



# FABULA C-PLUS

Η κυκλική οικονομία στο πλαίσιο του έργου FABULA C-PLUS

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα έκδοση, αντανακλά μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτό.



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

CODE  
2020-1-IT02-KA201-079244

  
Circular Economy applied to Fabula Project Framework

## Το Έργο C-Plus

Το έργο, πραγματοποιείται σε συνέχεια της Ορθής Πρακτικής από το έργο “**FABU.LA– Financial And Business Learning Activities Game**” το οποίο υλοποιήθηκε με κωδικό 2015-1-IT02-KA201-015397 στο πλαίσιο της *Βασικής Δράσης 2 Στρατηγικές Συμπράξεις μεταξύ Σχολείων* και διερεύνησε τη λογική της ψυχαγωγικής εκπαίδευσης, δηλαδή την εκπαίδευση μέσα από τη διασκέδαση, εμπλέκοντας, παρακινώντας και ενθουσιάζοντας τα παιδιά της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης σχετικά με την επιχειρηματικότητα και τον οικονομικό γραμματισμό. Το έργο διευρύνει το αντικείμενο και το εύρος δράσης του, καθώς πειραματίζεται με καινοτόμες μορφές διαδραστικής, παιχνιδιοποιημένης και εργαστηριακής διδασκαλίας για να αναπτυχθεί στους μαθητές των τάξεων IV και V (9 -11 ετών) των Δημοτικών Σχολείων στην Ιταλία, την Ισπανία και την Ελλάδα, συνείδηση, γνώση και ικανότητα υιοθέτησης συμπεριφορών προσανατολισμένων στην κυκλική οικονομία, πειραματιζόμενοι και, ταυτόχρονα, δημιουργώντας νέες δημιουργικές και ευρηματικές ιδέες για ένα πρώιμο επιχειρηματικό όραμα στον τομέα της επαναχρησιμοποίησης και ανακύκλωσης πόρων και υλικών.

Η στρατηγική του έργου που περιγράφεται εντάσσεται στους στόχους της Ατζέντας 2030, η οποία θέτει μια κοσμοϊστορική πρόκληση: "να μεταδώσουμε σε όλους τους μαθητές τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης" αναπροσανατολίζοντας τον παραδοσιακό τρόπο διακυβέρνησης, παραγωγής και κατανάλωσης, αλλά και αυτόν της εκπαίδευσης και της «διδασκαλίας». Από την άλλη πλευρά, η αιφόρος ανάπτυξη δεν μπορεί να οικοδομηθεί χωρίς μια πολιτιστική αλλαγή που πρέπει να ξεκινά από τα εκπαιδευτικά συστήματα, σε όλα τα επίπεδα, και της οποίας ο επείγων χαρακτήρας και η μη αναβλητικότητα είναι πλέον εμφανής σε όλους.



## Στόχοι

- 1. Η δημιουργία Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων (ΑΕΠ)** με τη μορφή εικονικών περιηγήσεων που αποτελούνται από εικόνες 360°, που θα επιτρέπουν στους μαθητές να κάνουν μια συναρπαστική και διαδραστική επίσκεψη σε ορισμένες τοποθεσίες που συμβολίζουν την καθημερινή τους ζωή (σπίτι, πάρκο, σχολείο κλπ.) και που θα τους συνοδεύσουν σε ένα πρώιμο πολιτιστικό άλμα μέσα από το οποίο θα αντιμετωπίσουν την πρόκληση του κυκλικού μοντέλου με πλήρη επίγνωση, μεταβαίνοντας από την έννοια της απαξίωσης που είναι συνυφασμένη με τα απόβλητα σε εκείνη της αξίας και, στη συνέχεια, να μάθουν τη διαδικασία μετασχηματισμού κάθε υλικού που θα συναντήσουν κατά μήκος αυτής της εικονικής διαδρομής.

Για την υποστήριξη των ΑΕΠ θα παράξουμε επίσης:

- Ένα Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτικούς που θα περιέχει τις κατευθυντήριες γραμμές που είναι χρήσιμες για τη διεξαγωγή δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς την κατάλληλη τεχνική και διδακτική υποστήριξη ώστε να καθοδηγήσουν τους μαθητές στη χρήση των εικονικών περιηγήσεων.
  - Ένα Εγχειρίδιο Μαθητή το οποίο θα είναι ένα ευανάγνωστο φυλλάδιο που θα επιτρέπει στους νέους μαθητές να γνωρίσουν τη μαθησιακή διαδρομή σε όλες τις φάσεις της, προκειμένου να καθοδηγηθούν στη χρήση όλων των σταδίων της εικονικής περιήγησης.
- 2. Η σύλληψη και η δημιουργία του παιχνιδιού CIRCLE: Circular Learning Evaluation Game (Κυκλικό Παιχνίδι Αξιολόγησης Μάθησης)** για την καλλιέργεια των δεξιοτήτων-στόχων και την αξιολόγηση της επίτευξης των μαθησιακών αποτελεσμάτων που αντιστοιχούν στους εκπαιδευτικούς στόχους που προγραμματίζονται από τις εικονικές περιηγήσεις σε ένα παιγνιώδες-διδακτικό πλαίσιο μάθησης.
  - 3. Ο σχεδιασμός του μεθοδολογικού εγχειριδίου των Circular Creativity Labs for Entrepreneurship - Εργαστηρίων Κυκλικής Δημιουργικότητας για την Επιχειρηματικότητα CiCLE** που θα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να διεξάγουν εκπαιδευτικά εργαστήρια με στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της εφευρετικότητας και της επιχειρηματικότητας των νέων μαθητών ώστε να δώσουν στα απορρίμματα μια «δεύτερη ζωή», μετατρέποντάς τα σε κάτι καλλιτεχνικά και επιχειρηματικά νέο.
  - 4. Η μεθοδολογική ευθυγράμμιση μιας ομάδας εκπαιδευτικών της σύμπραξης** μέσω μιας διακρατικής κινητικότητας στο μοντέλο "CiCLE" για τη διεξαγωγή των εργαστηρίων κυκλικής δημιουργικότητας για την επιχειρηματικότητα και τη διευκόλυνση της συζήτησης, της ατομικής και της ομαδικής εργασίας, ώστε να μπορέσουν οι νέοι μαθητές να εφαρμόσουν τις γνώσεις που έμαθαν και να τις μετασχηματίσουν σε ιδέες "Re-CiCLE".
  - 5. Δοκιμή από τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων,** με την υποστήριξη του διδακτικού προσωπικού, των ΑΕΠ, του εμπειριστατωμένου υλικού, των εγχειριδίων και του παιχνιδιού CIRCLE.

## Οι Εταίροι

### Istituto Suor Orsola Benincasa

Το Istituto Suor Orsola Benincasa είναι κληρονόμος μιας εκπαιδευτικής παράδοσης αιώνων. Οι Σχολές του Ινστιτούτου παρέχουν ένα πρόγραμμα κατάρτισης που καλύπτει ολόκληρο τον κύκλο σπουδών. Το πλάνο εργασίας του βασίζεται όχι μόνο στην οριζόντια ανάπτυξη των μαθητών, αλλά και στην κάθετη και επιτρέπει, μέσω της έρευνας και της ανταλλαγής εμπειριών και γνώσεων, να σχεδιάζει και να εφαρμόζει πιλοτικά καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης ευαίσθητες στις συνεχείς αλλαγές των διαδικασιών μάθησης.



### Regione Campania

Η Περιφέρεια Καμπανίας - Τμήμα Εκπαίδευσης, Κοινωνικών Πολιτικών και Πολιτικών Νεολαίας είναι θεσμικά υπεύθυνη για τον προγραμματισμό, τη διαχείριση και τον έλεγχο των εκπαιδευτικών σχεδίων και σχεδίων κατάρτισης τα οποία εκφράζονται από το τοπικό σύστημα, με συμβουλευτικές και προωθητικές ευθύνες, καθώς:



- ενσωματώνει τη δράση της στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών πολιτικών σε εθνικό και διεθνές επίπεδο
- συντονίζει τις εκπαιδευτικές πολιτικές και προωθεί τις σχέσεις σχολείου/εργασίας
- σχεδιάζει, κατευθύνει και ελέγχει την εφαρμογή μιας στρατηγικής σε επίπεδο περιφερειακού εκπαιδευτικού συστήματος, καθορίζοντας μακροπρόθεσμους στόχους για τη βελτίωση του επιπέδου της προσφοράς
- επαληθεύει και συντονίζει προκειμένου να διαπιστωθεί η αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και να αξιολογηθεί ο βαθμός εφαρμογής του σχεδίου για την παροχή εκπαίδευσης.

### Conform

CONFORM – Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. εργάζεται για περισσότερα από 20 χρόνια σε εθνικό και διεθνές επίπεδο. Προωθεί και αναπτύσσει σημαντικά ερευνητικά προγράμματα και προγράμματα κατάρτισης με καινοτόμες μορφές και λύσεις στην τάξη, βιωματική μάθηση και ηλεκτρονική μάθηση. Παρέχει συμβουλευτική και τεχνική βοήθεια σε επιχειρήσεις και στο Δημόσιο Τομέα, με την υποστήριξη έμπειρου προσωπικού και μιας ομάδας εκπαιδευτών, συμβούλων, επαγγελματιών, στελεχών και επιχειρηματιών που φέρουν επιτυχημένες εμπειρίες.



## Οι Εταίροι

### AKMH

Το Ινστιτούτο Επαγγελματικής Κατάρτισης AKMH ιδρύθηκε το 1989 και σήμερα είναι ένα από τα κορυφαία Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης στην Ελλάδα που παρέχει μεταδευτεροβάθμια εκπαίδευση, με περισσότερα από 37.500 τ.μ. υποδομών σε διάφορες πόλεις της Ελλάδας συμπεριλαμβανομένου ενός από τα πιο προβεβλημένα Campuses της χώρας. Κάθε χρόνο, περίπου 14.000+ ενεργοί σπουδαστές εγγράφονται με στόχο να σπουδάσουν μία από τις 107 ειδικότητες, σε περισσότερα από 340 εργαστήρια που προσφέρονται σε 6 πόλεις σε όλη την Ελλάδα. Το AKMH ελπίζει ότι με την κατάλληλη εκπαίδευση, οι νέοι μπορούν να είναι παραγωγικοί, επιστημονικά προσανατολισμένοι, με ευρύ πνεύμα και ιδανικοί πολίτες της κοινωνίας, καθώς η κοινωνία επηρεάζεται σημαντικά από αυτούς.



### 102 Δημοτικό Σχολείο Αθηνών



102 Dimotiko  
Scholeio Athinon  
EST. 1955

Το 102 Δημοτικό Σχολείο Αθηνών ιδρύθηκε το 1955. Πρόκειται για ένα ολοήμερο Δημόσιο Δημοτικό Σχολείο που βρίσκεται κοντά στο κέντρο της Αθήνας και στο οποίο φοιτούν περίπου 250 μαθητές, ηλικίας 6 έως 12 ετών. Στόχος μας είναι να ευαισθητοποιήσουμε τους μαθητές μας σε διάφορα θέματα που αφορούν την κλιματική αλλαγή, την εξοικονόμηση ενέργειας καθώς και την αειφορία και να τους δώσουμε τη δυνατότητα να κατανοήσουν και να αντιμετωπίσουν καλύτερα τα περιβαλλοντικά ζητήματα που επηρεάζουν την τοπική, εθνική ή και διεθνή κοινότητα.

### Colegio CAUDE

Το College CAUDE είναι το αποτέλεσμα της κοινής προσπάθειας μιας ομάδας επαγγελματιών της οποίας ο κύριος στόχος είναι όλοι οι φοιτητές του Κέντρου μας να επιτύχουν ολοκληρωμένη ανάπτυξη ως άτομα, προσφέροντας τους μια ποιοτική εκπαίδευση που περιλαμβάνει την ανθρώπινη και την ακαδημαϊκή κατάρτιση με μη μονόπλευρο χαρακτήρα, μέσα στις δημοκρατικές αρχές του σεβασμού και της ανεκτικότητας.



## Οι Εταίροι

---

### Formación y Education Integral (FEI)

Η εταιρεία Formación y Education Integral (FEI) ιδρύθηκε στις 10 Οκτωβρίου 1997, συγκεντρώνοντας μια ομάδα εμπειρογνομόνων στη διοίκηση και την κατάρτιση που προέρχονται από τα Κέντρα Κατάρτισης. Η θεμελιώδης αποστολή της είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση πρωτοβουλιών στους τομείς της κατάρτισης, των δραστηριοτήτων τεχνολογικής διάδοσης και της συμμετοχής σε έργα προσανατολισμένα στην εκπαίδευση στον προσωπικό, επαγγελματικό και εταιρικό τομέα.







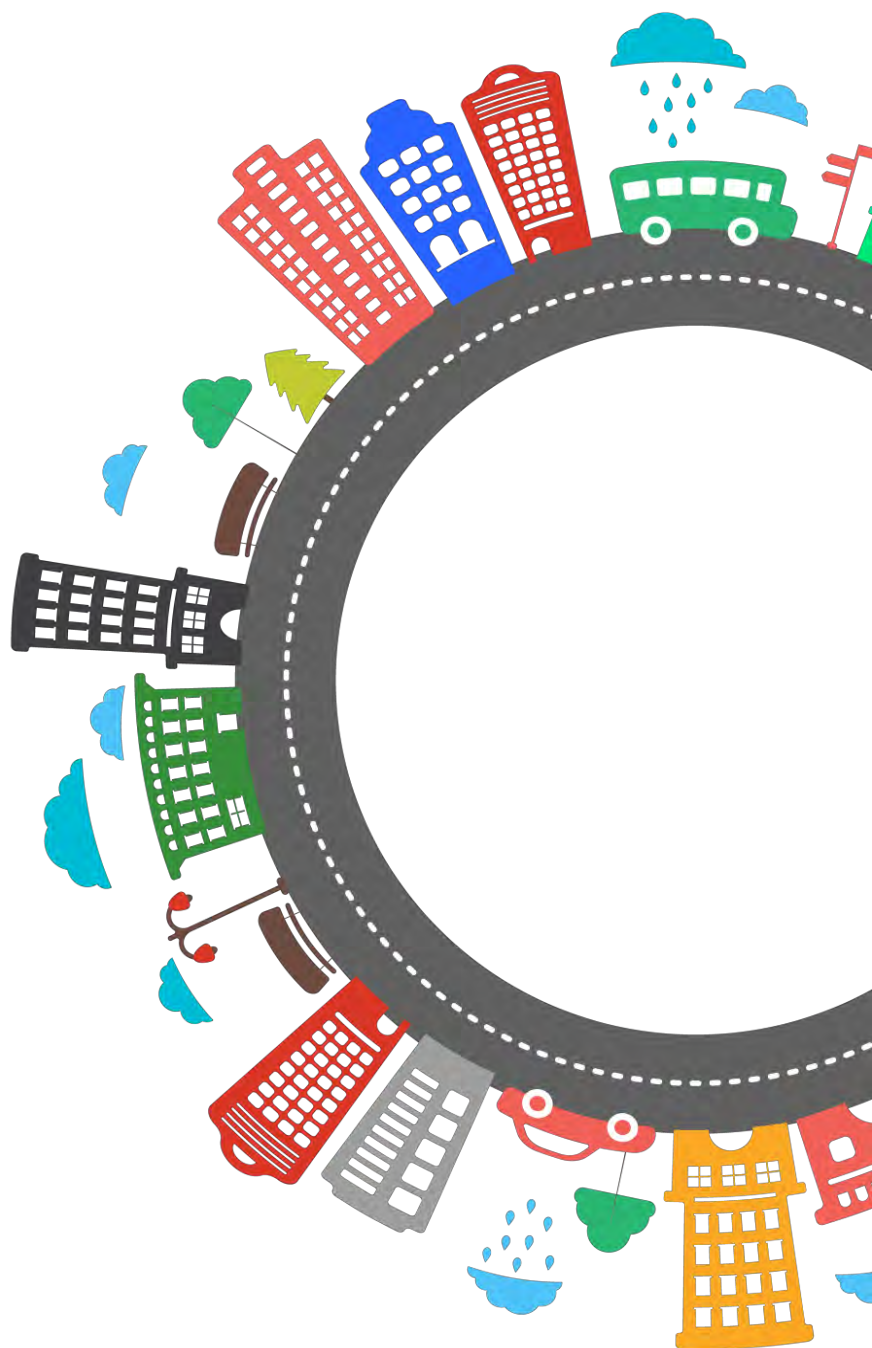
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# *Τα προϊόντα*

---

## ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ



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.

# FABULAND

Καλώς ήρθατε στο FABULAND, την πόλη όπου μειώνουμε, επαναχρησιμοποιούμε και ανακυκλώνουμε! Μαζί θα κάνουμε μια διαδραστική, εικονική περιήγηση, γεμάτη ερεθίσματα και προτάσεις για θέματα της κυκλικής οικονομίας.

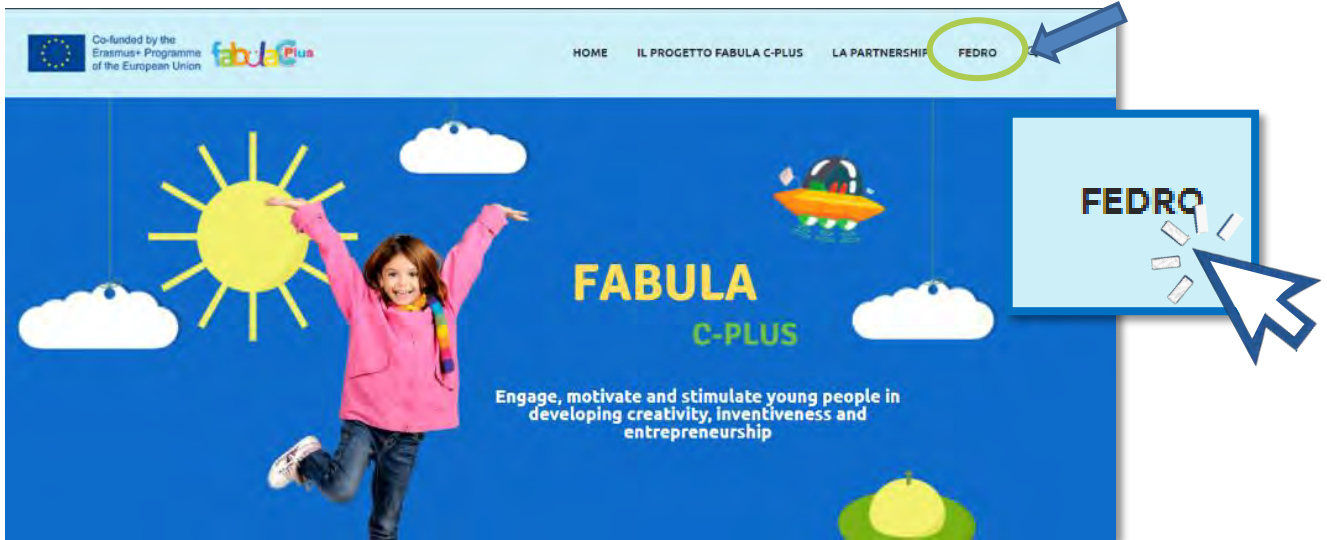
Θα επισκεφθούμε διάφορες τοποθεσίες για να μάθουμε, μέσω κινούμενων σχεδίων, ενημερωτικών δελτίων, εμπειριστατωμένου υλικού και παιχνιδιών, τις βασικές έννοιες για να γίνουμε πραγματικοί περιβαλλοντολόγοι.



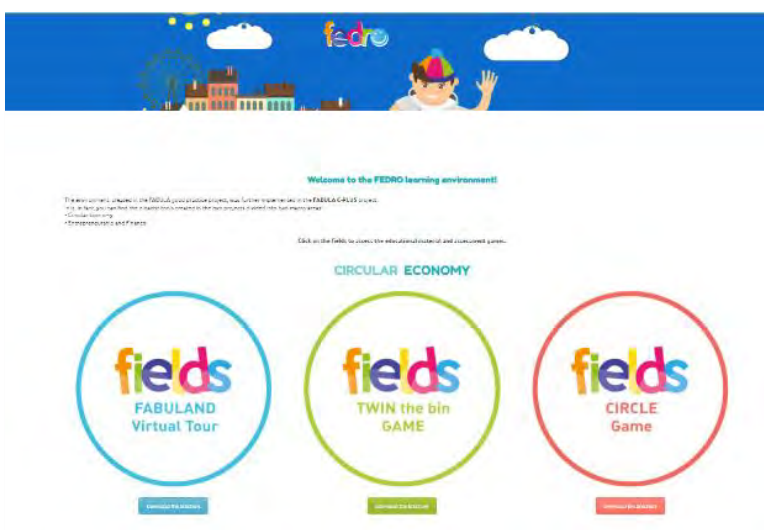


# ΠΡΟΣΒΑΣΗ

Μεταβείτε στον ιστότοπο <https://fabula.conform.it/it/> και κάντε κλικ στο εικονίδιο "Fedro" στην επάνω δεξιά γωνία.



Μόλις ανοίξει μια νέα σελίδα, κάντε κλικ στο εικονίδιο «Εικονική Περιήγηση στη Fabulan».



# ΠΡΟΤΟΥ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΞΕΝΆΓΗΣΗ

Επιλέξτε τη γλώσσα σας και ξεκινήστε αυτή τη φανταστική περιήγηση στον κόσμο της ανακύκλωσης!



Στο τέλος ενός σύντομου animation, πριν κάνετε κλικ στο πράσινο κουμπί για να αποκτήσετε πρόσβαση στην περιήγηση, κατεβάστε τους εκπαιδευτικούς πόρους για να τους χρησιμοποιήσετε στην τάξη και, ειδικότερα:

- Το εγχειρίδιο του δασκάλου
- Το εγχειρίδιο του μαθητή

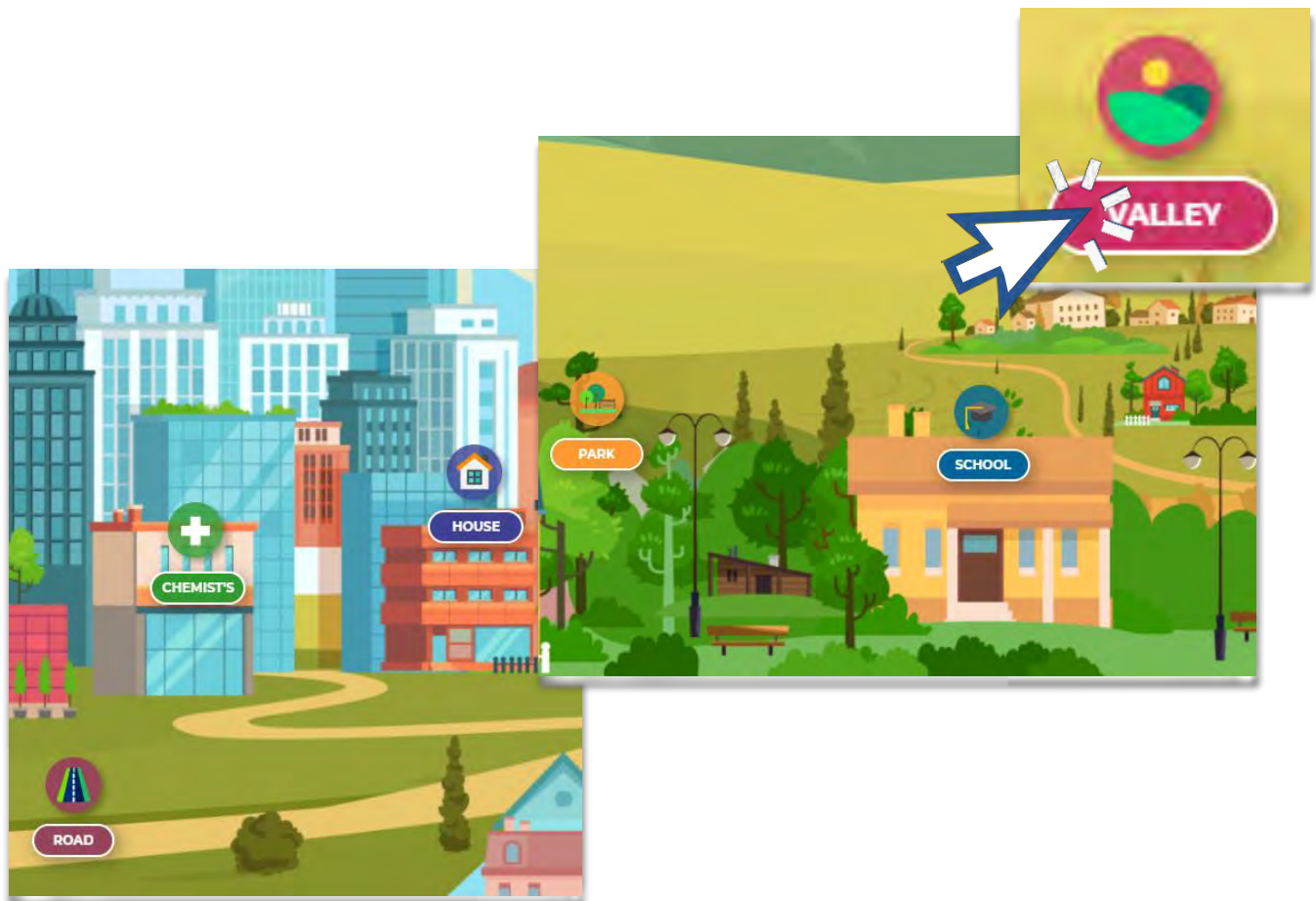
που παρέχουν τεχνική και εκπαιδευτική υποστήριξη στη χρήση των εικονικών περιηγήσεων και ευαισθητοποιούν για τον κόσμο της κυκλικότητας και της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας, μέσω διδακτικών ασκήσεων βασισμένων σε παιχνίδια.

# Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ

Μόλις μπειτε στην πόλη FABULAND μπορείτε να επισκεφθείτε διάφορες τοποθεσίες:

- Κοιλάδα
- Σπίτι
- Δρόμος
- Χημείο
- Πάρκο
- Σχολείο

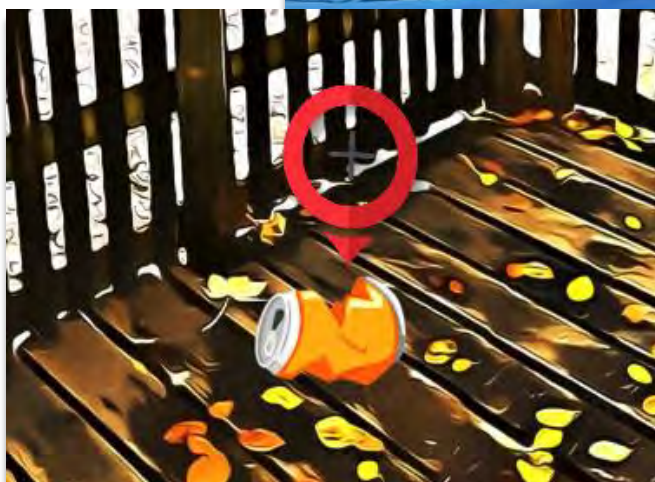
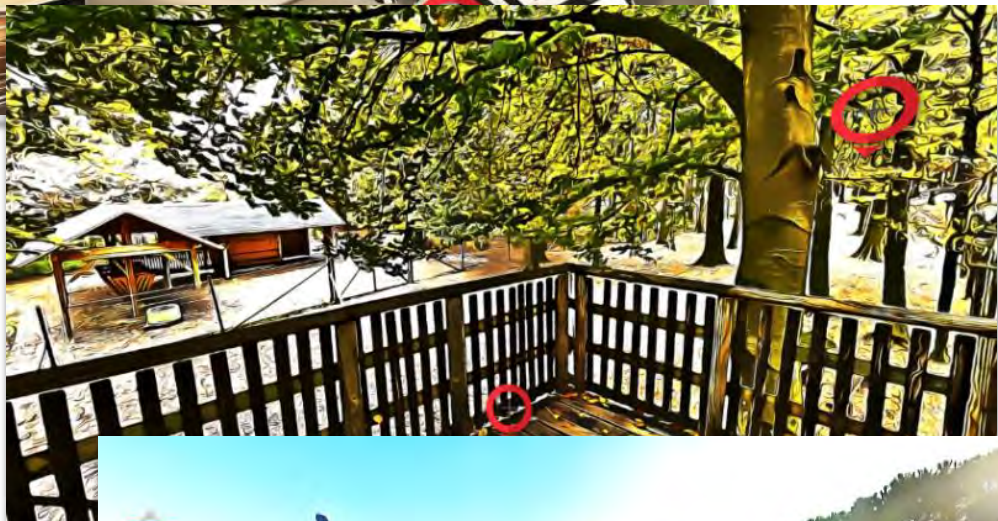
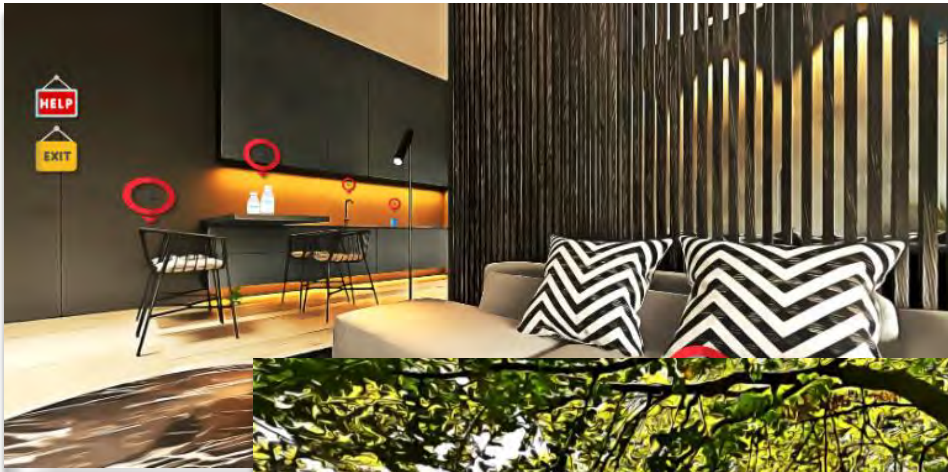
Βρείτε τα σύμβολα και κάντε κλικ για να αποκτήσετε πρόσβαση σε καθένα από αυτά.





# FABULAND

Μόλις επιλέξετε την τοποθεσία, εξερευνήστε το περιβάλλον και αναζητήστε τα σημεία ενδιαφέροντος που υποδεικνύονται με ένα κόκκινο εικονίδιο.



## ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ!

Για να επιστρέψετε πίσω, κάντε κλικ στο κουμπί «ΕΞΟΔΟΣ».  
Αν χρειάζεστε βοήθεια, ωστόσο, κάντε κλικ στο κουμπί  
"ΒΟΗΘΕΙΑ" πάνω αριστερά. Θα βρείτε όλες τις  
πληροφορίες που χρειάζεστε!



YOU CAN MOVE AROUND THE TOUR FROM YOUR DESKTOP, BY MOVING THE CURSOR, AND FROM A TABLET/SMARTPHONE USING THE GYROSCOPE, AS WELL AS WITH "CARDBOARD" AND "VR VIEWERS", THAT ALLOW YOU TO HAVE AN ALL-ENCOMPASSING EXPERIENCE.

WITHIN THE CITY, YOU CAN VISIT VARIOUS LOCATIONS.  
FIND THE 🌐 📺 📄 📁 📧 📧 📧 SYMBOLS AND CLICK TO ACCESS EACH ONE OF THEM.  
ONCE YOU HAVE ENTERED EACH OF THE ENVIRONMENTS, YOU WILL FIND "GATE" OBJECTS INDICATED WITH THE 📍 SYMBOL WHICH WILL ALLOW YOU TO ACCESS NUMEROUS MULTIMEDIA ITEMS:

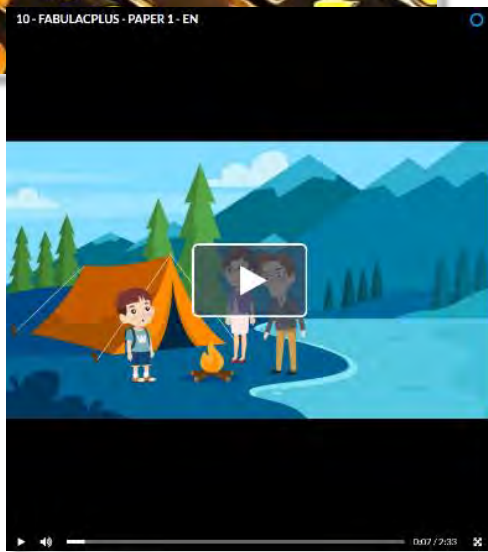
- WATCH A VIDEO
- OPEN A PERSONALIZED INFORMATION SHEET, A WEBSITE, ETC.
- DOWNLOAD A FILE (PDF, PPT, ETC.)

HAPPY SURFING!



# FABULAND

Επιλέγοντας τα διάφορα αντικείμενα, θα έχετε πρόσβαση σε διαφορετικά οπτικοακουστικά περιεχόμενα, που θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε πόσο σημαντικό είναι να ανακυκλώνετε και πώς να γίνετε πραγματικοί οικολόγοι!



## TIN CAN

How nice it would be to walk around the park and not see any garbage!  
When you see a tin can on the ground, do you throw it in the bin or do you leave it there?  
Did you know that in the first case you would help to save energy, save our natural resources and make the environment cleaner?  
Let's find out more together!



Glossario



PDF



Ricerche



Video



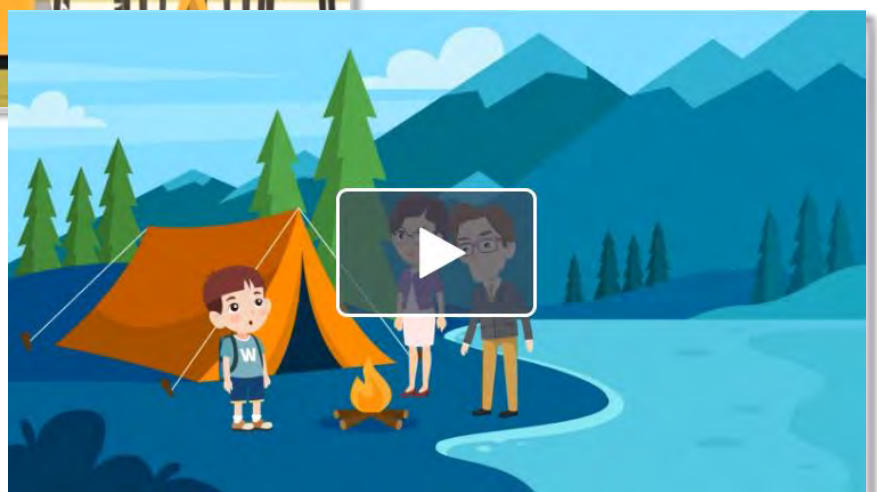
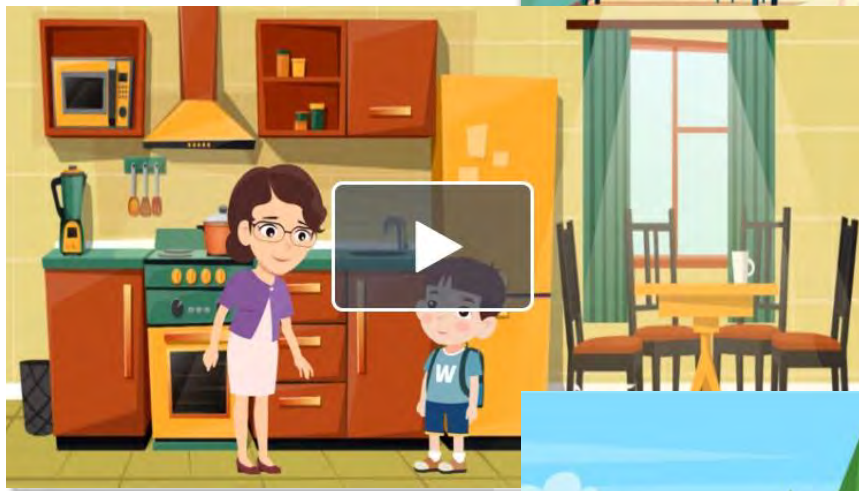
Giochi



Για κάθε θέμα, θα βρείτε κινούμενα σκίτσα.

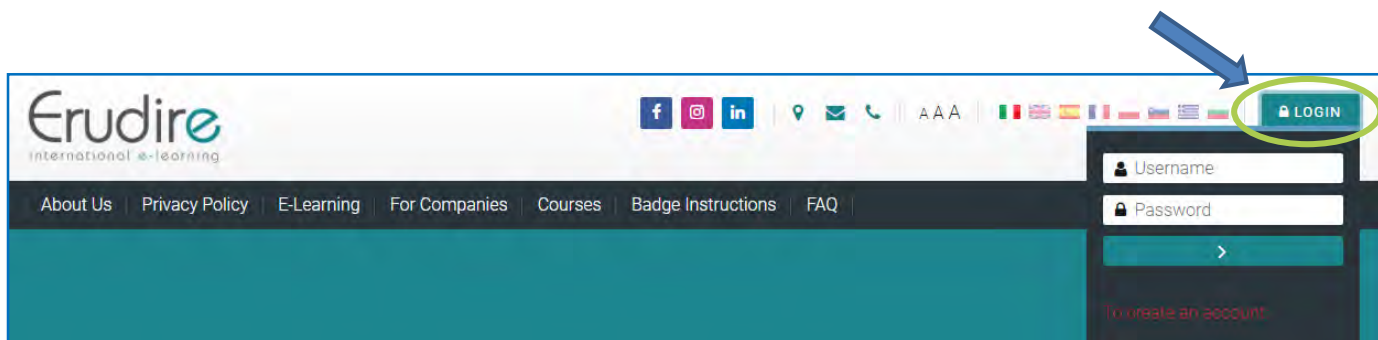
## Παρακαλώ σημειώστε!

Για να δείτε τα κινούμενα σχέδια, θα πρέπει να αποκτήσετε πρόσβαση στην πλατφόρμα "erudire.it".

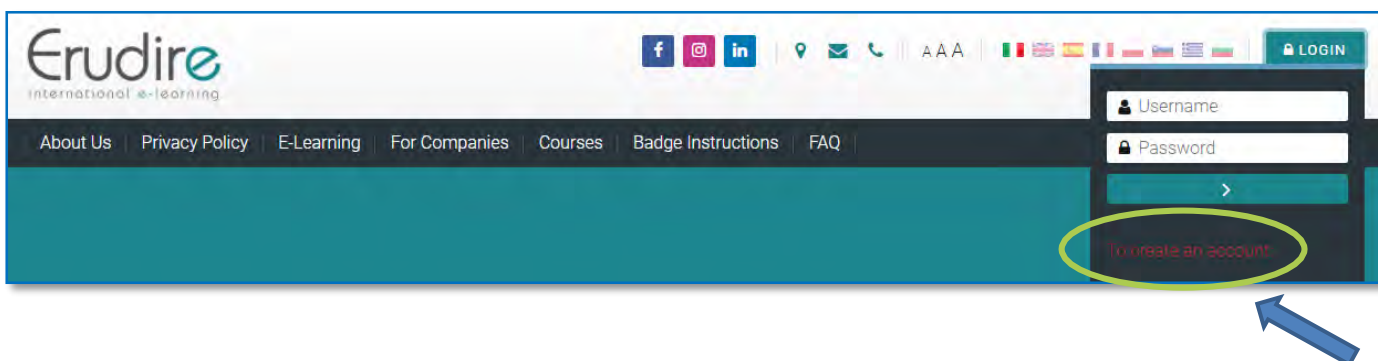


# Πώς να αποκτήσετε πρόσβαση

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο "erudire.it" πρέπει να έχετε διαπιστευτήρια σύνδεσης για την πλατφόρμα. Αφού επιλέξετε τη γλώσσα που επιθυμείτε, συνδεθείτε, στο επάνω δεξί μέρος, όπως φαίνεται παρακάτω:



Εάν δεν έχετε διαπιστευτήρια πρόσβασης, πρέπει να εγγραφείτε. Κάντε κλικ στο κουμπί "σύνδεση" και στη συνέχεια στο κουμπί "δημιουργία λογαριασμού", όπως φαίνεται παρακάτω:

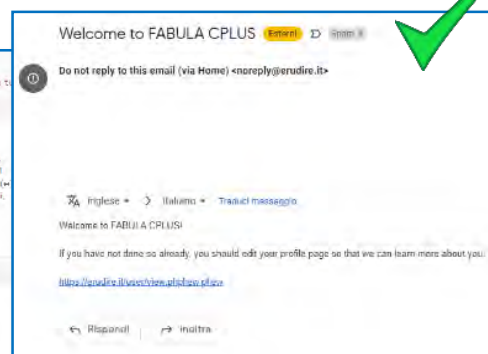


Αφού κάνετε κλικ στην επιλογή "Δημιουργία λογαριασμού", ακολουθήστε τη διαδικασία εγγραφής, εισάγοντας τα στοιχεία που ζητούνται. Μόλις εγγραφείτε, θα σας αποσταλεί ένα e-mail στη διεύθυνση που δηλώσατε. Διαβάστε το e-mail και κάντε κλικ στο σύνδεσμο, στο σώμα του μηνύματος, για να επιβεβαιώσετε το λογαριασμό σας.

Per creare un account:

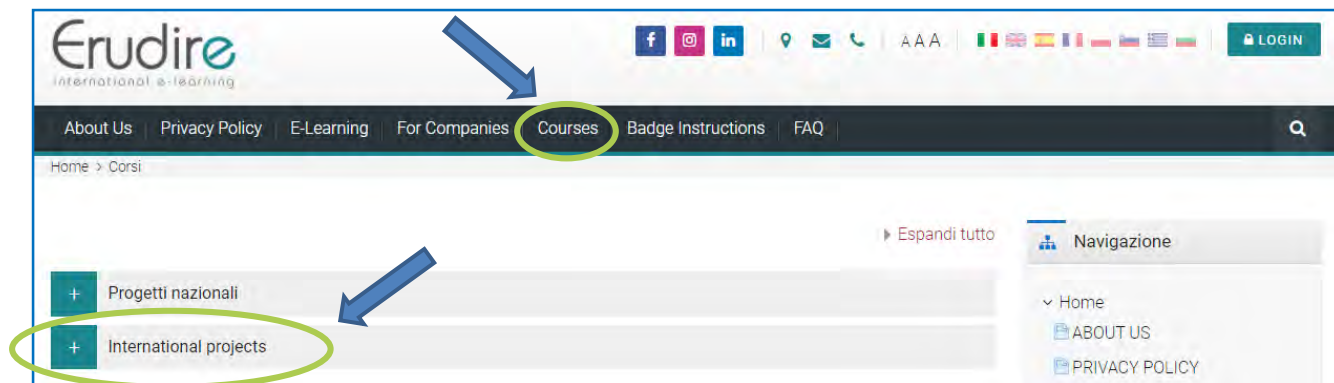
1. Compila il form "Nuovo account" con i dati richiesti.
2. Ti verrà spedita una email all'indirizzo da te fornito.
3. Se non ricevi la mail, prima di contattarci, controlla la tua cartella di spam.
4. Leggi l'email e clicca sul link presente nel corpo del messaggio.
5. Dopo aver confermato il tuo account, sarai autenticato dal sistema.
6. Una volta autenticato, potrai scegliere a quale corso iscriverti.
7. Per i corsi a pagamento è possibile l'acquisto diretto tramite PayPal o bonifico bancario.

CREA UN ACCOUNT



# Πώς να αποκτήσετε πρόσβαση

Αφού συνδεθείτε, με τα διαπιστευτήρια που έχετε ήδη ή με αυτά που δημιουργήσατε ειδικά, στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας, κάντε κλικ στο κουμπί "μαθήματα" και επιλέξτε το κουμπί "διεθνή έργα".



Αφού επιλέξετε το κουμπί "διεθνή έργα", κάντε κλικ στο "FABULA CPLUS". Σε αυτό το σημείο θα έχετε πλήρη πρόσβαση στα υλικά του έργου.

Erudire  
international e-learning

About Us Privacy Policy E-Learning For Companies **Courses** Badge Instructions FAQ

Home > Corsi

Progetti nazionali  
International projects

Espandi tutto

Navigazione

Home  
ABOUT US  
PRIVACY POLICY

fabulaPlus

Here you can find the 14 short stories developed by the FABULA C-PLUS partnership based on themes of the circular economy. These Open Educational Resources are also part of the 360° virtual tour set in "FABULAND: the learning green city" where you can visit different locations to learn, through animations, information sheets, in-depth materials and games, about the key concepts to become a "circle baby", a truly precocious environmentalist.

Have fun!

To view the contents in the available languages please **choose a group**

Choose the group

Done: View

Please choose your group in order to access the course resources  
After choosing, **click here** to return to the list of contents.

FABULA CPLUS - EN

CLOTHES 1  
Done: Complete the activity

CLOTHES 2  
To do: Complete the activity

COMPOSTING

FABULA CPLUS



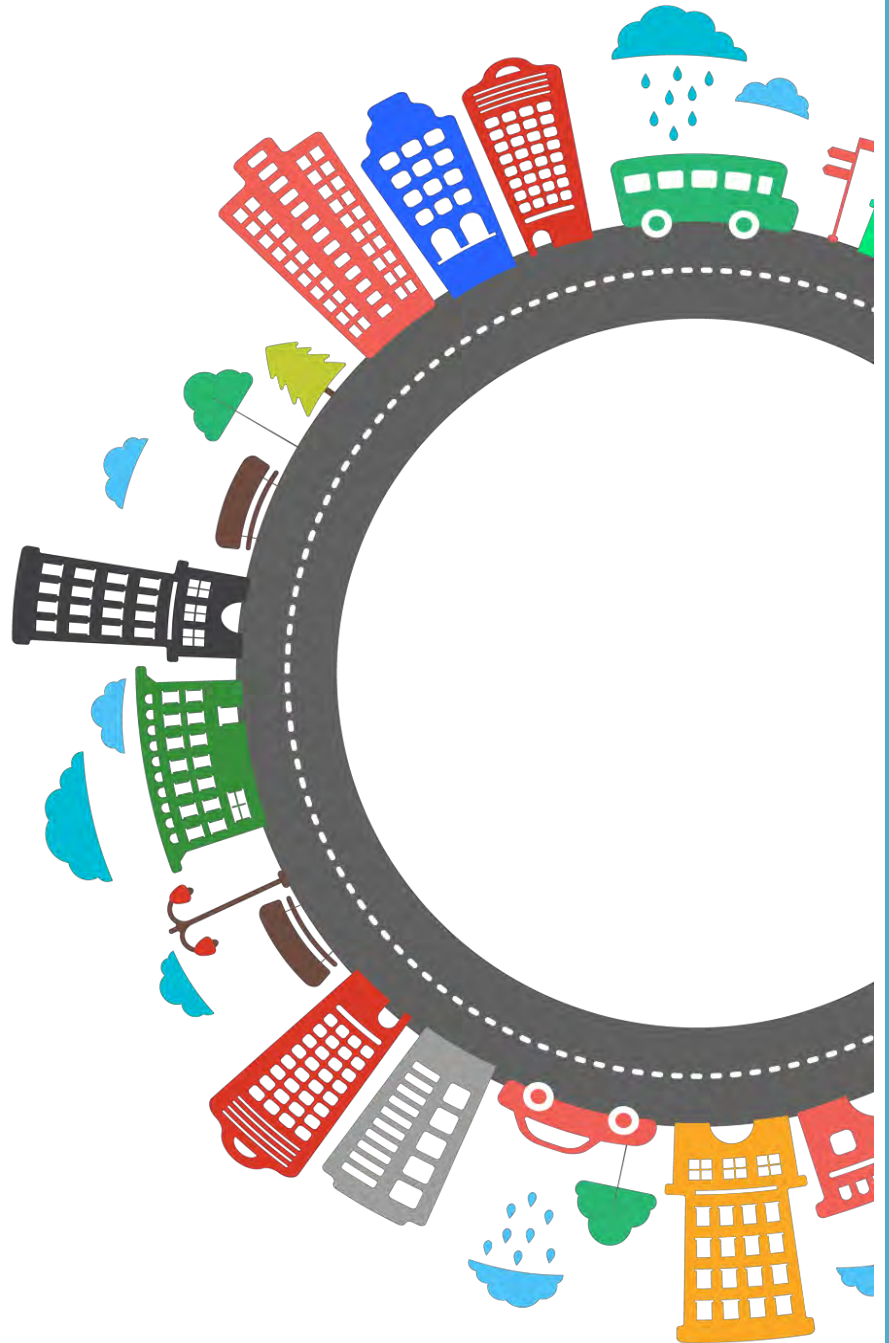


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



*Τα προϊόντα*

**TWIN THE BIN**



# ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το "Twin the bin" είναι ένα παιχνίδι arcade HTML5, στα αγγλικά, που παρέχεται δωρεάν από την εταιρική σχέση. Δεν χρειάζεται να έχετε διαπιστευτήρια πρόσβασης για να αποκτήσετε πρόσβαση στο διαδικτυακό παιχνίδι, το οποίο είναι διαθέσιμο στην ακόλουθη διεύθυνση: <https://fabula.conform.it/it/fabula-cplus/twingame/It>.



Στόχος του παιχνιδιού είναι να πετάξετε όσο το δυνατόν περισσότερα σκουπίδια πριν τελειώσει ο χρόνος. Θυμηθείτε να επιλέγετε μόνο τα σκουπίδια που μπαίνουν στον κάδο που έχετε στην κατοχή σας.



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



*Τα προϊόντα*

---

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ CIRCLE

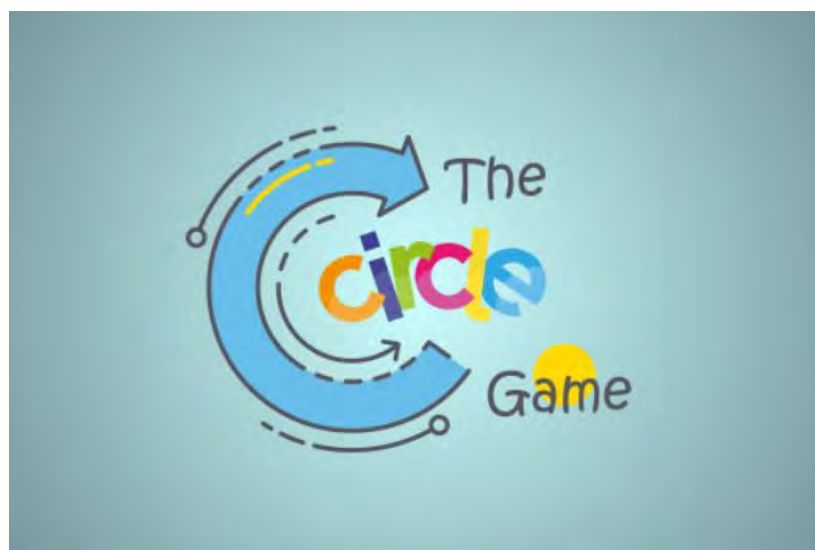




## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

---

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-cplus/the-circle-game/?lang=it>.

The screenshot shows the website for 'The Circle Game'. At the top, there is a navigation bar with links for 'HOME', 'THE PROJECT CPLUS', 'THE PARTNERSHIP', and 'FEDRO'. Below this is a blue header with the text 'THE CIRCLE GAME' and a search icon. The main content area features a large graphic with the title 'The circle Game' and a 'PLAY THE GAME' button. To the right of the title is an 'INFO' button and an airplane icon. Below the main graphic is a disclaimer: 'This project has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for this publication and the Commission declines all responsibility for the use that may be made of the information contained therein.' At the bottom of the main content area, there are logos for 'fields' and several partner organizations: 'CONFORM', 'AKMI', and 'FEI'. Below the partner logos is a button that says 'IF YOU DON'T SEE THE GAME CORRECTLY, CLICK HERE!'. At the bottom of the page, there is a yellow banner with an image of the game box and the text 'Download the kit to print'. Below this banner is a button that says '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, πιόνια, 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

CODE  
2020-1-IT02-KA201-079244

