

Summary

RAWsiko Υλικά γύρω μας Ψηφιακή έκδοση



	Ηλικία στόχος	Άνω των 10	
	Επίπεδο δυσκολίας	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Υψηλό	
	Λέξεις Κλειδιά	Πρώτες ύλες, Εξόρυξη ορυκτών πρώτων υλών, Πολιτική πόρων, Βιώσιμη Ανάπτυξη.	
	Περίληψη της δραστηριότητας:	<p>Το “RAWsiko – Υλικά Γύρω μας” (RAWsiko - DV) είναι ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι σχετικά με τη κατανομή των κρίσιμων πρώτων υλών στο κόσμο, τη χρήση τους στις σύγχρονες τεχνολογίες και το γιατί η πρόσβαση σε αυτές είναι ζωτικής σημασίας. Οι παίκτες θα βιώσουν τη πολυπλοκότητα της προμήθειας των πρώτων υλών σε ορισμένες συσκευές που συνοδεύουν τη καθημερινότητά μας όπως τα κινητά τηλέφωνα, οι οθόνες και οι λάμπες, αλλά και σε εργοστάσια παραγωγής προϊόντων που αποσκοπούν στη μετάβαση σε τεχνολογίες ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, όπως τα ηλιακά πάνελ, οι ανεμογεννήτριες και τα ηλεκτρικά αυτοκίνητα. Οι μαθητές μπορούν να παίξουν τόσο συλλογικά σαν μια τάξη, όσο και ατομικά εναντίον φίλων, μελών της οικογένειάς τους ή αγνώστων εξ αποστάσεως. Το RAWsiko DV προσφέρεται σε διάφορες εκδόσεις όπως: η Διαδικτυακή έκδοση για τη μεγιστοποίηση της συμβατότητας με τα περισσότερα λειτουργικά συστήματα γραφείου και προγραμμάτων περιήγησης στο διαδίκτυο και αποκλειστικές εκδόσεις που, για μέγιστη απόδοση και σταθερότητα.</p>	
	Στόχοι Εκμάθησης	<ul style="list-style-type: none"> • Εκμάθηση σχετικά με τη κυκλική οικονομία και τις κρίσιμες πρώτες ύλες. • Κατανόηση της προμήθειας των κρίσιμων πρώτων υλών σε όλο το κόσμο. • Γνώση των κύριων εφαρμογών και χρήσεων των κρίσιμων πρώτων υλών. • Επίγνωση της σημασίας της προσβασιμότητας σε κρίσιμες ορυκτές ύλες. 	

Summary

	<p>Ειδικές ικανότητες – Στο τέλος της δραστηριότητας ο μαθητής θα είναι σε θέση να:</p>
	<p>Διαθεματικοί σύνδεσμοι</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γεωγραφία • Πολιτική • Τεχνολογία • Οικονομία
	<p>Προαπαιτούμενα – Γνώσεις και δεξιότητες απαραίτητες για την εκτέλεση της δραστηριότητας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Καμία</i>
	<p>Απαιτούμενος χρόνος: Τουλάχιστον 30 λεπτά ανά παιχνίδι Εξοπλισμός: ηλεκτρονικοί υπολογιστές ή κινητά τηλέφωνα, σύνδεση με το διαδίκτυο (για διαδικτυακό παιχνίδι).</p>
	<p>Υλικό υποστήριξης της εκμάθησης και της διδασκαλίας – Τι μπορείτε να βρείτε στην εργαλειοθήκη</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Μελέτη περίπτωσης σχετικά με τη συσχέτιση μεταξύ της κυκλικής οικονομίας και των κρίσιμων πρώτων υλών. 2. Οδηγίες τόσο για τη πρόσβαση όσο και για τη αναπαραγωγή του ψηφιακού παιχνιδιού (https://arraise.com/rawsiko/).
	<p>Συγγραφείς</p> <p>Lorenzo Forini, CNR-ISOF, lorenzo.forini@isof.cnr.it Alberto Zanelli, CNR-ISOF, alberto.zanelli@isof.cnr.it Armida Torreggiani, CNR-ISOF, armida.torreggiani@isof.cnr.it Emilia Benvenuti, CNR-ISNM, emilia.benvenuti@ismn.cnr.it</p>