League of Waste

Διαδικτυακό πρωτάθλημα γνώσεων για τη διαχείριση αποβλήτων.

Το **League of Waste** είναι ένα διαδραστικό διαδικτυακό πρωτάθλημα γνώσεων, στο οποίο μαθητικές ομάδες από τα Γυμνάσια της Δυτικής Μακεδονίας συμμετέχουν ταυτόχρονα σε έναν κοινό ψηφιακό αγώνα. Μέσα από ερωτήσεις σχετικές με τα απόβλητα, την κυκλική οικονομία και την επάρκεια πόρων, οι μαθητές προχωρούν σε μια εικονική πίστα, συνδυάζοντας τη γνώση με τη συνεργασία και τη στρατηγική.

Το πρωτάθλημα διεξάγεται σε δύο φάσεις και ολοκληρώνεται με τη βράβευση των τριών καλύτερων ομάδων.

Σκοπός της δράσης

Η δράση αφορά το φετινό θέμα της Ευρωπαϊκής Εβδομάδας Μείωσης Αποβλήτων, **την Επάρκεια Πόρων**, και προσπαθεί να την κάνει μια βιωματική και ελκυστική εμπειρία για τους μαθητές.

Μέσα από το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες:

- κατανοούν στην πράξη τη σωστή διαχείριση των αποβλήτων,
- εξοικειώνονται με τις αρχές της πρόληψης παραγωγής αποβλήτων,
- αντιλαμβάνονται ότι πριν από την ανακύκλωση προηγούνται επιλογές όπως η αποφυγή, η επαναχρησιμοποίηση, η επισκευή και ο διαμοιρασμός αγαθών (προσέγγιση των **10R**),
- καλλιεργούν πνεύμα συνεργασίας και ομαδικής λήψης αποφάσεων.

Τρόπος διεξαγωγής

Κάθε ομάδα αποτελείται από έως πέντε μαθητές και έναν υπεύθυνο εκπαιδευτικό. Οι ομάδες συμμετέχουν από το σχολείο τους, χρησιμοποιώντας δικό τους υπολογιστή ή laptop με σύνδεση στο διαδίκτυο.

Κάθε σχολείο μπορεί να δηλώσει όσες ομάδες επιθυμεί, ενώ το παιχνίδι διεξάγεται εντός σχολικού ωραρίου και έχει διάρκεια περίπου μίας διδακτικής ώρας.

Βασικός μηχανισμός παιχνιδιού

Οι ομάδες κινούνται σε μια ψηφιακή πίστα και για να προχωρήσουν, απαντούν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικές με τα απόβλητα και την κυκλική οικονομία.

- **Σωστή απάντηση:** η ομάδα προχωρά ένα τετράγωνο.
- **Λανθασμένη απάντηση:** η ομάδα μετακινείται ένα τετράγωνο πίσω και περιμένει 6 δευτερόλεπτα. Κατά τη διάρκεια της αναμονής εμφανίζεται σύντομη επεξήγηση της σωστής απάντησης, ώστε το λάθος να μετατρέπεται σε μαθησιακή εμπειρία.

Για να ενισχυθεί το ενδιαφέρον και η στρατηγική διάσταση του παιχνιδιού, η πίστα περιλαμβάνει τρεις διασταυρώσεις όπου οι ομάδες καλούνται να επιλέξουν διαδρομή:

- Η **σύντομη διαδρομή** είναι ταχύτερη, αλλά περιλαμβάνει εμπόδια που μπορεί να επιφέρουν πρόσθετες ποινές.
- Η **μακρύτερη διαδρομή** είναι ασφαλέστερη και περιλαμβάνει μπόνους που ανταμείβουν την επιλογή χαμηλότερου ρίσκου.

Με τον τρόπο αυτόν οι ομάδες δεν βασίζονται μόνο στις γνώσεις τους, αλλά και στη στρατηγική που ακολουθούν.

Διασφάλιση δίκαιου ανταγωνισμού

Το σύστημα εμφανίζει τις ίδιες ερωτήσεις σε διαφορετική τυχαία σειρά για κάθε ομάδα, ενώ ανακατεύεται και η σειρά των διαθέσιμων απαντήσεων. Έτσι αποτρέπεται η μεταφορά απαντήσεων μεταξύ ομάδων, ακόμη και όταν συμμετέχουν από το ίδιο σχολείο.

Παράλληλα, όλοι οι συμμετέχοντες παρακολουθούν σε πραγματικό χρόνο την εξέλιξη του αγώνα μέσα από την κοινή πίστα και έναν ζωντανό πίνακα κατάταξης, ο οποίος ενημερώνεται συνεχώς με βάση την πρόοδο κάθε ομάδας.

Δομή πρωταθλήματος

Το League of Waste διεξάγεται σε δύο διαδοχικές φάσεις:

Α' Φάση – Προκριματικός Αγώνας

Συμμετέχουν όλες οι ομάδες που έχουν δηλωθεί. Ο αγώνας ολοκληρώνεται όταν όλες οι ομάδες τερματίσουν ή όταν συμπληρωθούν 40 λεπτά. Σε περίπτωση λήξης του χρόνου, λαμβάνεται υπόψη η κατάταξη της συγκεκριμένης στιγμής.

Β' Φάση – Τελικός

Στον τελικό προκρίνονται οι 20 καλύτερες ομάδες της Α' φάσης. Όλες ξεκινούν από την αφετηρία και αγωνίζονται με τους ίδιους ακριβώς κανόνες.

Βράβευση

Με την ολοκλήρωση του τελικού βραβεύονται οι τρεις πρώτες ομάδες της τελικής κατάταξης.