



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Τα προϊόντα

ΠΑΙΧΝΙΔΙ CIRCLE



CODE
2020-1-IT02-KA201-079244

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση [ανακοίνωση] αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι "CIRCLE: CIRCULAR LEARNING EVALUATION GAME" είναι ένα παιχνίδι αξιολόγησης που αντλεί έμπνευση από το παιχνίδι της χήνας, ως παραδοσιακή μορφή επιτραπέζιου παιχνιδιού, διεγείροντας την άμεση συμμετοχή των μαθητών σε μια αναδρομική διαδικασία ενεργοποίησης, επαλήθευσης και ανατροφοδότησης, "εκπαιδύοντας" τις δεξιότητες-στόχους και αξιολογώντας την επίτευξη των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων που αντιστοιχούν στους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν προγραμματιστεί στην εικονική περιήγηση FABULAND, σε ένα παιχνιδιοποιημένο πλαίσιο μάθησης.



Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες της εταιρικής σχέσης σε ηλεκτρονική και εκτυπώσιμη έκδοση και έχει ως στόχο να εξηγήσει το σύστημα της κυκλικής οικονομίας με απλό και διαισθητικό τρόπο.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Δεν χρειάζεται να έχετε διαπιστευτήρια πρόσβασης για να αποκτήσετε πρόσβαση στο online παιχνίδι, καθώς και στην εκτυπώσιμη έκδοση, η οποία είναι διαθέσιμη στην ακόλουθη διεύθυνση <https://fabula.conform.it/fabula-plus/the-circle-game/?lang=it>.

Co-funded by the European Programme of the European Union

fabulaPlus

HOME THE PROJECT PLUS THE PARTNERSHIP FEDRO

THE CIRCLE GAME

home Fabula Plus THE CIRCLE GAME

The Circle Game

INFO

PLAY THE GAME

This project has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for the publication and the Commission declines all responsibility for the use that may be made of the information contained therein.

INFORM AKMI FEI

IF YOU DON'T SEE THE GAME CORRECTLY, CLICK HERE!

Download the kit to print

DOWNLOAD THE PAPER GAME

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η ψηφιακή έκδοση έχει σχεδιαστεί για να προσφέρει μεγαλύτερη διαδραστικότητα, παίζοντας επίσης με εικόνες και ηχητικά εφέ. Η έντυπη έκδοση, από την άλλη πλευρά, δημιουργήθηκε με τρεις στόχους:

- να συμμετέχουν τα παιδιά στη δημιουργία ενός πραγματικού παιχνιδιού, από την κοπή των επιμέρους στοιχείων (κάρτες, πόνια, ταμπλό) μέχρι τη συναρμολόγησή του.
- να τους βοηθήσει να κατανοήσουν τη σημασία της χρήσης ανακυκλωμένων υλικών στην κατασκευή του
- να τους επιτρέψει να ανακαλύψουν ξανά τη διασκέδαση των επιτραπέζιων παιχνιδιών.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι εκτυλίσσεται σε μια σειρά από 40 τετράγωνα που αντιστοιχούν σε μέρη της πόλης, όπως το εμπορικό κέντρο, το πάρκο, το σχολείο. Στόχος του παιχνιδιού είναι να κινηθείτε όσο το δυνατόν γρηγορότερα κατά μήκος του ταμπλό, να απαντήσετε σωστά στις ερωτήσεις και τα ερωτήματα που προτείνονται, να επαληθεύσετε την εκμάθηση εννοιών που σχετίζονται με την κυκλική οικονομία.



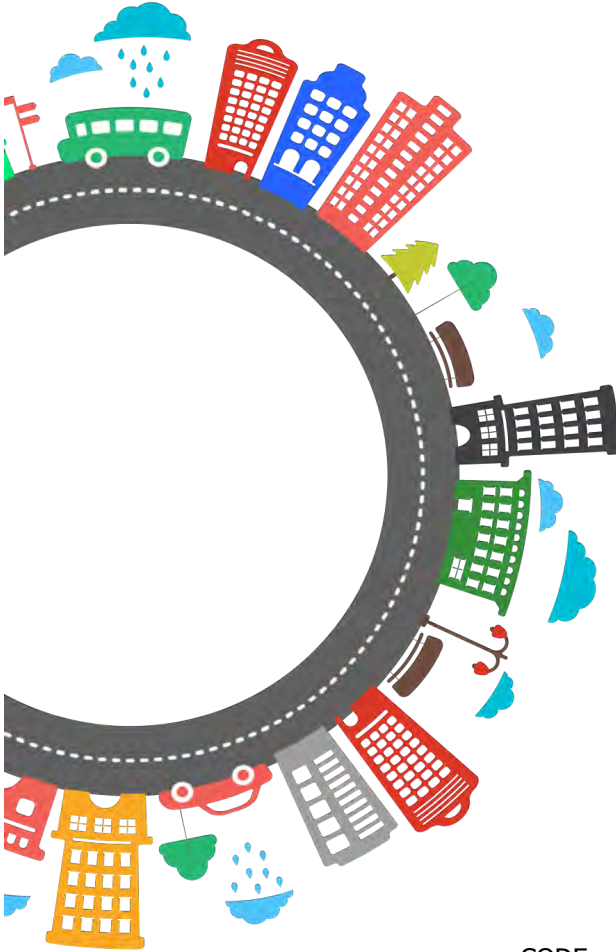
Κάθε σωστή απάντηση επιτρέπει στους παίκτες να συλλέγουν πόντους ανακύκλωσης στο online παιχνίδι και υλικά ανακύκλωσης στο χάρτινο παιχνίδι. Η λανθασμένη απάντηση συνεπάγεται την αφαίρεση από αυτούς που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης. Ο παίκτης που θα καταφέρει να συγκεντρώσει τους περισσότερους, ώστε να μπορέσει να γίνει "circle baby", ένας πραγματικός περιβαλλοντολόγος στο τέλος της διαδρομής, κερδίζει!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Circular Economy applied to Fabula Project Framework



CODE

2020-1-IT02-KA201-079244

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση [ανακοίνωση] αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

