ή έχουν ακούσει οι μαθητές
- **Διάφορα:** Εκτός από τις προηγούμενες, όλα τα είδη δραστηριοτήτων, αν προσαρμοστούν κατάλληλα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δουλέψουν με το παιχνίδι Έρωας Δικαιωμάτων.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 1: Επιτρέπεται στα παιδιά να εργάζονται;

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	2 Ώρες
Θεματολογία	Παιδική εργασία
Εκπαιδευτικοί στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη δραστηριοτήτων	Ομαδική συζήτηση, Μελέτη πραγματικής περίπτωσης

Βήμα 1: Προετοιμασία

Το παιχνίδι Έρωας Δικαιωμάτων φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους μαθητές και ένας/μία καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παίζοντας το παιχνίδι

Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της παιδικής εργασίας, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους/τις

μαθητές/ μαθήτριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση.

Ορισμός της παιδικής εργασίας. Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να συνεργαστούν σε ομάδες των 4 ατόμων και να φτιάξουν μια λίστα με το τι πιστεύουν ότι είναι παιδική εργασία. Κάθε ομάδα συζητά τη λίστα που δημιούργησε με την υπόλοιπη τάξη και δημιουργούν μια κοινή λίστα με το τι είναι και τι δεν είναι παιδική εργασία.

Βήμα 4: Μελέτες περιπτώσεων πραγματικής ζωής

Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/μαθήτριες την παρακάτω εικόνα και τους ρωτά πού πιστεύουν ότι τραβήχτηκε η φωτογραφία και τι αντιπροσωπεύει.



Αφού συζητηθούν οι απαντήσεις που δόθηκαν, ο/η δάσκαλος/α δίνει στους μαθητές το ακόλουθο κείμενο:

Το κοβάλτιο είναι μια βασική πρώτη ύλη που χρησιμοποιείται από μεγάλες εταιρείες τεχνολογίας για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες ιόντων λιθίου, ηλεκτρονικές συσκευές και ηλεκτρικά αυτοκίνητα. Η εξόρυξη μικρής κλίμακας που γίνεται στο Κονγκό περιλαμβάνει ανθρώπους όλων των ηλικιών, συμπεριλαμβανομένων των παιδιών, που υποχρεώνονται να εργάζονται κάτω από σκληρές συνθήκες. Από τους 255.000 Κονγκολέζους που εξορύσσουν κοβάλτιο, οι 40.000 είναι παιδιά, ορισμένα μόλις έξι ετών. Μεγάλο μέρος της εργασίας είναι άτυπη εξόρυξη μικρής κλίμακας στην οποία οι εργάτες κερδίζουν λιγότερο από 2 δολάρια την ημέρα, ενώ χρησιμοποιούν τα δικά τους εργαλεία, κυρίως τα χέρια τους.

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να συζητήσει τη φωτογραφία και το κείμενο θέτοντας ερωτήσεις όπως:

- Γιατί πιστεύετε ότι τα παιδιά είναι υποχρεωμένα να εργάζονται;
- Τι θα μπορούσε να γίνει προκειμένου να αλλάξει αυτή η κατάσταση;

Βήμα 5: Εξατομίκευση

Ο/η εκπαιδευτικός θέτει στους μαθητές τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Γνωρίζετε παιδιά που εργάζονται;
- Πιστεύετε ότι η παιδική εργασία υπάρχει στην Ευρώπη;

Αφού συζητηθεί η τελευταία ερώτηση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει το ακόλουθο κείμενο:

Περίπου 336.000 παιδιά στην Ιταλία μεταξύ 7-15 ετών (6,8%) έχουν αποκτήσει εργασιακή εμπειρία, ενώ 58.000 (27,8%) έφηβοι μεταξύ 14-15 ετών δηλώνουν ότι έχουν κάνει εργασία που είναι επιζήμια για τη σχολική τους εκπαίδευση και την ψυχοφυσιολογική τους ευημερία, σύμφωνα με την έρευνα "Δεν είναι παιχνίδι" που διεξήγαγε η οργάνωση "Save the Children".

<https://www.euractiv.com/section/politics/news/save-the-children-survey-shows-troubling-data-for-child-labour-in-italy/>

Στόχος της τελευταίας άσκησης είναι να παρουσιάσουμε ότι η παιδική εργασία δεν είναι κάτι που συμβαίνει κάπου μακριά μας αλλά και γύρω μας, στο περιβάλλον μας.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 2: Τι πρέπει να κάνω;

Υποδομή	Φορητούς υπολογιστές για κάθε παιδί ή τουλάχιστον 1 για κάθε 3 παιδιά, flicrhart και φύλλα, μαρκαδόρου
Διάρκεια	2 Ώρες
Θεματολογία	Παιδική εργασία
Εκπαιδευτικοί στόχοι	<ol style="list-style-type: none">1. Να γνωρίζουν τα δικαιώματά τους2. Να αναπτύξουν δεξιότητες ομαδικής εργασίας3. Να αναπτύξουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και παρουσίασης σε δημόσιο χώρο4. Να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων που παρατηρούνται και τα οποία είναι επιβλαβή για τα ίδια ή για άλλα παιδιά
Τύποι δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων

Βήμα 1: Προετοιμασία

Το παιχνίδι "Ηρωας Δικαιωμάτων" φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης και προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/μαθήτριες και οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι σε ομάδες.

Βήμα 2: Παιχνίδι ρόλων

Οι μαθητές/μαθήτριες αναλαμβάνουν ρόλους και δραματοποιούν τις ατάκες των 4 μαθητών/μαθητριών που υφίστανται εκμετάλλευση μέσω της εργασίας.

Βήμα 3: Καταιγισμός ιδεών

Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε ομάδες όπου, μέσω της μεθόδου καταιγισμός ιδεών, γράφουν σε ένα φύλλο flipchart προτάσεις για την επίλυση της κατάστασης.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 3: Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την εφαρμογή των δικαιωμάτων των παιδιών;

Υποδομή	Οι μαθητές/ μαθήτριες μπορούν να παίξουν το παιχνίδι ατομικά ή σε ομάδες σε διαφορετικούς υπολογιστές.
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Όλες οι θεματικές του παιχνιδιού
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Επισκόπηση των διαφόρων δικαιωμάτων με βάση το παιχνίδι
Είδη Δραστηριοτήτων	Ομαδική συζήτηση, Συνηγορία

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι κατεβαίνει σε διάφορους υπολογιστές που είναι διαθέσιμοι στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανάλογα με τον αριθμό των υπολογιστών οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι μέχρι το τέλος ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Αν το ολοκληρώσουν γρήγορα, μπορούν να το παίξουν ξανά από την αρχή.

Βήμα 2: Ομαδική συζήτηση

Αφού παίξουν το παιχνίδι, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να επιλέξουν ένα από τα 8 θέματα που συζητήθηκαν, το οποίο θεωρούν πιο σημαντικό και να εξηγήσουν εν συντομία το γιατί. Στη συνέχεια, ομαδοποιούνται με βάση το θέμα που επέλεξαν.

Βήμα 3: Συνηγορία

Ζητείται από τους μαθητές/ μαθήτριες να συζητήσουν στις μικρές τους ομάδες τι θα μπορούσε να γίνει προκειμένου να συμβάλουν στη βελτίωση της κατάστασης που παρουσιάζεται. Μπορούν να συζητήσουν για το τι πρέπει να γίνει σε επίπεδο κοινωνίας αλλά και τι μπορούν να κάνουν οι ίδιοι/ίδιες, προσωπικά ή σε επίπεδο σχολείου.

Οι μαθητές/μαθήτριες ετοιμάζουν έναν κατάλογο δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν να γίνουν και τον παρουσιάζουν στην τάξη.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 4: Μπορούν όλοι να παίξουν στην παιδική χαρά;

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Αναπηρία
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Ομαδική συζήτηση, Συνηγορία

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της παιδικής χαράς, ο/ μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους μαθητές να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/ μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Συνηγορία

Όταν οι μαθητές/μαθήτριες βρουν τη σωστή απάντηση, χωρίστε τους/τις μαθητές/μαθήτριες σε ομάδες των 4. Ζητήστε να γράψουν μια επιστολή στη διεύθυνση της παιδικής χαράς εξηγώντας γιατί πρέπει να προσθέσουν παιχνίδια για παιδιά με αναπηρία. Αυτή η άσκηση μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη.

- Στο πρώτο μέρος, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να συγκεντρώσουν τα επιχειρήματά τους και τις προτάσεις τους και να δημιουργήσουν μια λίστα σε κουκκίδες.
- Στο δεύτερο μέρος, μπορούν να διατυπώσουν αυτά τα επιχειρήματα και τις προτάσεις σε μια συνεκτική επιστολή προς τη διεύθυνση της παιδικής χαράς.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση/ εξατομίκευση

Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/μαθήτριες να συζητήσουν στην τάξη όλοι μαζί τα ακόλουθα θέματα:

- Διαθέτει η παιδική σας χαρά παιχνίδια για παιδιά με αναπηρία;
- Αν όχι, ποιον πιστεύετε ότι θα πρέπει να ενημερώσετε και πώς;

Εκπαιδευτικό Σενάριο 5: Γιατί είναι σημαντική η ένταξη των παιδιών με αναπηρία;

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα

Θεματολογία	Ισότητα/ Διακρίσεις/ Αναπηρία (άρθρο 2)
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων, Ομαδική συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παίζοντας το παιχνίδι

Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της ισότητας, των διακρίσεων και της αναπηρίας (επίπεδο 2, σενάριο 2), ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάσει δυνατά τις διάφορες επιλογές. Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές/μαθήτριες δεν καλούνται ακόμη να ψηφίσουν τη σωστή απάντηση. Το παιχνίδι διακόπτεται και ο/η εκπαιδευτικός διευκολύνει τις ακόλουθες δραστηριότητες:

Βήμα 3: Παιχνίδι ρόλων

Τα παιδιά χωρίζονται σε 3 διαφορετικές ομάδες. Από την πρώτη ομάδα ζητείται να μη χρησιμοποιήσουν την όρασή τους και να κρατήσουν τα μάτια τους κλειστά- από τη δεύτερη ομάδα ζητείται να μη χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους και να τα κρατήσουν πίσω από την πλάτη τους- από την τελευταία ομάδα ζητείται να μη χρησιμοποιήσουν τη φωνή τους και να παραμείνουν ήσυχοι/ες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας. Δώστε στους μαθητές/μαθήτριες 15 λεπτά, όπου χρησιμοποιώντας το σώμα τους, κάθε ομάδα θα έχει ως στόχο να κατασκευάσει μια "Ανθρώπινη Γέφυρα".

Μετά από 15 λεπτά, ζητήστε από τα παιδιά να μαζευτούν όλα μαζί και δώστε τους επιπλέον 15 λεπτά κατά τη διάρκεια των οποίων θα πρέπει να χτίσουν ξανά μια "Ανθρώπινη Γέφυρα", αλλά αυτή τη φορά θα δουλέψουν όλοι/όλες μαζί.



Βήμα 4: Συζήτηση και εξατομίκευση

Μετά τις προηγούμενες δραστηριότητες, ο/η εκπαιδευτικός θέτει στα παιδιά τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Πώς αισθανθήκατε όταν έπρεπε να φτιάξετε μια "Ανθρώπινη Γέφυρα" σε μια ομάδα με άλλους που είχαν τις ίδιες δυσκολίες με εσάς;
2. Πότε ήταν πιο εύκολο να χτίσετε την "Ανθρώπινη Γέφυρα", όταν ήσασταν σε ξεχωριστές ομάδες ή όταν ήσασταν όλοι μαζί;
3. Πότε διασκεδάσατε περισσότερο;

Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να κάνει τα παιδιά να συναισθανθούν και να κατανοήσουν γιατί ο "διαχωρισμός" των παιδιών με αναπηρία δεν είναι μια δίκαιη και βιώσιμη επιλογή.

Βήμα 5: Ολοκλήρωση του παιχνιδιού

Μετά τις δραστηριότητες και τη συζήτηση, επιστρέψτε στο παιχνίδι και ζητήστε από τα παιδιά να ψηφίσουν τη σωστή απάντηση. Ζητήστε τους να κρατήσουν στο μυαλό τους πώς ένιωσαν ενώ έπαιζαν το παιχνίδι "Ανθρώπινη γέφυρα". Ο/η μαθητής/μαθήτρια που θα παίξει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψηφίστηκε από τη τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 6: Επιτρέπεται στα κορίτσια να πηγαίνουν στο σχολείο;

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Δικαίωμα στην εκπαίδευση
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Μελέτες περιπτώσεων πραγματικής ζωής, Παιχνίδι ρόλων

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι "Ήρωας Δικαιωμάτων" φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Οι μαθητές/μαθήτριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάνει στο σημείο όπου τίθεται το ζήτημα του δικαιώματος στην εκπαίδευση, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους μαθητές να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Μελέτη περίπτωσης πραγματικής ζωής

Ο/η δάσκαλος/α διαβάζει μαζί με τους μαθητές και εξηγεί την ιστορία της Μαλάλα Γιουσαφζάι <https://bedtimehistorystories.com/the-malala-yousafzai-story-for-kids/>

Βήμα 3: Παιχνίδι ρόλων

- Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε ομάδες και τους ζητείται να βρουν ερωτήσεις που θα ήθελαν να κάνουν στη Μαλάλα αν μπορούσαν να τη συναντήσουν.
- Hot Seat: Ο/η δάσκαλος/α αναλαμβάνει το ρόλο της Μαλάλα. Παίρνει μια καρτέλα και κάθετα στη μέση της τάξης. Οι μαθητές/μαθήτριες κάθονται ή στέκονται γύρω του/της και παίζουν το ρόλο των δημοσιογράφων που θέτουν στη Μαλάλα τις ερωτήσεις που έχουν προετοιμάσει.

Εμβάθυνση: Δημιουργικό δράμα

Αν ένας/μία εκπαιδευτικός θέλει να εμβάθυνει τη συζήτηση και να αφιερώσει περισσότερο χρόνο στο θέμα, ένα πιο περίπλοκο σενάριο, βασισμένο στην ιστορία της Μαλάλα, μπορεί να βρεθεί στο εγχειρίδιο του προγράμματος Erasmus+ ANTIGONE σελ. 58, <http://antigone-project.eu/wp-content/uploads/2022/02/Antigone-Handbook-English-final-20220212.pdf>.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 7: Πρέπει οι μετανάστες να επιστρέψουν στις χώρες τους;

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Μετανάστευση
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ηρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Οι μαθητές/μαθήτριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της μετανάστευσης, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους μαθητές/μαθήτριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η εκπαιδευτικός διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παιχνίδι ρόλων

- Σε πρώτο στάδιο, οι μαθητές/μαθήτριες εργάζονται σε ομάδες και συγκεντρώνουν επιχειρήματα προκειμένου να συμβουλευθούν το παιδί του παιχνιδιού για το πώς πρέπει να αντιδράσει στην κατάστασή του. Κάθε ομάδα φτιάχνει έναν κατάλογο με τα επιχειρήματα που θα παρουσιάσει στο παιδί.
- Στο δεύτερο στάδιο, πραγματοποιείται ένα παιχνίδι ρόλων. Ο/η εκπαιδευτικός παίζει το ρόλο του παιδιού στο παιχνίδι και ένας/μία μαθητής/μαθήτρια από κάθε ομάδα παίζει το ρόλο του

Ήρωα των Δικαιωμάτων και συμβουλεύει το παιδί για το τι πρέπει να κάνει προκειμένου να βελτιώσει την κατάστασή του/της.

- Σε ένα τρίτο στάδιο, το παιχνίδι ρόλων συνεχίζεται. Αυτή τη φορά, ο/η δάσκαλος/α παίζει το ρόλο του/της δασκάλου/ας που αναφέρεται στο παιχνίδι και οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το ρόλο του αγοριού. Το αγόρι έχει πάρει θάρρος και πηγαίνει στο/στη δάσκαλο/α προκειμένου να υπερασπιστεί τον εαυτό του απέναντι στην αδικία και τις διακρίσεις που δέχεται. Η σκηνή επαναλαμβάνεται αρκετές φορές προκειμένου να δοθεί σε αρκετούς μαθητές/μαθήτριες η δυνατότητα να παίξουν το ρόλο.
- Στο τέλος των παιχνιδιών ρόλων οργανώνεται συζήτηση σχετικά με τα συμπεράσματα που οδηγήθηκαν τα παιδιά.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 8: Πώς μπορούμε να πούμε τη γνώμη μας;

Υποδομή	Ένας Υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Σεβασμός των αξιών των μεταναστών (άρθρο 29)
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων, Ομαδική συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παίζοντας το παιχνίδι

Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της ισότητας, των διακρίσεων και της αναπηρίας (επίπεδο 2, σενάριο 1) ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να ψηφίσουν για να δουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 3: Παιχνίδι ρόλων

Χωρίστε τους/τις μαθητές/μαθήτριες σε ζευγάρια. Το ένα παιδί παίζει τον χαρακτήρα του παιχνιδιού, ενώ το άλλο παίζει το ρόλο του ήρωα των δικαιωμάτων. Ο/η τελευταίος/α θα πρέπει να προτείνει τρόπους μέσω των οποίων το παιδί μπορεί να εκφράσει τη γνώμη του/της και να βρει το θάρρος να διαφωνήσει με τον/την δάσκαλό/α του/της. Μετά από 10 λεπτά, αλλάξτε ρόλους.

Βήμα 4: Ομαδική συζήτηση/εξατομίκευση:

Ζητήστε από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να συνοψίσουν εν συντομία τις συμβουλές και τις συζητήσεις που είχαν στα ζευγάρια τους. Υπήρχαν καλές συμβουλές; Ποια θα μπορούσαν να είναι τα εμπόδια στην εφαρμογή των συμβουλών που λάβατε; Έχετε βρεθεί ποτέ σε παρόμοια κατάσταση; Τι κάνατε;

Εκπαιδευτικό Σενάριο 9: Πώς θα συμπεριλάβουμε τους πρόσφυγες στον πλανήτη Σπορκ;

Υποδομή	Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να παίξουν το παιχνίδι ατομικά ή σε ομάδες σε διαφορετικούς υπολογιστές.
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Σεβασμός των αξιών των μεταναστών (άρθρο 29)
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Στόχος της δράσης είναι η λήψη μέτρων και η υποβολή προτάσεων για την επίτευξη της ένταξης και αποδοχής των προσφύγων.
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων, ομαδική εργασία, Συζητήσεις και Παρουσιάσεις

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι κατεβαίνει σε διάφορους υπολογιστές που είναι διαθέσιμοι στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανάλογα με τον αριθμό των υπολογιστών που είναι διαθέσιμοι στην τάξη, οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι μέχρι το τέλος ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Αν το ολοκληρώσουν γρήγορα, μπορούν να το παίξουν ξανά από την αρχή.

Βήμα 2: Παιχνίδι ρόλων

Η ιστορία περιλαμβάνει τη διεξαγωγή μιας συζήτησης με τους/τις εκπροσώπους του πλανήτη Σπορκ, σχετικά με την ένταξη των προσφύγων και το πώς να βοηθήσουν ως Ήρωες των Δικαιωμάτων **και** να συμβουλευθούν τους/τις πρωταγωνιστές/πρωταγωνίστριες του παιχνιδιού για το πώς να αντιδράσουν.

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία αναλαμβάνει το ρόλο των έφηβων απο τον πλανήτη Σπορκ και η δεύτερη ομάδα, το ρόλο των εκπροσώπων του πλανήτη Σπορκ.

Οι δύο ομάδες θα έχουν στη διάθεσή τους 6' έως 8' λεπτά για να προετοιμαστούν.

1. Εκπαιδευτικές συνθήκες στα σχολεία του πλανήτη Σπορκ και εκπαιδευτικά προγράμματα που εστιάζουν στην ένταξη και την αποδοχή.
2. Δραστηριότητες που στοχεύουν στην αμοιβαία κατανόηση και το σεβασμό μεταξύ των πολιτών του πλανήτη Σπορκ.

Βήμα 3: Καταγραφή των συζητήσεων

Η ομάδα των συμμετεχόντων που έχουν αναλάβει το ρόλο των έφηβων από τον Σπορκ, μέσα από τη συζήτηση που θα ακολουθήσει, θα καταγράψει τους προβληματισμούς της σύμφωνα με τις μέχρι τώρα εμπειρίες της, σχετικά με τα θέματα της ένταξης και της αποδοχής (με βάση το περιστατικό του ήρωα του παιχνιδιού). Σε μια δεύτερη φάση, θα καταγράψουν πιθανές προτάσεις για τη βελτίωση των δραστηριοτήτων ένταξης που ήδη παρέχονται από το πλανήτη Σπορκ (π.χ. παροχή χώρων για συναντήσεις με σκοπό τη δημιουργία ομάδων κοινωνικής ευαισθητοποίησης ή κοινωνικής δράσης κλπ.)

Η ομάδα των εκπροσώπων του πλανήτη Σπορκ, αφού επεξεργαστεί τα θέματα που αναφέρθηκαν, θα προσπαθήσει να καταγράψει νέες προτάσεις για δράσεις και δωρεάν υπηρεσίες στο πλαίσιο του πλανήτη Σπορκ, προκειμένου να βοηθηθεί η ένταξη και η αποδοχή των προσφύγων. Θα δοθεί χρόνος για την καταγραφή και την επεξεργασία των προτάσεων της ομάδας, οι οποίες θα πρέπει να στοχεύουν στην ένταξη (π.χ. δημιουργία εφημερίδας εφήβων μέσα στον πλανήτη Σπορκ), εξασφαλίζοντας την ελεύθερη έκφρασή τους. Στο πλαίσιο αυτό, θα δοθεί η προτροπή για την αποτύπωση των προβληματισμών των συμμετεχόντων, με στόχο την υπεράσπιση και διεκδίκηση των βέλτιστων συμφερόντων κάθε εφήβου του πλανήτη Σπορκ. Ένα άλλο παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η καθιέρωση ημερών πολιτιστικής συνάντησης. Αυτά τα παραδείγματα ανάλογα με τις ανάγκες των συμμετεχόντων του προγράμματος μπορούν να δοθούν από τους εμπυχωτές.

Βήμα 4: Διάλογος μεταξύ των ομάδων

Στη συνέχεια, οι ομάδες θα κληθούν να καθίσουν σε ένα τραπέζι ή σε ενωμένα γραφεία, αντικρίζοντας η μία την άλλη. Θα προηγηθούν οι συμμετέχοντες - ρόλοι των έφηβων από τον Σπορκ, οι οποίοι/ες θα παρουσιάσουν τους προβληματισμούς και τις ιδέες τους και στη συνέχεια η ομάδα των εκπροσώπων του πλανήτη Σπορκ θα απαντήσει σε αυτά τα ζητήματα. Στη συνέχεια, η δραστηριότητα θα συνεχιστεί με τους/τις εκπροσώπους του πλανήτη Σπορκ κάνοντας τις δικές τους προτάσεις, πάνω στις οποίες θα ακολουθήσει διάλογος μεταξύ των ομάδων.

Ο/η εκπαιδευτικός θα καταγράψει στον πίνακα μια λίστα με τα αποτελέσματα που προέκυψαν. Θα δοθεί χρόνος στους συμμετέχοντες να συζητήσουν από κοινού για τη δραστηριότητα, την εμπειρία τους και τους προβληματισμούς τους.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 10: Η επιστροφή στον πλανήτη Σπορκ

Υποδομή	Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να παίξουν το παιχνίδι ατομικά ή σε ομάδες σε διαφορετικούς υπολογιστές.
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Όλες οι θεματικές του παιχνιδιού
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Επισκόπηση των διαφόρων δικαιωμάτων με βάση το παιχνίδι
Είδη Δραστηριοτήτων	Δημιουργική γραφή

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι κατεβαίνει σε διάφορους υπολογιστές που είναι διαθέσιμοι στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανάλογα με τον αριθμό των υπολογιστών που είναι διαθέσιμοι στην τάξη, οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι μέχρι το τέλος ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Αν το ολοκληρώσουν γρήγορα, μπορούν να το παίξουν ξανά από την αρχή.

Βήμα 2: Δημιουργική γραφή

Μετά από ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, όπου οι μαθητές/μαθήτριες θα έχουν παίξει το παιχνίδι και θα έχουν εξοικειωθεί με τα θέματα που τέθηκαν, ο/η εκπαιδευτικός λέει στους μαθητές/ μαθήτριες, ακολουθώντας το σενάριο του παιχνιδιού: "Μετά την αποστολή σας στη Γη, επιστρέψετε στον πλανήτη Σπορκ και γράψτε μια ιστορία σχετικά με όσα μάθατε για τα δικαιώματα του παιδιού, την οποία απευθύνετε στην κυβέρνηση των Σπορκ".

Καλό είναι οι μαθητές/μαθήτριες να γνωρίζουν την εργασία πριν από την έναρξη του παιχνιδιού (μετά την εισαγωγή του παιχνιδιού), ώστε να δώσουν προσοχή στις διάφορες πτυχές που τίθενται. Εάν δεν υπάρχει αρκετός χρόνος, η εργασία αυτή μπορεί να δοθεί και ως εργασία για το σπίτι.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 11: Ολοκλήρωση της εργασίας στη Γη

Υποδομή	Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να παίξουν το παιχνίδι ατομικά ή σε ομάδες σε διαφορετικούς υπολογιστές.
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Όλες οι θεματικές του παιχνιδιού
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Επισκόπηση των διαφόρων δικαιωμάτων με βάση το παιχνίδι
Είδη Δραστηριοτήτων	Διάφορες

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι κατεβαίνει σε διάφορους υπολογιστές που είναι διαθέσιμοι στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανάλογα με τον αριθμό των υπολογιστών που είναι διαθέσιμοι στην τάξη, οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι μέχρι το τέλος ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Αν το ολοκληρώσουν γρήγορα, μπορούν να το παίξουν ξανά από την αρχή. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί το σενάριο: "Το διαστημόπλοιο επέστρεψε στον Σπόρκ. Ο/η ήρωάς μας αναλογίζεται πόσα πράγματα έχει μάθει για τα δικαιώματα των παιδιών και εκφράζει τις σκέψεις του/της με τις ακόλουθες δραστηριότητες:"

Βήμα 2: Ακροστιχίδα

Δημιουργήστε μια ακροστιχίδα για τα δικαιώματα του παιδιού με επίκεντρο τα δικαιώματα που παρουσιάστηκαν στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Βήμα 3: Χάρτης του νου

Δημιουργήστε έναν χάρτη του μυαλού όπου καταγράφουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους που δημιουργήθηκαν παίζοντας το παιχνίδι. Προσθέστε επίσης εικόνες που αναφέρονται στο παιχνίδι και στα δικαιώματα που συζητήθηκαν μέσω αυτού. Ο χάρτης του νου μπορεί να γίνει με το χέρι ή ψηφιακά με τη χρήση του εργαλείου <https://coggle.it/>.

Βήμα 4: Το "Δέντρο των υποσχέσεων"

Δημιουργήστε το "Δέντρο των υποσχέσεων" όπου ο/η καθένας/καθεμία γράφει μια υπόσχεση και μια λέξη που τον/την εκφράζει σε σχέση με τα δικαιώματα.

** Η ιδέα για το "Δέντρο των υποσχέσεων" προέρχεται από το περιβαλλοντικό πρόγραμμα Schools 4climate (Σχολεία για το κλίμα, Νησίδες Ανθεκτικότητας και Αλλαγής).*

Εκπαιδευτικό Σενάριο 12: Ζωντανέψτε την εικόνα

Υποδομή	Ένας υπολογιστής (ή περισσότεροι)
Διάρκεια	2 Ώρες
Θεματολογία	Δικαιώματα των παιδιών με βάση το βιντεοπαιχνίδι
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Εμπειριστατωμένη συζήτηση για διάφορα δικαιώματα
Είδη Δραστηριοτήτων	Δημιουργική γραφή και παρουσίαση σε διάφορες θεατρικές μορφές, Ομαδική συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία/παιχνίδι!

Αφού τα παιδιά παίξουν το βιντεοπαιχνίδι, ξεκινήστε έναν ανοιχτό διάλογο σχετικά με τα δικαιώματα που αναφέρονται και τι γνωρίζουν τα παιδιά για αυτά τα δικαιώματα, αν έχουν σχετικά παραδείγματα από την καθημερινή τους ζωή, τις ειδήσεις και το διαδίκτυο γενικότερα.

Βήμα 2: Ανοιχτός διάλογος με τα παιδιά!

Στόχος είναι να επικεντρωθούν στα δικαιώματα που αναφέρονται στο βιντεοπαιχνίδι. Θα τους δοθούν εικόνες που σχετίζονται με αυτά. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 3-4 ομάδων (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών). Τους δίνεται μία εικόνα σε κάθε ομάδα.

Παραδείγματα (ενδεικτικά) των εικόνων:





Προκειμένου τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τη Διεθνή Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού, (δίνεται σε κάθε ομάδα η σύμβαση) τους ζητείται να βρουν το δικαίωμα στην εικόνα ή το δικαίωμα που παραβιάζεται και πρέπει να βρουν στη σύμβαση σε ποιο άρθρο ταιριάζει (μπορεί να υπάρχουν περισσότερα από 1-2 άρθρα που μπορούν να αντιστοιχούν)

Βήμα 3: Ζωντανέψτε τις εικόνες!

Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να ζωντανέψουν την εικόνα. Πρέπει να φανταστούν ότι είναι μέσα σε αυτή και κάθε άτομο με τη σειρά από κάθε ομάδα καλείται να απαριθμήσει τι μπορεί να δει ή να ακούσει, να αισθανθεί ή να σκεφτεί αν βρισκόταν εκεί στην πραγματική ζωή. Μπορούν να γράψουν τις σκέψεις τους, ώστε να μην τις ξεχάσουν. Αυτό μπορεί επίσης να γίνει με τη χρήση δυναμικών εικόνων. Ο/η δάσκαλος/α αγγίζει απαλά το παιδί στην πλάτη και μόλις το παιδί νιώσει το άγγιγμα, ζωντανεύει την εικόνα μπαίνοντας στο ρόλο του/της (π.χ. ένα παιδί σε μια χωματερή που μαζεύει διάφορα υλικά->Εργασία του παιδιού-Άρθρο 32) εκφράζοντας δυνατά τις σκέψεις, τα συναισθήματά του/της κ.λπ.

Βήμα 4: Δημιουργική γραφή και παρουσίαση σε διάφορες θεατρικές μορφές.

Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει μια ιστορία σχετική με την εικόνα. Δώστε στα παιδιά τον σκελετό της ιστορίας, τονίζοντας ότι η ιστορία πρέπει να έχει μια αρχή, μια μέση και ένα τέλος που θα βασίζεται στο δικαίωμα των παιδιών ή στο δικαίωμα που παραβιάζεται.

Ο σκελετός της ιστορίας:

- Ποιος/α είναι ο/η ήρωας/ ηρωίδα; Ποιο είναι το όνομα/ηλικία του/της;
- Ποιο είναι το όνομά του/της, ποια είναι η ηλικία του/της;
- Έχει κάποιο ιδιαίτερο όνειρο/επιθυμίες/στόχους;
- Ποια είναι τα εμπόδια που μπορεί να έχει να αντιμετωπίσει;
- Ποιος/ποια θα είναι ο/η μαγικός/ή βοηθός με το μαγικό αντικείμενο που θα βοηθήσει τον ήρωα/ την ηρωίδα να ξεπεράσει τον αγώνα του/της;

Στο τέλος κάθε ομάδα ενθαρρύνεται να παρουσιάσει την ιστορία με διάφορους τρόπους της επιλογής της, αρκεί να συμμετέχουν όλα τα μέλη της κάθε ομάδας, αναλαμβάνοντας ο/η καθένας/καθεμία έναν ρόλο. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω αφηρημένης αφήγησης, παντομίμας, παιχνιδιού ρόλων και δημιουργίας σκηνικού, ενώ μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν αντικείμενα για να ζωντανέψουν την ιστορία.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 13: Αφήστε αυτό το κινητό τηλέφωνο κάτω

Υποδομή	Ένας υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Μέσα κοινωνικής δικτύωσης
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων, Ομαδική συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Οι μαθητές/μαθήτριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παιχνίδι ρόλων

Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο/η ένας/μία παίζει το ρόλο του παιδιού και ο/η άλλος/άλλη το ρόλο του γονέα. Πώς θα μπορούσε να συνεχιστεί ο διάλογος; Αφήστε, 10 λεπτά τους/τις μαθητές/μαθήτριες να αυτοσχεδιάσουν και στη συνέχεια συζητήστε μαζί τους το διάλογο που επινόησαν.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση/ Εξατομίκευση

Μετά από αυτή την άσκηση, μπορείτε να κάνετε μια ομαδική συζήτηση προκειμένου να μάθετε τις προσωπικές εμπειρίες των μαθητών/τριων για τα παρακάτω θέματα:

- Είχατε ποτέ παρόμοια συζήτηση με τους γονείς σας;
- Τι είπατε σε μια τέτοια συζήτηση;
- Πώς παίρνετε πληροφορίες;
- Πώς είστε σίγουροι ότι οι πληροφορίες που παίρνετε είναι σωστές;

Εκπαιδευτικό Σενάριο 14: Να είστε κριτικά σκεπτόμενοι!

Υποδομή	Ένας Υπολογιστής
Διάρκεια	2 Ώρες
Θεματολογία	Μέσα κοινωνικής δικτύωσης
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Ομαδική συζήτηση, Διάφορα παιχνίδια ρόλων,

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/μαθήτριες και ένας/μία από τους/τις μαθητές/μαθήτριες καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να το παίξει. Οι μαθητές/μαθήτριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάζει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Τίτλοι ειδήσεων

Δείτε στα παιδιά διάφορους τίτλους ειδήσεων ή εφημερίδων, μερικοί από αυτούς πρέπει να είναι ψεύτικοι και ρωτήστε τα αν μπορούν να βρουν ποιοι είναι οι ψεύτικοι.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση

Συζητήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ❖ Από πού παίρνετε συνήθως τις ειδήσεις σας;
- ❖ Πόσο αξιόπιστες πιστεύετε ότι είναι;
- ❖ Γιατί τα μέσα μαζικής ενημέρωσης λένε ψέματα;

Βήμα 4: Προσδιορισμός των πραγματικών γεγονότων

Γράψτε στον πίνακα την ακόλουθη πρόταση:

**"ΕΝΑΣ ΜΑΥΡΟΣ ΈΦΗΒΟΣ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΕ ΚΑΙ ΣΚΟΤΩΣΕ ΒΑΝΑΥΣΑ ΜΙΑ ΛΕΥΚΗ ΝΕΑΡΗ
ΜΗΤΕΡΑ ΤΡΙΩΝ ΜΙΚΡΩΝ ΑΓΓΕΛΩΝ."**

Ρωτήστε τα παιδιά:

- ❖ Πώς αισθάνεστε όταν ακούτε κάτι τέτοιο;
- ❖ Υπάρχουν συγκεκριμένες λέξεις του τίτλου που χρησιμοποίησε ο συγγραφέας για να να επηρεάσει τη γνώμη σας;
- ❖ Ποια είναι τα συμπεράσματα που βγάλατε διαβάζοντας αυτό το κείμενο;
- ❖ Μπορείτε να διακρίνετε ποιο είναι το πραγματικό γεγονός; Θα μπορούσε να ειπωθεί διαφορετικά;
- ❖ Είναι σημαντικός ο τρόπος χρήσης του λόγου;

✓ Ξαναγράψτε την πρόταση με το πραγματικό γεγονός.

Βήμα 5: Ομαδική εργασία

Δημιουργήστε ομάδες των 4 ατόμων και ζητήστε τους να γράψουν 3-4 τίτλους ειδήσεων με τουλάχιστον έναν να είναι ψεύτικος.

Όταν τελειώσουν όλοι/ες και παρουσιάσουν τις ιδέες τους, ζητήστε από τις ομάδες να εντοπίσουν τους ψεύτικους τίτλους.

Βήμα 6: Δημιουργία αφίσας

Παρακολουθήστε αυτά τα βίντεο στο you tube.

Ζητήστε από τα παιδιά να κρατήσουν σημειώσεις.

<https://www.youtube.com/watch?v=0vjar1iqK-c>

<https://www.youtube.com/watch?v=AkwWcHekMdo>

✓ Δημιουργήστε μια αφίσα/λίστα ελέγχου για το πώς να εντοπίζετε τις ψεύτικες ειδήσεις.

Η αφίσα μπορεί να γίνει με το χέρι ή ψηφιακά με:

<https://www.postermywall.com/>Η

Εκπαιδευτικό Σενάριο 15: Ποια παιχνίδια παίζετε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;

Υποδομή	Οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι σε ομάδες των 4/5.
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Μέσα κοινωνικής δικτύωσης
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Μελέτες περιπτώσεων πραγματικής ζωής, Παιχνίδι ρόλων

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι έχει μεταφορτωθεί σε διάφορους υπολογιστές που είναι διαθέσιμοι στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανάλογα με τον αριθμό των υπολογιστών που είναι διαθέσιμοι στην τάξη, οι μαθητές/μαθήτριες παίζουν το παιχνίδι μέχρι το τέλος σε μικρές ομάδες των 4/5.

Βήμα 2: Μελέτη περίπτωσης πραγματικής ζωής

Ο/η δάσκαλος/α χωρίζει τους/τις μαθητές/μαθήτριες σε μικρές ομάδες και τους/τις βάζει να διαβάσουν ένα άρθρο εφημερίδας που σχετίζεται με την υπόθεση του παιχνιδιού της μπλε φάλαινας:
https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/05/19/news/blue_whale_ragazza_condannata_a_un_anno_e_mezzo-301820281/

<https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>

Ο/η δάσκαλος/α ρωτά τους/τις μαθητές/μαθήτριες αν έχουν ακούσει για το παιχνίδι της μπλε φάλαινας.

Στη συνέχεια τους ζητείται να μιλήσουν σε ομάδες γι' αυτό και να μοιραστούν με τον/την εκπαιδευτικό και τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριες τους τις σκέψεις και τους προβληματισμούς τους.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση

- Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε ομάδες και τους ζητείται να βρουν τρόπους επίλυσης του προβλήματος, πώς να σταματήσουν τη διάδοση αυτού του είδους των παιχνιδιών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- Απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις:
 1. Τι θα κάνατε αν ξέρατε ότι ένας/μια φίλος/η σας παίζει αυτό το είδος παιχνιδιού;
 2. Θα μιλούσατε σε έναν/μια ενήλικα/η γι' αυτό;

Βήμα 4: Δημιουργία εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ορθολογική χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που απευθύνουν οι μαθητές/μαθήτριες στους/στις συμμαθητές/συμμαθήτριές τους:

- Κάθε ομάδα μαθητών μπορεί να ηχογραφήσει ένα βιντεοσκοπημένο σποτ ή να προετοιμάσει μια μεγάλη αφίσα στην οποία θα εκφράσει ένα αποτελεσματικό μήνυμα με στόχο να πείσει άλλα παιδιά ή έφηβα άτομα να δώσουν προσοχή στον κίνδυνο της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης χωρίς κριτική σκέψη. Στο τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει στις άλλες τη δική της δουλειά.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 16: Σεξουαλική παρενόχληση

Υποδομή	Ένας Υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Σεξουαλική παρενόχληση
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Παιχνίδι ρόλων, Ομαδική συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/τριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Οι μαθητές/τριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα της σεξουαλικής παρενόχλησης, ο/η μαθητής/τρια διαβάσει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/Η μαθητής/τρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Παιχνίδι ρόλων

Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια. Το ένα μέρος του ζευγαριού είναι το κορίτσι της ιστορίας. Το δεύτερο μέρος του ζευγαριού είναι ένας/μια φίλος/η του κοριτσιού.

- Το κορίτσι λέει στο άλλο άτομο τι της ζήτησε ο τύπος στο διαδίκτυο να κάνει.
- Ο/Η φίλος/η προσπαθεί να δώσει συμβουλές για το τι πρέπει να κάνει η κοπέλα.

Βήμα 3: Ομαδική συζήτηση

Τα ζευγάρια παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της συζήτησης που έκαναν και φτιάχνεται ένας κατάλογος πιθανών αντιδράσεων.

Πριν εξηγήσει το σενάριο του παιχνιδιού ρόλων, μπορεί να είναι χρήσιμο ο/η εκπαιδευτικός να προσομοιώσει το διάλογο/δραστηριότητα με έναν/μια μαθητή/τρια, προκειμένου να παρέχει ένα πρότυπο που θα μπορούσε να ακολουθηθεί από την υπόλοιπη τάξη.

Εκπαιδευτικό Σενάριο 17: Ρόλοι των φύλων

Υποδομή	Ένας Υπολογιστής
Διάρκεια	1 Ώρα
Θεματολογία	Ρόλοι των φύλων
Εκπαιδευτικοί Στόχοι	Σε βάθος συζήτηση ενός θέματος
Είδη Δραστηριοτήτων	Ομαδική Συζήτηση

Βήμα 1: Προετοιμασία/ Παίζοντας το παιχνίδι

Το παιχνίδι “Ήρωας Δικαιωμάτων” φορτώνεται στον υπολογιστή της τάξης, το οποίο προβάλλεται στον τοίχο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξηγείται εν συντομία στους/στις μαθητές/μαθήτριες και ένας από αυτούς καλείται να έρθει στον υπολογιστή και να παίξει το παιχνίδι. Οι μαθητές/μαθήτριες αλλάζουν σε κάθε ερώτηση. Όταν το παιχνίδι φτάσει στο σημείο όπου τίθεται το θέμα των ρόλων των φύλων, ο/η μαθητής/μαθήτρια διαβάσει δυνατά τις διάφορες επιλογές και ο/η δάσκαλος/α ζητά από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να ψηφίσουν ποια είναι η σωστή απάντηση. Ο/η μαθητής/μαθήτρια που παίζει το παιχνίδι πρέπει να επιλέξει την απάντηση που ψήφισε η τάξη. Αν είναι λάθος, πρέπει να εξετάσει άλλες επιλογές μέχρι να βρει τη σωστή. Αφού η τάξη βρει τη σωστή απάντηση, ο/η δάσκαλος/α διακόπτει το παιχνίδι.

Βήμα 2: Ομαδική συζήτηση/ Εξατομίκευση

Ως πρώτο βήμα, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τους/τις μαθητές/μαθήτριες αν οι γονείς που έκαναν τη συζήτηση στο παιχνίδι, θα μπορούσαν να είναι οι δικοί τους γονείς.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να σχεδιάσουν όλοι/όλες μαζί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που να απευθύνεται στους γονείς. Ως εκ τούτου, τους ζητά να δώσουν ιδέες σχετικά με το τι θα μπορούσε να περιλαμβάνει αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Οι ιδέες γράφονται στον πίνακα. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να διευκολύνει τη συζήτηση με ερωτήσεις όπως:

- Τι θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν τα μαθήματα; (τι είδους κείμενο, βίντεο, πληροφορίες, ιστορίες)
- Ποιος/α θα ήταν ο/η δάσκαλος/α;
- Πώς θα μπορούσε να οργανωθεί;
- Θα υπάρχουν τεστ; Πώς θα μπορούσαν να οργανωθούν οι εξετάσεις;

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

1. Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών:

<https://forms.gle/A5VfZTmfem168iSb8>

2. Πριν την δράση: για μαθητές

Ηλεκτρονικά: <https://forms.gle/rir4DtP2Pci2hEDW8>

Σε μορφή word

Ο "Ηρωας των Δικαιωμάτων" Ερωτηματολόγιο 1



Αυτό το ερωτηματολόγιο θα μας βοηθήσει να μάθουμε περισσότερα για τη δραστηριότητα που έγινε στην τάξη σας. Θα χρειαστείτε περίπου 5-10 λεπτά να το συμπληρώσετε.

Οι ερωτήσεις δεν έχουν σχεδιαστεί για να σας αξιολογήσουν, αλλά για να μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε πώς αισθάνεστε για το θέμα της δραστηριότητας.

Όλες οι πληροφορίες που παρέχετε θα παραμείνουν ανώνυμες. Απαντήστε σε αυτές τις ερωτήσεις όσο πιο ειλικρινά μπορείτε. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις.

Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή!

Ερωτήσεις:

1. Πόσο χρονών είσαι;

9-10

11-12

13-14

2. Έχεις συμμετάσχει ξανά σε δράση με θέμα τα δικαιώματα του παιδιού;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

Δεν θυμάμαι

3. Πιστεύεις ότι είναι ενδιαφέρον να μάθεις για τα δικαιώματα του παιδιού μέσα από ένα βιντεοπαιχνίδι;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΙΣΩΣ

4. Μπορείς να μας πεις κάποια από τα δικαιώματα που έχουν τα παιδιά, όπως το δικαίωμα στην εκπαίδευση; Εάν δεν γνωρίζεις κανένα, απλώς γράψε "Δεν ξέρω".

5. Συμφωνείς με τις παρακάτω προτάσεις; Υπάρχουν πέντε επιλογές, από το 1 που σημαίνει «δεν συμφωνώ καθόλου» έως το 5 που σημαίνει «συμφωνώ απόλυτα». Επίλεξε ένα κουτάκι σε κάθε γραμμή.

- Νιώθω αρκετά γενναίος/α για να προστατεύσω τα δικά μου δικαιώματα και τα δικαιώματα των άλλων παιδιών.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Ξέρω πώς να ζητήσω βοήθεια και να πω σε κάποιον εάν βλέπω ή βιώνω κάτι που δεν μου φαίνεται σωστό.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Είναι καλό να σεβόμαστε τα δικαιώματα των άλλων παιδιών.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Νιώθω σίγουρος/η για τον εαυτό μου όταν μοιράζομαι τις σκέψεις και τις ιδέες μου γιατί ξέρω ότι η φωνή μου είναι σημαντική.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Ξέρω ότι κάθε παιδί πρέπει να έχει την ευκαιρία να πάει σχολείο, ανεξάρτητα από το αν είναι αγόρι ή κορίτσι, από πού προέρχεται ή πώς μοιάζει.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Πιστεύω ότι είναι πολύ σημαντικό να βοηθάμε και να συμπεριλαμβάνουμε παιδιά με αναπηρίες, ώστε να μπορούν να είναι μέλη της κοινωνίας μας

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

ΤΕΛΟΣ

Προσωπικά δεδομένα

Ο Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων είναι ένα σύνολο κανόνων που συμβάλλει στην προστασία των προσωπικών σας δεδομένων. Είναι σαν ένας ειδικός νόμος για να διατηρείτε τις πληροφορίες σας ασφαλείς.

Χρησιμοποιούμε αυτήν τη φόρμα για να μάθουμε περισσότερα για εσάς και τις απόψεις σας. Αυτό μας βοηθά να κάνουμε το παιχνίδι και τις δραστηριότητές μας ακόμα καλύτερα, μόνο για εσάς! Θα διατηρήσουμε τις πληροφορίες σας μόνο για όσο διάστημα τις χρειαζόμαστε για να τις επεξεργαστούμε. Όταν δεν το χρειαζόμαστε πια, θα το διαγράψουμε.

3. Μετά την δράση: για μαθητές

Διαδικτυακή μορφή: <https://forms.gle/VjTAp7jdytbTgfJVA>

Σε μορφή word

Ο "Ηρωας των Δικαιωμάτων" Ερωτηματολόγιο 2



Αυτό το ερωτηματολόγιο θα μας βοηθήσει να μάθουμε περισσότερα για τη δραστηριότητα που έγινε στην τάξη σας. Θα χρειαστείτε περίπου 5-10 λεπτά να το συμπληρώσετε.

Οι ερωτήσεις δεν έχουν σχεδιαστεί για να σας αξιολογήσουν, αλλά για να μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε πώς αισθάνεστε για το θέμα της δραστηριότητας.

Όλες οι πληροφορίες που παρέχετε θα παραμείνουν ανώνυμες. Απαντήστε σε αυτές τις ερωτήσεις όσο πιο ειλικρινά μπορείτε. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις.

Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή!

Ερωτήσεις:

1. Πόσο χρονών είσαι;
9-10
11-12

13-14

2. Πέρασες καλά στη δραστηριότητα

ΝΑΙ

ΟΧΙ

Δεν ξέρω

3. Θα έπαιζες το παιχνίδι αυτό με έναν φίλο ή θα του έλεγες για το παιχνίδι;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΙΣΩΣ

4. Μπορείς να μας πεις 3 από τα δικαιώματα που έχουν τα παιδιά, όπως το δικαίωμα στην εκπαίδευση; Εάν δεν γνωρίζεις κανένα, απλώς γράψε "Δεν ξέρω".

5. Συμφωνείς με τις παρακάτω προτάσεις; Υπάρχουν πέντε επιλογές, από το 1 που σημαίνει «δεν συμφωνώ καθόλου» έως το 5 που σημαίνει «συμφωνώ απόλυτα». Επίλεξε ένα κουτάκι σε κάθε γραμμή.

- Νιώθω αρκετά γενναίος/α για να προστατεύσω τα δικά μου δικαιώματα και τα δικαιώματα των άλλων παιδιών.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Ξέρω πώς να ζητήσω βοήθεια και να πω σε κάποιον εάν βλέπω ή βιώνω κάτι που δεν μου φαίνεται σωστό.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Είναι καλό να σεβόμαστε τα δικαιώματα των άλλων παιδιών.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Νιώθω σίγουρος/η για τον εαυτό μου όταν μοιράζομαι τις σκέψεις και τις ιδέες μου γιατί ξέρω ότι η φωνή μου είναι σημαντική.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Ξέρω ότι κάθε παιδί πρέπει να έχει την ευκαιρία να πάει σχολείο, ανεξάρτητα από το αν είναι αγόρι ή κορίτσι, από πού προέρχεται ή πώς μοιάζει.

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

- Πιστεύω ότι είναι πολύ σημαντικό να βοηθάμε και να συμπεριλαμβάνουμε παιδιά με αναπηρίες, ώστε να μπορούν να είναι μέλη της κοινωνίας μας

1 δεν συμφωνώ καθόλου 2 δεν συμφωνώ 3 δεν ξέρω 4 συμφωνώ 5 συμφωνώ απόλυτα

ΤΕΛΟΣ

Προσωπικά δεδομένα

Ο Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων είναι ένα σύνολο κανόνων που συμβάλλει στην προστασία των προσωπικών σας δεδομένων. Είναι σαν ένας ειδικός νόμος για να διατηρείτε τις πληροφορίες σας ασφαλείς.

Χρησιμοποιούμε αυτήν τη φόρμα για να μάθουμε περισσότερα για εσάς και τις απόψεις σας. Αυτό μας βοηθά να κάνουμε το παιχνίδι και τις δραστηριότητές μας ακόμα καλύτερα, μόνο για εσάς! Θα διατηρήσουμε τις πληροφορίες σας μόνο για όσο διάστημα τις χρειαζόμαστε για να τις επεξεργαστούμε. Όταν δεν το χρειαζόμαστε πια, θα το διαγράψουμε.

