

# Διαχείριση πλημμύρας από τους αρμόδιους φορείς

## Ομάδα στόχος:

Απευθύνεται σε μαθητές/τριες Ε' - ΣΤ' Δημοτικού και Γυμνασίου.

## Παιδαγωγικοί στόχοι:

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να ανακαλύψουν μέσα από παιχνίδι τις καταστάσεις που δημιουργούνται στη διαχείριση της πλημμύρας και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι αρμόδιοι φορείς.
- Να διαπιστώσουν ότι για κάθε πρόβλημα υπάρχουν αρκετές λύσεις, αλλά κάποιες είναι πιο κατάλληλες.
- Να συνεργάζονται στην ομάδα τους, συναγωνιζόμενοι άλλες ομάδες.

## Τύπος δραστηριότητας:

Παιχνίδι

## Διάρκεια:

2 διδακτικές ώρες

## Υλικά:

Κάρτες με «αποστολές, οι οποίες συνοδεύονται από τη ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ των επιλογών.

Το αρχείο μπορείτε να το βρείτε εδώ: <http://deukalion.sch.gr/wp/wp-content/uploads/2022/4dra/dra31c.pdf>

## Προετοιμασία - Υπόβαθρο:

Η δραστηριότητα βασίζεται στη θεωρία της παιχνιδοποίησης (Gamification). Σύμφωνα με αυτή χρησιμοποιούνται όροι παιχνιδιού, για να πετύχουμε εκπαιδευτικούς στόχους. Αυξάνεται με αυτό τον τρόπο η συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών. Τα μέλη των ομάδων συνεργάζονται μεταξύ τους και συναγωνίζονται με τις άλλες ομάδες.

Τα θέματα των καρτών και οι ενδεχόμενες λύσεις προήλθαν από συνεντεύξεις με φορείς όπως η Πολιτική Προστασία, η Πυροσβεστική, η Αστυνομία, το Δασαρχείο, εθελοντικοί φορείς κ.λπ. Ο/Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνεται μέσα από μια παρόμοια διαδικασία να προσθέσει και άλλες κάρτες καταστάσεων, αφού πρώτα συμβουλευθεί τους αρμόδιους φορείς, και να τις προσθέσει στις ήδη υπάρχουσες. Μπορεί, φυσικά, να επιλέξει κάρτες από αυτές που υπάρχουν. Ένας ικανός αριθμός καρτών με καταστάσεις για να επιτευχθούν οι στόχοι της δραστηριότητας, προτείνεται να είναι 10 κάρτες.

## Στάδια υλοποίησης:

### Πρώτος προβληματισμός/Αφόρμηση:

Οι μαθητές/τριες ερωτώνται αν γνωρίζουν ποιοι φορείς είναι αυτοί που διαχειρίζονται τα

πλημμυρικά φαινόμενα, ποιες είναι οι αρμοδιότητές τους και ποια είναι τα ζητήματα που έχουν να αντιμετωπίσουν. Γίνεται συζήτηση. Αξιοποιείται από τον/την εκπαιδευτικό το σχέδιο «Δάρδανος» της Γενικής Γραμματείας Πολιτικής Προστασίας που καθορίζει τους φορείς και τις αρμοδιότητες.

### **Ανάπτυξη δραστηριότητας:**

1. Δημιουργούνται τυχαίες ομάδες (3-6 άτομα σε κάθε ομάδα).
2. Παρουσιάζονται οι κανόνες του παιχνιδιού και δίνεται ένα παράδειγμα. Συζητείται ο τρόπος λήψης αποφάσεων στις ομάδες.

#### **Κανόνες παιχνιδιού**

α) Οι ομάδες συναγωνίζονται, ώστε να πετύχουν το μεγαλύτερο σκορ στο παιχνίδι απαντώντας σε ερωτήσεις των καρτών και παίρνοντας βαθμούς από κάθε απάντηση.

β) Υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος για τις απαντήσεις, περίπου 5 - 7 λεπτά κατά την κρίση του/της εκπαιδευτικού. Ο χρόνος κοινοποιείται πριν από κάθε απάντηση σε κάρτα.

γ) Κάθε ομάδα στις περιπτώσεις βαθμολόγησης, μπορεί να βαθμολογήσει μόνο τις υπόλοιπες ομάδες, σύμφωνα με αυτά που ορίζονται.

δ) Η βαθμολογία καθορίζει τη σειρά κατάταξης των ομάδων.

3. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει ήδη τυπώσει και κόψει τις **κάρτες με τις «αποστολές»** από τον ιστότοπο του «Δευκαλίωνα». Το παιχνίδι ξεκινά! Ανασύρει μια τυχαία κάρτα που παρουσιάζει μια κατάσταση και προτεινόμενες λύσεις, ή ζητούμενες δράσεις. Κάθε ομάδα επιλέγει μια απάντηση ή εκτελεί τη δράση. Στον πίνακα αναγράφονται οι απαντήσεις κάθε ομάδας. Παρουσιάζεται η βαθμολογία των ερωτήσεων, εξηγείται και συζητείται. Στις δράσεις αναφέρονται τα κριτήρια βαθμολόγησης και γίνεται βαθμολόγηση από τις ομάδες με βάση αυτά. Κάθε ομάδα βαθμολογεί μόνο τις άλλες ομάδες. Η βαθμολογία είναι ο μέσος όρος.

4. Αθροίζεται το σκορ κάθε ομάδας και γίνεται η κατάταξη.

### **Αναστοχασμός:**

Οι μαθητές/τριες κρίνουν όλη τη διαδικασία, τις απαντήσεις και συζητούν πάνω σ' αυτές.

### **Πηγές - Βιβλιογραφία - Χρήσιμοι σύνδεσμοι για τη δραστηριότητα:**

- Σχέδιο «Δάρδανος» της Γενικής Γραμματείας Πολιτικής Προστασίας  
[https://www.civilprotection.gr/sites/default/gscp\\_uploads/sxedio\\_dardanos\\_oe.pdf](https://www.civilprotection.gr/sites/default/gscp_uploads/sxedio_dardanos_oe.pdf)
- Θεωρητικό Μαθητοκεντρικό Μοντέλο Παιχνιδοποίησης για Ενεργή Συμμετοχή Μαθητών σε Δραστηριότητες Ανάπτυξης Υπολογιστικής Σκέψης, Ισαβέλλα Κοτίνη - Σοφία Τζελέπη  
<http://synedrio.pekap.gr/praktika/7o/ergasies/3kotini2.pdf>
- Εφαρμογή της θεωρίας της παιχνιδοποίησης σε Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Κ.Π.Ε. Μουζακίου 8<sup>ο</sup> Συνέδριο ΠΕΕΚΠΕ, σελ. 348  
[https://8cae4888-c422-468c-8c52-014899adf21b.filesusr.com/ugd/5d0af8\\_6be652a42874431880af01df4eedf8c4.pdf](https://8cae4888-c422-468c-8c52-014899adf21b.filesusr.com/ugd/5d0af8_6be652a42874431880af01df4eedf8c4.pdf)

### **Λέξεις - κλειδιά:**

εκπαίδευση για τις πλημμύρες, Δάρδανος, παιχνιδοποίηση, αρμόδιοι φορείς, πλημμύρα, ακραία καιρικά φαινόμενα

### **Ομάδα σχεδιασμού εκπαιδευτικής δραστηριότητας:**

ΚΕΠΕΑ/ΚΠΕ Μουζακίου (Ντάνης Αντώνιος, Ζαμπάλου Στέλλα, Γραμμένος Κωσταντίνος, Μπαλατσού Γεωργία)

ΚΕΠΕΑ/ΚΠΕ Κισσάβου - Ελασσόνας (Γκανάτσιος Αντρέας)