

Ενότητα: ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ

<https://digilearn.pi.ac.cy>

<https://tet.pi.ac.cy>



ΨΗΦΙΑΚΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΜΕΝΟ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΑΘΗΣΗΣ



Γνωσιολογικοί στόχοι (ομαδοποιημένοι)

1. Γνωρίζω τι είναι το κλίμα, η κλιματική αλλαγή και το φαινόμενο του θερμοκηπίου
2. Εντοπίζω και αναγνωρίζω αίτια για την κλιματική αλλαγή
3. Αξιολογώ τις επιπτώσεις στη ζωή μου και γενικότερα
4. Διερευνώ τι ενέργειες υπάρχουν για το θέμα στην Κύπρο, Ευρώπη, διεθνώς
5. Διερωτώμαι τι μπορώ εγώ να κάνω, ποια η δική μου συμβολή



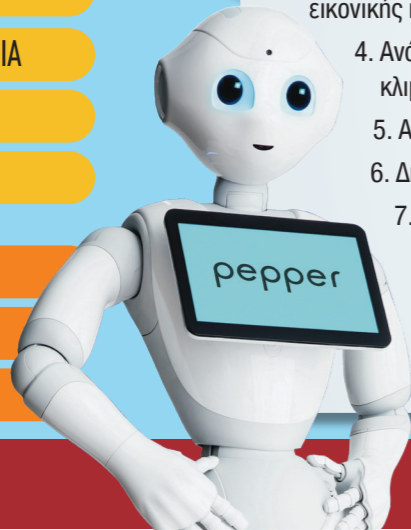
ΟΡΙΖΟΝΤΙΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ
 - ΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ
 - ΑΥΤΟΝΟΜΗ ΜΑΘΗΣΗ
 - ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ
 - ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ
 - ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ
- ### ΜΑΘΗΣΗ
- ΔΟΜΗΣΗ ΓΝΩΣΗΣ
 - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ
 - ΚΑΛΙΕΡΓΕΙΑ ΣΤΑΣΕΩΝ

Δείγματα Δραστηριοτήτων

1. Διερεύνηση πηγών για κατανόηση βασικών εννοιών που αφορούν στην κλιματική αλλαγή
2. Μελέτη απών της κλιματικής αλλαγής, αξιοποιώντας πολυμεσικές εφαρμογές και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας
3. Μελέτη των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής σε οικοσυστήματα, με την αξιοποίηση τεχνολογιών τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας
4. Ανάλυση του φαινομένου της «λεύκανσης των κοραλλίων», ως μια μελέτη περίπτωσης των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής, μέσω της χρήσης εικονικού εργαστηρίου – προσομοίωσης
5. Ανάλυση δράσης για την κλιματική αλλαγή
6. Δημιουργία μοντέλου πύλης υπερχειλίσας με τη χρήση πακέτου ρομποτικής
7. Μια πρώτη γνωριμία με τα ανθρωποειδή ρομπότ NAO και PEPPER.

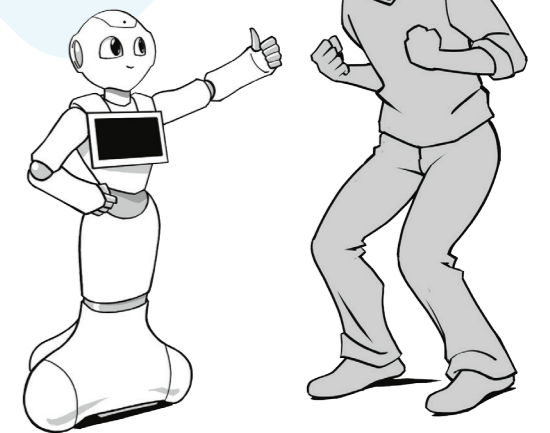
Οι δειγματικές αυτές δραστηριότητες δεν αποτελούν την πλήρη ανάπτυξη της Μαθησιακής Ενότητας, αλλά σύντομα μόνο δείγματα δραστηριοτήτων, τα οποία αναδεικνύουν την παιδαγωγική υποστήριξη των ψηφιακών τεχνολογιών που αξιοποιούν. Ολόκληρη η Ενότητα, με τις ανεπτυγμένες δραστηριότητες και υποστηρικτικό υλικό φιλοξενούνται στον ιστοχώρο <https://digilearn.pi.ac.cy>



Το Ψηφιακό Υποστηριζόμενο Περιβάλλον Μάθησης (Ψ.Υ.Π.Μ.) αποτελεί ένα σύγχρονο περιβάλλον μάθησης, το οποίο είναι ευέλικτο, υποστηρίζει σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις και δεν περιορίζεται σε ένα φυσικό χώρο, αλλά επεκτείνεται σε έναν ευρύτερο ψηφιακό και διαδικτυακό χώρο.

Μέσα από Μαθησιακές ενότητες, που αναπτύχθηκαν και αναπτύσσονται από την ομάδα του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, σε συνεργασία με ειδικούς σε διάφορα μαθησιακά πεδία, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές/μαθήτριές τους μπορούν να εμπλακούν σε βιωματικές δραστηριότητες που αφορούν σε θέματα του αναλυτικού προγράμματος, εφαρμόζοντας καινοτόμες προσεγγίσεις μάθησης, όπου ο/η μαθητής/μαθήτρια έχει κύριο ρόλο στη διαδικασία της μάθησής του/της.

Σύγχρονες τεχνολογίες, όπως ανθρωποειδή ρομπότ, πακέτα ρομποτικής, τεχνολογίες επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας, τρισδιάστατες προσομοιώσεις και τρισδιάστατη εκτύπωση, διαδραστικές επιφάνειες εργασίας και συσκευές, μπορούν να αξιοποιηθούν ως εργαλεία μάθησης, αλλά και ως αντικείμενα για προγραμματισμό και εφαρμογές.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΚΥΠΡΟΥ