Aplikacja na rzecz rozwoju zielonego i inteligentnego miasta

Newsletter 2 [luty 2023]

DZIAŁANIA PROJEKTOWE

- Projekt gry w aplikacji Cities Going Green
- Międzynarodowe spotkanie partnerskie w Estonii, zorganizowane przez Uniwersytet w Tallinie w dniach 23 i 24 stycznia 2023 r.

Cities Going Green w pigułce

Zrównoważony rozwój środowiska jest stale zagrożony. Jednym z najskuteczniejszych sposobów przeciwdziałania temu zagrożeniu jest uczenie dzieci od najmłodszych lat, jak ważna jest aktywna postawa wobec ochrony środowiska.

Celem projektu Cities Going Green jest podniesienie świadomości na temat ochrony środowiska wśród uczniów w wieku 10-12 lat poprzez edukację ekologiczną, edukację STEM i grywalizację. Edukacja jest podstawowym narzędziem walki ze zmianami klimatycznymi. Wiedza na temat zmian klimatycznych pomaga młodym ludziom zrozumieć i przeciwdziałać skutkom globalnego ocieplenia oraz zachęca do zmiany zachowań.

Dzięki projektowi uczniowie dowiedzą się więcej o gospodarce o obiegu zamkniętym, a także o praktykach i narzędziach, które mogą promować ochronę zasobów naturalnych i ekosystemów. Cities Going Green ma na celu połączenie edukacji ekologicznej na temat znaczenia bycia zielonym i okazywania szczerego zainteresowania środowiskiem. Ponadto podkreśla się wartość grywalizacji i edukacji STEM jako narzędzi edukacyjnych.

Projekt ma na celu opracowanie aplikacji do gier, dostępnej na komputery PC/laptopy i urządzenia mobilne, w której uczniowie będą mieli możliwość zbudowania własnych „zielonych miast".

Numer umowy: 2021-1-PL01-KA220-SCH-000029823

Główne cele projektu to:

1. Podnoszenie świadomości ekologicznej u uczniów wraz z rozwojem umiejętności i kompetencji przekrojowych.
2. Opracowanie ram teoretycznych, na których będzie oparte podnoszenie świadomości ekologicznej wśród uczniów szkół podstawowych w wieku 10-12 lat.
3. Zaangażowanie uczniów w edukację STEM i rozwijanie kluczowych umiejętności uczniów poprzez STEM.
4. Zaprojektowanie gry łączącej edukację ekologiczną, grywalizację i edukację STEM.

Główne rezultaty projektu będą następujące:

1. Analiza porównawcza przykładów dobrych praktyk z zakresu" zielonych umiejętności"
2. Ramy teoretyczne aplikacji "Cities Going Green"
3. Zestaw efektów uczenia się dla poszczególnych etapów aplikacji "Cities Going Green"
4. Opracowanie założeń teoretycznych dla gry
5. Przygotowanie aplikacji "Cities Going Green"

Drugie międzynarodowe spotkanie partnerskie w Tallinie, Estonia

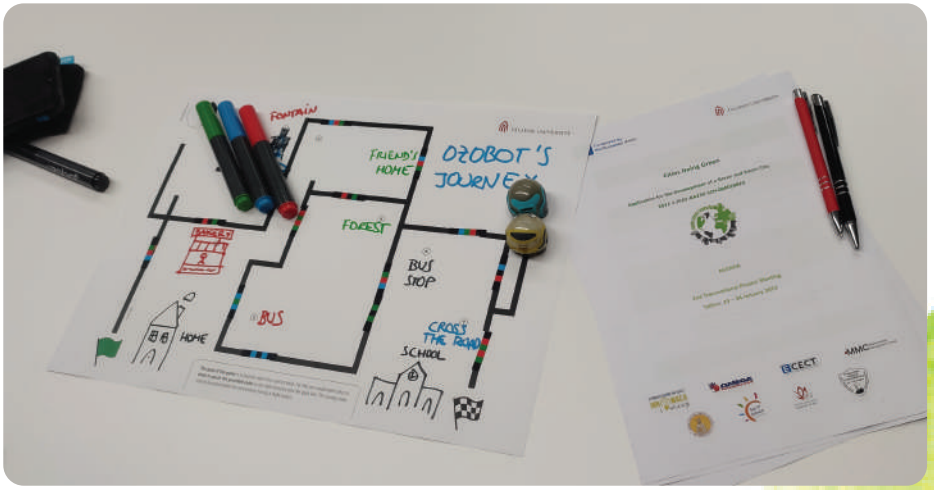
Działania w toku

Partnerstwo Cities Going Green przystępuje do wdrażania nowych działań na rzecz rozwoju aplikacji Cities Going Green! Dotychczasowe działania doprowadziły do opracowania ram teoretycznych aplikacji, w tym efektów uczenia się dla każdego poziomu trudności gry. Kolejny zestaw działań Cities Going Green ma na celu finalizację projektu gry. Partnerzy projektu opracowali już zestaw szablonów, związanych z czterema podstawowymi kategoriami elementów gry:

1) Elementy składowe gry
2) Możliwe decyzje do podjęcia przez użytkowników
3) Teoria elementów grywalizacji
4) Zasady gry

W kolejnym kroku partnerzy posiadający wiedzę i doświadczenie w tworzeniu gier i aplikacji, OMEGATECH (Grecja) i ECECT (Cypr), omówili istotne aspekty gry i przedstawili propozycję gry w aplikacji. Ponadto, na podstawie badań przeprowadzonych w ramach pierwszego Rezultatu Projektu, opracowano listę możliwych elementów, które można zintegrować z aplikacją Cities Going Green. Na podstawie badań i rekomendacji informatyków konsorcjum we wspomnianych szablonach dokumentów uzupełniono informacje dotyczące każdego możliwego elementu gry. W efekcie powstała pula elementów gamingowych, a następnie wybór tych najodpowiedniejszych do gry. Ostatnie działania Projektowania Gry (Rezultat Projektu 2) obejmują warsztaty finalizacji i tłumaczenia wyprodukowanych materiałów.

Drugie spotkanie miedzynarodowe projektu Cities Going Green w zaśnieżonym Tallinie było doskonałą okazją do ponownego osobistego spotkania partnerów projektu, przedyskutowania bieżących zadań i pracy nad nowymi działaniami projektu. Ponadto spotkanie obejmowało kilka bardzo ciekawych warsztatów dotyczących zastosowania edukacji STEAM i wykorzystania robotyki. Spotkanie poprowadził nasz partner, Uniwersytet w Tallinie, w dniach 23 i 24 stycznia.



Następne kroki...

Po sfinalizowaniu działań Game Design, ostatni ważny zestaw działań związany jest z rozwojem właściwej aplikacji, czyli aplikacji Cities Going Green! Partnerstwo wykorzysta wszystkie wyprodukowane już materiały jako podstawę do stworzenia gry! Ostateczna wersja gry zostanie ustalona na podstawie opinii nauczycieli oraz końcowych użytkowników aplikacji, czyli uczniów w wieku 10-12 lat.

Kolejne międzynarodowe spotkanie projektu Cities Going Green odbędzie się w maju w Atenach w Grecji.

Koordynator:

innowacji i edukacji, Poland
Website: https://innowacja-edukacja.eu/
Email: innnowacja.edukacja@onet.pl
Tel: +48 607220764

Strona internetowa: https://citiesgoinggreen.projectsgallery.eu/

Partnerzy:

MMC Management Centre (Cypus): christiana@mmclearningsolutions.com
Apostolos Varnavas Primary School (Cyprus): dim-ap-varnavaslef@schools.ac.cy
European Centre for Emerging Competencies and Technologies (Cyprus): contactus@ecect.eu
Tallinn University (Estonia): tlu@tlu.ee
Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc (Greece): info@ellinogalliki.gr
OMEGATECH (Greece): info@omegatech.gr
Publiczna Szkoa Podstawowa Nr 1 w Grójcu (Poland): pspnr1@grojecmiasto.pl
Escola Sant Josep (Spain): info@escolasantjosep.com

Co-funded by the European Union

Wsparcie Komisji Europejskiej na rzecz przedstawienia niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.