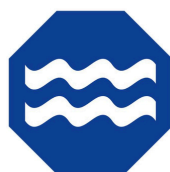




# FLOOD STOPPING



## Οδηγίες Παιχνιδιού

Αυτό το παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Flood Stopping, "Καινοτόμες μεθοδολογίες για την τοπικοποίηση στρατηγικών διαχείριση πλημμύρων για την προσαρμογή στην κλιματική αλλαγή, μέσω της αφήγησης ιστοριών, χαρτογράφησης και παιχνιδιών", ένα έργο στρατηγικής συνεργασίας που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+KA220-SCH - Συμπράξεις συνεργασίας στη σχολική εκπαίδευση.

FLOODSTOPPING.EU



# FLOOD STOPPING

**01**

**Παιχνίδι Flood Stopping**

**02**

**Υλικά παιχνιδιού**

**03**

**Οδηγίες Παιχνιδιού  
για διευκολυντές μάθησης**

**04**

**Φύλλα Απαντήσεων**

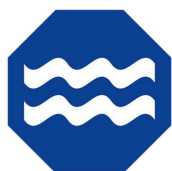
**05**

**Ερωτήσεις Απολογισμού**

**06**

**Επιπλέον Πληροφορίες**

**Περιεχόμενα**



Co-funded by  
the European Union



## FLOOD STOPPING

### Το παιχνίδι

#### **Καλωσορίσατε στο παιχνίδι AR για την αντιμετώπιση Πλημμύρων (Flood Stopping)!**

Ο στόχος του παιχνιδιού αυτού είναι να ενισχύσει την ενεργό και αφοσιωμένη ιδιότητα του πολίτη και τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με τον κίνδυνο και τη διαχείριση των πλημμυρών. Οι παίκτες λαμβάνουν μέρος σε διάφορα σενάρια προσομοίωσης που σχετίζονται με πλημμύρες. Έχοντας διαφορετικούς ρόλους σε κάθε τοποθεσία της πόλης, εξασκούν την κριτική σκέψη μαζί με τις δεξιότητες συνεργασίας. Κάθε πρόκληση συνδυάζει τη σωματική δραστηριότητα με εικονικά στοιχεία, ώστε να δημιουργηθούν μαθησιακές εμπειρίες που παρακινούν την ενίσχυση της ψηφιακής εκμάθησης.

Αυτό το διασκεδαστικό, συμμετοχικό παιχνίδι μπορεί να ενσωματωθεί σε κάθε είδους επίσημη και μη εκπαιδευτική συνεδρία. Επιτρέπει στους παίκτες όλων των ηλικιών να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους στο πλαίσιο. Παίζεται για μέγιστου 70 λεπτά, ακολουθούμενο από μια συζήτηση 20 λεπτών.

Κάθε σενάριο προσομοίωσης αυτού του παιχνιδιού συνδέεται με το παραδοσιακό μαθησιακό περιεχόμενο που παρήχθη κατά τη διάρκεια του έργου KA2 Flood Stopping "Καινοτόμες μεθοδολογίες για την τοπικοποίηση στρατηγικών διαχείρισης πλημμυρών για την προσαρμογή στην κλιματική αλλαγή μέσω της αφήγησης ιστοριών, χαρτογράφησης και εργαλείων παιχνιδιών", που χρηματοδοτείται από την ΕΕ.



**ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΧΤΕΣ: ΑΦΙΕΡΩΣΤΕ ΛΙΓΟ ΧΡΟΝΟ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ**

**ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ**

**ΠΡΙΝ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ! ΑΠΛΑ ΣΑΡΩΣΤΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ QR.**

**ΓΙΑ ΤΟΥΣ GAME MASTERS: ΓΕΙΑ ΣΑΣ! ΒΕΒΑΙΩΘΕΙΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΤΟ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΜΕΝΟΙ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΠΙΟ ΟΜΑΛΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!**

# Υλικά παιχνιδιού

01

Ταμπλό παιχνιδιού

02

Έξι κάρτες προκλήσεων

03

Οδηγίες παιχνιδιού για  
διευκολυντές μάθησης

04

Ένα εκτυπώσιμο ζάρι

05

Φύλλα Βαθμολογίας



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## Οδηγίες

01

Χωρίστε τους μαθητές σε αριθμητικά ίσες ομάδες. Κάθε ομάδα χρειάζεται ένα smartphone συνδεδεμένο στο διαδίκτυο (προαιρετικά, μια εφαρμογή με χαρτόνι). Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει Wi-Fi στην αίθουσα διδασκαλίας.

02

Αποφασίστε για τη διάρκεια του παιχνιδιού σύμφωνα με το διαθέσιμο χρόνο. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε μέγιστο χρόνο 90 λεπτών [70 λεπτά παίζοντας & 20 λεπτά απολογισμός]. Υπάρχει η επιλογή να συντομεύσετε τη διάρκεια του παιχνιδιού σε 45 λεπτά, χρησιμοποιώντας τρεις προκλήσεις. Αποφασίστε ποιες κάρτες θα συμπεριλάβετε στο παιχνίδι λαμβάνοντας υπόψη την ηλικία και τις δεξιότητες των μαθητών.

03

Εκτυπώστε το ταμπλό [χαρτί A3] και ένα ζάρι. Κολλήστε το ζάρι. Εκτυπώστε το υλικό που χρειάζεται για κάθε ομάδα σε χαρτί A4 [(έως) έξι κάρτες πρόκλησης, ένα φύλλο βαθμολογίας]. Σε περίπτωση που συμπεριλάβετε την πρόκληση Κέντρο Νεότητας (No6), κάθε ομάδα θα χρειαστεί επίσης μαρκαδόρους, χρωματιστά μολύβια, κόλλα και ένα λευκό χαρτί A3. Σε περίπτωση που συμπεριλάβετε την πρόκληση του Δημαρχείου, κάθε ομάδα μπορεί να χρειαστεί ένα σετ γυαλιών από χαρτόνι.

04

Δώστε σε κάθε ομάδα το έντυπο υλικό. Επιλέξτε τα πιόνια (ένα για κάθε ομάδα).

05

Εξηγήστε τον μηχανισμό του παιχνιδιού. Ο στόχος τους είναι να κινηθούν στο ταμπλό του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας το πιόνι. Αντιμετωπίζουν έξι προκλήσεις που σχετίζονται με τις πλημμύρες σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Για κάθε πρόκληση που επιτυγχάνουν, σύμφωνα με τις οδηγίες, παίρνουν 30 βαθμούς.





# FLOOD STOPPING

## Οδηγίες

06

Το παιχνίδι αρχίζει! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης για να ελέγξετε την ώρα! Κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι, παίρνει την κάρτα με τον ίδιο αριθμό και μετακινεί το πιόνι στο κτίριο που έχει τον αντίστοιχο αριθμό.

07

Πώς επιτυγχάνεται κάθε πρόκληση; Οι παίκτες γράφουν την απάντηση στο φύλλο βαθμολογίας. Στη συνέχεια, ο συντονιστής/δάσκαλος βεβαιώνεται ότι έχει συμπληρωθεί σωστά, σύμφωνα με το φύλλο απαντήσεων. Σημειώνουν τους πόντους στο φύλλο βαθμολογίας και αφήνουν την ομάδα να ρίξει ξανά το ζάρι και να προχωρήσει σε άλλη πρόκληση.

08

Για να προκαλέσετε περισσότερο τους παίκτες, μπορείτε να προσθέσετε έναν επιπλέον κανόνα! Όταν δύο πιόνια βρίσκονται στην ίδια πρόκληση, το κτίριο είναι κλειδωμένο. Εάν οι άλλες ομάδες το πατήσουν, πρέπει να περιμένουν μέχρι να ξεκλειδωθεί το κτήριο, για να συνεχίσουν να παίζουν σε αυτό. Επιλέξτε αυτόν τον κανόνα μόνο εάν θέλετε να ενισχύσετε την ανταγωνιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

09

Το παιχνίδι σταματά όταν σταματήσει η αντίστροφη μέτρηση [70 λεπτά ή 35 λεπτά στη συντομευμένη έκδοση] ή όταν όλοι οι παίκτες έχουν ολοκληρώσει τις προκλήσεις τους. Η ομάδα που ολοκληρώνει πιο γρήγορα όλες τις προκλήσεις παίρνει 20 πόντους επιπλέον!

10

Ο συντονιστής/δάσκαλος ανακοινώνει τις βαθμολογίες. Ακολουθεί 20 λεπτά απολογισμός.


**FLOOD  
STOPPING**

 Co-funded by  
the European Union

**1**

## ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

### ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΕΡΓΗΣΕΤΕ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΛΗΜΜΥΡΑΣ [30 Μονάδες]

Μετά την πλημμύρα, συναντάτε στον κινηματογράφο, τον Nicola, έναν επιζώντα από πλημμύρα από μια κοντινή περιοχή. Ακούστε το podcast [από 04.13 έως 09.54] καταλάβετε την εμπειρία του. Ενώ ακούτε τις συμβουλές των ειδικών, σημειώστε στο φύλλο αποτελεσμάτων σας τρία πράγματα που θα κάνατε διαφορετικά αν ήσασταν στα παπούτσια του αντιμέτωποι με αυτό το συμβάν πλημμύρας.

### ΟΔΗΓΙΕΣ

#### Ενώ είναι στο στούντιο

- Μην χρησιμοποιήσεις το τηλέφωνο αν δεν είναι αναγκαίο [πχ σαν φακό για να σώσεις τον σκληρό δίσκο] για να μην μείνεις χωρίς μπαταρία
- Μην μετακινηθείς για κανένα λόγο έξω από το σπίτι. Να θυμάσε ότι η στάθμη του νερού ανεβαίνει γρήγορα.
- Πήγαινε σε ψηλό όροφο και περίμενε για διάσωση.
- Να θυμάσε ότι το υπόγειο και το γκαράζ είναι οι πρώτοι χώροι του σπιτιού που θα πλημμυρίσουν, ακόμα και όταν δεν το υπολογίζεις. Για αυτό υπολόγισε αν αξίζει να αφιερώσεις χρόνο μπλοκάρωντας την είσοδο με σάκκους.
- Μην κοιμηθείς σε κάτω ορόφους και γενικά απόφυγε να μείνεις εκεί.
- Μην υποβάλεις τον εαυτό σου σε κίνδυνο προσπαθώντας να σώσεις αντικείμενα φίλων ή δικά σου.
- Μην προσπαθήσεις να πάς στο αμάξι ενώ βρίσκεσε σε κίνδυνο.
- Εκκένωσε το κτήριο μόνο αν η πλημμύρα είναι μεγάλη, αφού φροντίσεις να φορέσεις ρουχα και παπούτσια, έτσι ώστε να προστατευτείς από το νερό σε περίπτωση που πρέπει να μείνεις έξω όλη τη νύχτας.

#### Όταν βρίσκεται έξω

- Χρησιμοποίησε το αμάξι μόνο αν είναι απαραίτητο και μην οδηγήσεις σε δρόμους που έχουν ήδη πλημμυρίσει.
- Προσπαθείστε να φτάσετε σε ανηφόμενη περιοχή το συντομότερο.


 Co-funded by  
the European Union



## FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

### 2

## ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

### ΑΝΤΙΠΛΗΜΜΥΡΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ INFOGRAPHIC [30 βαθμοί]

Είστε στην σχολική σας τάξη και ενημερώνεστε για τις πλημμύρες. Ενθαρρύνεστε να δημιουργήσετε μια infographic αφίσα με συμβουλές για το τι πρέπει να κάνετε κατά τη διάρκεια ή μετά από μια πλημμύρα. Ζητήστε από τον δάσκαλό σας χαρτί A3, υλικά σχεδίασης και χρώματα. Σαρώστε τον κώδικα QR στον πίνακα για να βρείτε τις σχετικές πληροφορίες. Όταν τελειώσετε, κρεμάστε την αφίσα στους τοίχους της τάξης.

### ΟΔΗΓΙΕΣ

Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν για την αφίσα τους κάποιες από τις παρακάτω συμβουλές που δίνονται στο YouTube Video «Τι να κάνετε κατά τη διάρκεια μιας πλημμύρας και μετά από αυτήν», το οποίο έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο του έργου «Flood Stopping» Erasmus +.

\*Αν νιώθετε περήφανοι για τη δουλειά των μαθητών σας, κάντε μας tag για να τη δούμε, χρησιμοποιώντας το #FloodStopping ή στείλτε την σε εμάς στο <https://floodstopping.eu/contact/>. Θα τη δημοσιεύσουμε στα κοινωνικά μας δίκτυα!

### Κατά τη διάρκεια της πλημμύρας

- Μείνετε μέσα για να ελαχιστοποιήσετε τους κινδύνους.
- Μετακινηθείτε σε ψηλότερους ορόφους και περιμένετε βοήθεια.
- Αποφύγετε να βγείτε έξω για να ασφαλίσετε το όχημά σας.
- Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο μόνο αν είναι απαραίτητο.
- Αν πρέπει να φύγετε από το σπίτι λόγω σοβαρής απειλής, κλείστε τους γενικούς διακόπτες αερίου και ρεύματος.
- Αν είστε σε εξωτερικούς χώρους αναζητήστε υψηλότερο έδαφος.
- Αν είστε στο σχολείο, ακολουθήστε τις διαδικασίες εκκένωσης και μείνετε με τους διδάσκοντες σας.

### Μετά από μια πλημμύρα

- Να είστε προσεκτικοί όταν οδηγείτε σε πλημμυρισμένους δρόμους.
- Μη χρησιμοποιείτε ηλεκτρικό εξοπλισμό.
- Μην χρησιμοποιείτε το νερό της βρύσης μέχρι να ελεγχθεί εάν είναι πόσιμο και αποφύγετε την κατανάλωση τροφίμων που έχουν εκτεθεί στην πλημμύρα.
- Καθαρίστε και απολυμάνετε επιφάνειες για να μειώσετε τους κινδύνους μόλυνσης.

Για να δώσετε στους μαθητές σας περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς να δημιουργήσετε infographics, μπορείτε να προετοιμαστείτε διαβάζοντας συμβουλές στην ιστοσελίδα μας.

Σαρώστε εδώ



Co-funded by  
the European Union





# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

# 3

# ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΔΗΜΑΡΧΕΙΟΥ

## ΕΚΚΕΝΩΣΗ [30 βαθμοί]

Εργάζεστε στη Γραμμή Έκτακτης Ανάγκης στο Δημαρχείο. Λαμβάνεις μια κλήση από έναν πολίτη που ζητά οδηγίες. Το άτομο που καλεί βρίσκεται σε διαμέρισμα δεύτερου ορόφου, ωστόσο όμως βλέπει ότι ο δρόμος μπροστά από το κτίριο είναι πλημμυρισμένος.

Σαρώστε τον κωδικό QR A στον πίνακα για να δείτε το εσωτερικό του διαμερίσματος. Αν έχετε τα χάρτινα γυαλιά, αποκτήστε πρόσβαση στη λειτουργία VR πατώντας το εικονίδιο του χαρτονιού.

Δείτε το βίντεο στο YouTube [Τι να κάνετε κατά τη διάρκεια μιας πλημμύρας] σαρώνοντας των κωδικό QR B πριν σημειώσετε στο φύλλο βαθμολόγησης τρεις συμβουλές ασφαλείας.

## ΟΔΗΓΙΕΣ

Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις ασκώντας δεξιότητες κριτικής σκέψης. Εξερευνούν το διαμέρισμα στο YouTube Video «Τι να κάνετε κατά τη διάρκεια και μετά από μια πλημμύρα» που έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο του έργου «Flood Stopping» Erasmus +.

### Κατά τη διάρκεια της πλημμύρας

- Παραμείνετε σε εσωτερικούς χώρους για ελαχιστοποίηση των κινδύνων.
- Μετακινηθείτε σε υψηλότερους ορόφους και περιμένετε βοήθεια.
- Αποφύγετε να βγείτε έξω για να ασφαλίσετε το όχημά σας.
- Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο μόνο αν είναι απαραίτητο.
- Αν πρέπει να φύγετε από το σπίτι λόγω σοβαρής απειλής, κλείστε τους γενικούς διακόπτες αερίου και ρεύματος.
- Αν είστε σε εξωτερικούς χώρους αναζητήστε υψηλότερο έδαφος.
- Αν είστε στο σχολείο, ακολουθήστε τις διαδικασίες εκκένωσης και μείνετε με τους δασκάλους.

### Μετά από μια πλημμύρα

- Να είστε προσεκτικοί όταν οδηγείτε σε πλημμυρισμένους δρόμους.
- Μη χρησιμοποιείτε ηλεκτρικό εξοπλισμό.
- Μην χρησιμοποιείτε το νερό της βρύσης μέχρι να ελεγχθεί εάν είναι πόσιμο και αποφύγετε την κατανάλωση τροφίμων που έχουν εκτεθεί στην πλημμύρα.
- Καθαρίστε και απολυμάνετε επιφάνειες για να μειώσετε τους κινδύνους μόλυνσης.

Για να έχετε την εμπειρία VR, βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές είναι εξοπλισμένοι με γυαλιά από χαρτόνι και ένα smartphone ικανό να τρέξει την εφαρμογή.



Co-funded by  
the European Union



## FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

### 4

## ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΟΣ

### ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΛΗΜΜΥΡΑ [30 βαθμοί]

Επιστρέψετε στο σπίτι σας μετά την εκκένωση. Αφού απολυμάνετε τα πάντα, ο πατέρας σας ανεβάζει τον γενικό διακόπτη του ρεύματος και ανοίγει την βρύση για να γεμίσει την κατσαρόλα με νερό. Τα ζυμαρικά βρίσκονταν στο ψηλότερο συρτάρι και είναι το μόνο τρόφιμο που δεν είχε εκτεθεί στην πλημμύρα, οπότε είναι ασφαλές για κατανάλωση. Είστε στο δωμάτιό σας προσπαθώντας να φορτίσετε το τηλέφωνο σας για να μιλήσετε με τους φίλους σας που ζουν δίπλα. Απλά θέλετε να μιλήσετε με κάποιον για να περάσει η ώρα.

Διαβάστε το σενάριο και εντοπίστε τα λάθη. Ποιες από αυτές τις ενέργειες θα μπορούσαν να σας θέσουν σε κίνδυνο. Συζητήστε με την ομάδα σας. Γράψτε στο φύλλο βαθμολόγησης σας δύο από αυτές και εξηγήστε γιατί.

\*Πριν απαντήσετε αυτήν την πρόκληση δείτε το βίντεο του YouTube [Τι να Κάνετε Μετά από μια Πλημμύρα](#).

### ΟΔΗΓΙΕΣ

Οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν τι είναι δυνητικά επικίνδυνο στο σενάριο που περιγράφεται. Πρέπει να χρησιμοποιούν ως σημείο αναφοράς τις κατευθυντήριες γραμμές που παρουσιάζονται στο βίντεο του Youtube «Τι να κάνετε μετά από μια πλημμύρα» το οποίο έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο του προγράμματος «Flood Stopping» Erasmus +.

### Ενέργειες που αναφέρονται στο σενάριο

- Απολυμάνετε τα πάντα [καλή πρακτική]
- Ανοίξτε το γενικό του ρεύματος [δυνητικά επικίνδυνη]
- Γεμίστε την κατσαρόλα με νερό βρύσης [δυνητικά επικίνδυνη]
- Καταναλώστε ζυμαρικά [καλή πρακτική]
- Φορτίστε το τηλέφωνο [δυνητικά επικίνδυνη]
- Χρήση του τηλεφώνου για ασήμαντα θέματα σε μια κατάσταση έκτακτης ανάγκης [δυνητικά επικίνδυνη]



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

# 5

# ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΣΠΙΤΙΟΥ

## ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΙΝΔΥΝΟΥ ΠΛΗΜΜΥΡΑΣ [30 βαθμοί]

Βρίσκεστε στο σπίτι όταν αρχίζει να πέφτει η δυνατή βροχή. Είναι η γειτονιά σου περιοχή επιρρεπής στις πλημμύρες; Αναζητήστε την περιοχή σας στον ευρωπαϊκό χάρτη, σαρώνοντας τον κώδικα QR. Είναι τόπος ενδεχόμενου σημαντικού κινδύνου πλημμύρας ή όχι; Και γιατί; Επιλέξτε τουλάχιστον δύο από τις παρακάτω μεταβλητές που καθορίζουν τον κίνδυνο πλημμύρας στην περιοχή σας. Σημειώστε τις στο φύλλο βαθμολογίας σας.

1. Τοπογραφία της περιοχής (συμπεριλαμβανομένων του ύψους και της κλίσης)
  2. Πρότυπα χρήσης γης
  3. Υπαρξη υδατικών συστημάτων (π.χ.: ποταμοί)
  4. Ποσοστό σφράγισης του εδάφους (π.χ. ασφαλτός)
- Είδη κτιρίων (π.χ.: νοσοκομεία και σχολεία)

\*Για να κατανοήσετε καλύτερα, επιλέξτε την τοπογραφική άποψη του χάρτη και παρατηρήστε το ανάγλυφο της περιοχής σας.

## ΟΔΗΓΙΕΣ

Στόχος της δοκιμασίας αυτής είναι να επιστήσει την προσοχή των μαθητών στο να καταλάβουν πόσοι παράγοντες συμβάλλουν στην εκδήλωση μιας πλημμύρας.

- Όλες οι απαντήσεις που δίνονται είναι σχετικές με την εκτίμηση των κινδύνων πλημμύρας.
- Ο δάσκαλος / συντονιστής καλείται να αξιολογήσει την κριτική ικανότητα των μαθητών που κάνουν μια εκτίμηση χρησιμοποιώντας επιχειρήματα.
- Ο δάσκαλος / συντονιστής θεωρεί την δοκιμασία ολοκληρωμένη επιτυχώς αν κάθε απάντηση που είναι γραμμένη στο φύλλο βαθμολόγησης είναι καλά τεκμηριωμένη με επιχειρήματα - όχι αν είναι σωστή ή λάθος.
- Οι μεταβλητές που συμβάλλουν στον κίνδυνο πλημμύρας της περιοχής τους θα εξηγηθούν στο στάδιο του απολογισμού.



Co-funded by  
the European Union



**FLOOD  
STOPPING**



Co-funded by  
the European Union

**6**

## ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΚΕΝΤΡΟΥ ΝΕΟΤΗΤΟΣ

### ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΙΝΔΥΝΟΥ ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΑ 30 βαθμοί]

Καλείστε σε συνάντηση στο Κέντρο Νεότητας, για να συζητήσετε με άλλους νέους για τον μελλοντικό κίνδυνο πλημμυρών στη χώρα σας.

Κάντε κλικ στον κωδικό QR στον πίνακα για να δείτε τους δύο χάρτες για τον κίνδυνο πλημμύρας της χώρας σας που συνδέονται με τη στάθμη της θάλασσας [1] και την άνοδο της θερμοκρασίας [2].

Καταγράψτε τρεις μεγάλες πόλεις που διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο σύμφωνα με το χάρτη της στάθμης των υδάτων και της θερμοκρασίας.

### ΟΔΗΓΙΕΣ

Στόχος αυτής της δοκιμασίας είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής στις πλημμύρες.

Ο καθηγητής/συντονιστής καλείται να αξιολογήσει την κριτική ικανότητα των μαθητών που επισημαίνουν τρεις περιοχές συνδυάζοντας δεδομένα από δύο χάρτες.

Ο δάσκαλος/συντονιστής θεωρεί τη δοκιμασία επιτυχώς ολοκληρωμένη αν οι μαθητές έχουν γράψει στο φύλλο βαθμολογίας τρεις περιοχές στη χώρα τους που είναι σε κίνδυνο πλημμύρας λόγω ανόδου της θερμοκρασίας και της στάθμης των υδάτων.



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## 1. Ερωτήσεις αναστοχασμού

- Πώς ένιωσες όταν έπαιζες αυτό το παιχνίδι;
- Η πίεση του χρόνου επηρέασε την ικανότητά σου να κάνεις τις σωστές επιλογές;
- Πώς επηρέασε τις αποφάσεις που πήρατε η συνεργασία με τους συμπαίκτες σου;
- Τι ήταν ενδιαφέρον σε αυτό το παιχνίδι;

## 2. Ερωτήσεις γενίκευσης

- Αφού εξετάσατε τους χάρτες πλημμυρών της χώρας σας, ποιος είναι ο κίνδυνος πλημμύρας στην περιοχή σας;
- Μετά από αυτό το παιχνίδι, πόσο προετοιμασμένοι νομίζετε ότι είστε για να αντιμετωπίσετε ένα συμβάν πλημμύρας;

## 3. Ερωτήσεις μετάδοσης γνώσεων

- Από τώρα και στο εξής, πώς θα εξηγούσατε στους γονείς/φίλους σας τον κίνδυνο πλημμύρας στην περιοχή σας;
- Θα κάνατε κάτι διαφορετικά τώρα που έχετε αυτού του είδους τη γνώση για τις πλημμύρες;

## Συμβουλές για το δάσκαλο / συντονιστή

- Διεξάγετε τη συζήτηση σε κύκλο. Ρωτήστε κάποιες ή όλες τις ανοιχτού τύπου ερωτήσεις με την προτεινόμενη σειρά.
- Αποφύγετε τις ερωτήσεις ένας προς έναν.
- Ρωτήστε όλη την ομάδα και μην επιβάλλετε – βιάζετε καμία απάντηση.
- Αφήστε τους παίκτες να απαντήσουν αν το θέλουν.
- Αποφύγετε να εκφράσετε την άποψή σας σχετικά με τις ερωτήσεις αναστοχασμού και δώστε ουδέτερη ανατροφοδότηση στις απαντήσεις τους.
- Συμβάλετε στη συζήτηση για την παρουσίαση των δεδομένων σχετικά με τα επίπεδα του κινδύνου πλημμύρας στην περιοχή σας αφού ακούσετε προσεκτικά τις απόψεις τους.





# Επιπλέον πληροφορίες

## Οι κωδικοί AR QR

Το παιχνίδι παρουσιάζει ορισμένους κωδικούς QR (π.χ. επάνω αριστερά και έναν στο πάνω δεξιά μέρος του πίνακα) που ενεργοποιούν εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας.

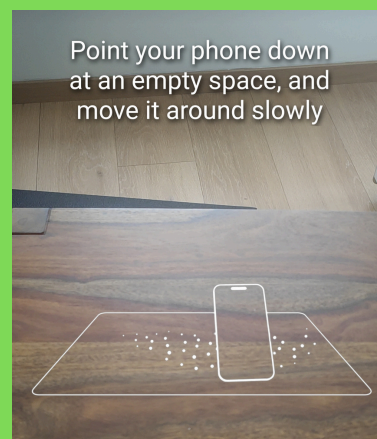
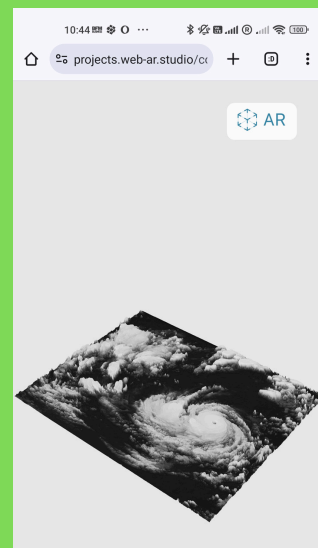


Αυτές οι εμπειρίες AR μπορούν να ανοίξουν μόνο σε μια συσκευή κινητού τηλεφώνου. Για να συμβεί αυτό, θα πρέπει να σαρώσετε αυτούς τους κωδικούς QR, χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή σαρωτή κωδικών QR στο κινητό σας τηλέφωνο.

Με τη σάρωση ενός QR θα γίνει διαθέσιμος ένας σύνδεσμος, ο οποίος οδηγεί στον περιηγητή διαδικτύου, ο οποίος θα δείχνει συνήθως ένα τρισδιάστατο μοντέλο μέσα στον χώρο.

Κάνοντας κλικ στο κουμπί AR στο εσωτερικό της οθόνης, η κάμερά σας θα ενεργοποιηθεί. Εάν το κινητό σας τηλέφωνο ζητήσει δικαιώματα για την κάμερα, παρακαλούμε δεχτείτε να τα παραχωρήσετε.

Βρείτε έναν άδειο επίπεδο χώρο και μετακινήστε αργά το τηλέφωνό σας στην περιοχή. Με αυτόν τον τρόπο, το μοντέλο θα εμφανιστεί σε αυτή την περιοχή. Μερικές φορές χρειάζεται λίγος χρόνος για να εντοπίσει η κάμερα του smartphone σας την επίπεδη επιφάνεια για να εντοπίσει την επίπεδη περιοχή, οπότε αν το μοντέλο δεν εμφανιστεί, αλλάξτε τη θέση σας και προσπαθήστε ξανά. Επιπλέον, ανάλογα με το πόσο κοντά βρίσκεστε στην επιφάνεια, ορισμένα μοντέλα μπορεί να είναι μεγαλύτερα, οπότε όταν παρουσιάζονται στην οθόνη, μπορεί να χρειαστεί να αλλάξετε το μέγεθός τους όπως όταν μεγεθύνετε και σμικρύνετε μια εικόνα.





# Επιπλέον πληροφορίες

## Οι κωδικοί VR QR

Το επιτραπέζιο παιχνίδι παρουσιάζει επίσης εμπειρίες VR. Οι εμπειρίες VR του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι προσβάσιμες με τη χρήση οποιασδήποτε συσκευής VR Cardboard, όπως αυτή που παρουσιάζεται στα δεξιά. Η αρχική διαμόρφωση αυτής της τεχνολογίας ονομάζεται Google Cardboard.

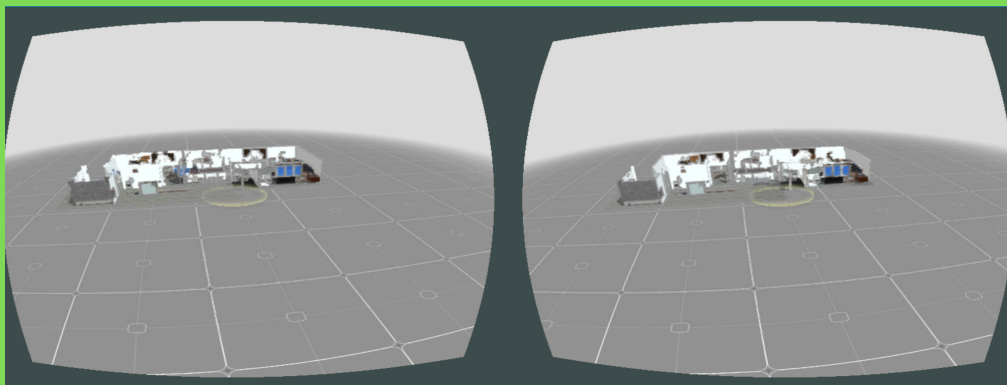


Κατά τη σάρωση ενός κωδικού QR VR, χρησιμοποιώντας τον σαρωτή κωδικών QR της κινητής σας συσκευής, θα μεταφερθείτε σε ένα νέο παράθυρο του προγράμματος περιήγησης, το οποίο θα παρουσιάζει ένα από τα τρισδιάστατα μοντέλα του παιχνιδιού.

Μπορείτε πάντα να εξερευνήσετε το μοντέλο στο πρόγραμμα περιήγησης με τους μαθητές σας.

Αν θέλετε να εξερευνήσετε το μοντέλο χρησιμοποιώντας το VR Cardboard, κάντε κλικ στο κουμπί "Άνοιγμα στο Cardboard" στο κάτω μέρος της οθόνης. Αυτό θα ανοίξει το παράθυρο σε μια ειδική λειτουργία, καθιστώντας το παιχνίδι διαθέσιμο σε λειτουργία προβολής Cardboard.

Κατά την είσοδο στη λειτουργία Cardboard View, τοποθετήστε την κινητή συσκευή σας μέσα στο χαρτόνι και δείτε το μοντέλο.



Λειτουργία προβολής Cardboard



# FLOOD STOPPING

**Αν θέλετε να συνεχίσετε το ταξίδι  
FLOODSTOPPING  
χρησιμοποιήστε το application του project  
για να γνωρίσετε σε βάθος τον κόσμο της  
διαχείρισης του κινδύνου πλημμύρας και  
της κλιματικής αλλαγής με  
τη συνεργατική μας δραστηριότητα.**

**ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΜΑΣ:**



[www.floodstopping.eu](http://www.floodstopping.eu)



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. The views and opinions expressed are those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).  
Neither the European Union nor EACEA can be held responsible. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000089576