

Razem stwórzmy innowację w edukacji ekologicznej.



Spis treści

1. Założenia ogólne	5
1.1 Ekomobilni w pigułce	5
1.2 Cel projektu	5
1.3 Dla kogo	5
2. Ekomobilni w praktyce – Mechanizm działania	7
2.1 Nauczyciel	7
2.2 Uczeń	8
2.3 Aplikacja	8
3. Podstawa Programowa a nasze narzędzie edukacyjne	11
4. Konkurs „Ekomobilni”	13
5. Harmonogram	15
6. Jak się przygotowaliśmy?	17
6.1 Warsztaty z nauczycielami	17
6.2 Warsztaty z uczniami	19
7. „Ekomobilni” – dodatkowe możliwości	21
8. Podsumowanie	23

1. Założenia ogólne

1.1 Ekomobilni w pigułce

Ekomobilni to:

- narzędzie edukacyjne w formie aplikacji mobilnej
- konkurs dla szkół „Ekomobilni”

1.2 Cel projektu

Celem projektu jest poszerzanie wiedzy i świadomości ekologicznej.

Mając na uwadze, że nawyki proekologiczne powinny być wdrażane od najmłodszych lat, projekt jest ukierunkowany do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych, którzy w przyszłości będą w pełni odpowiedzialni za otaczające nas środowisko naturalne.

Aplikacja mobilna jest połączeniem trzech składowych: wiedzy ekologicznej, gry terenowej oraz nowoczesnej technologii co powoduje, że narzędzie edukacyjne w atrakcyjny sposób może być innowacyjnym źródłem wiedzy.

Konkurs daje płaszczyznę uczniom wykorzystania potencjału do stworzenia schematu działań lub zmian, które umożliwią stworzenie EkoSzkoły w ich placówce. Proces samodzielnego tworzenia pomysłu prowokuje do pozyskania wiedzy na temat ekologii i motywuje do dalszego działania.

1.3 Dla kogo



uczniowie szkół podstawowych i ponadpodstawowych



drużyny harcerskie



domy kultury



organizacje młodzieżowe



organizacje studenckie

2. Ekomobilni w praktyce – Mechanizm działania

Mając na uwadze potrzeby nauczycieli stworzyliśmy proste w obsłudze narzędzie.

2.1 Nauczyciel

Nauczyciel ma do wykonania kilka prostych kroków:

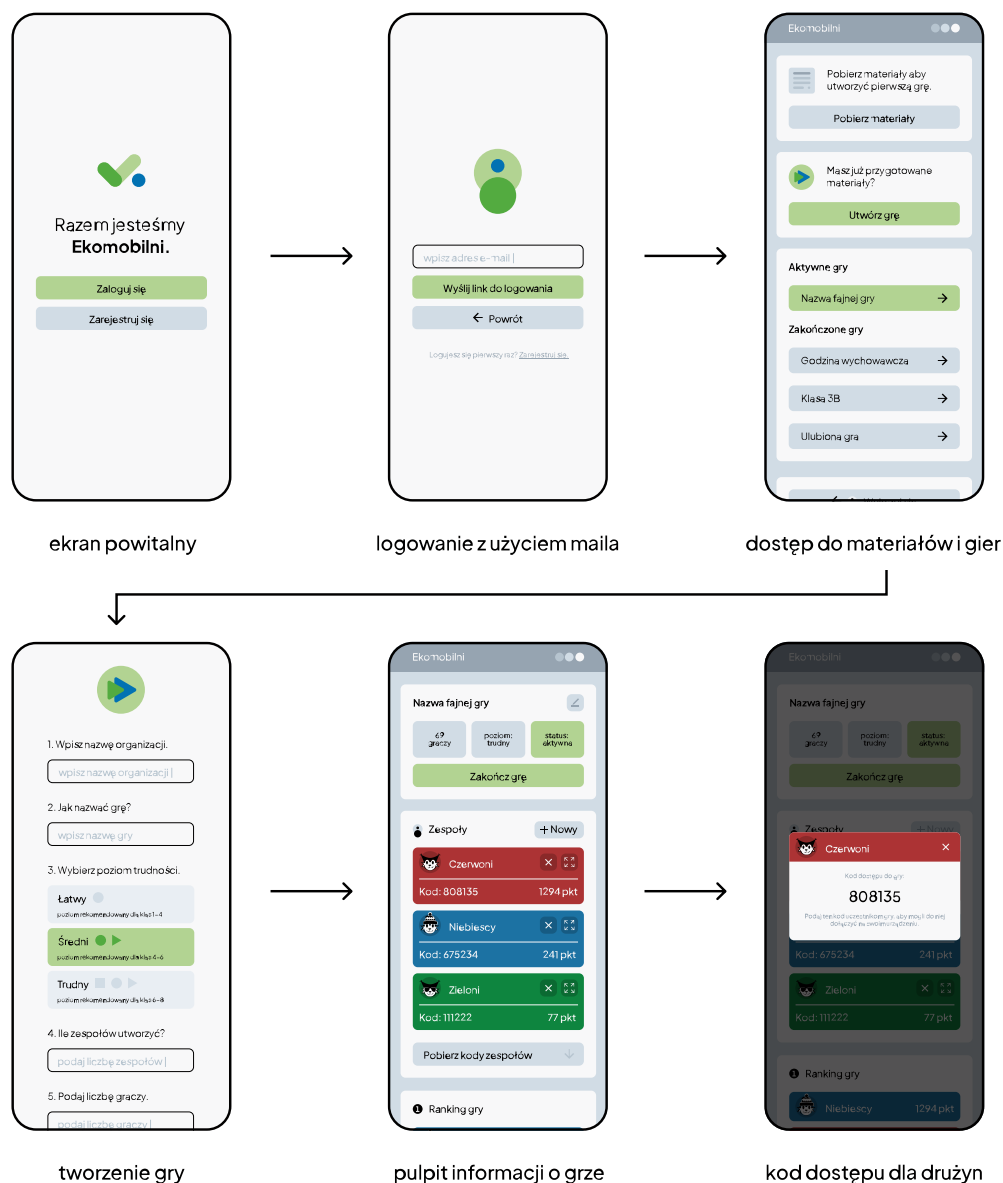
1. Wypełnia formularz rejestracyjny, tworząc swoje konto w aplikacji „Ekomobilni”.
2. Po zalogowaniu ma możliwość:
 - pobrać potrzebne materiały do przeprowadzenia gry,
 - przeczytać szczegółową instrukcję obsługi aplikacji w tym tworzenia gry,
 - stworzyć nową rozgrywkę.
3. Drukuje QR kody zawarte w materiałach i rozkłada je na terenie gry.
4. Objasnia uczniom zasady gry zawarte w instrukcji.
5. Rozpoczyna grę w trzech możliwych poziomach trudności.
6. Tworzy nowe drużyny poprzez wpisanie ich nazw oraz ilości osób w drużynie i
 - ma możliwość podglądu postępów poszczególnych drużyn.
7. Kończy rozgrywkę podsumowując wyniki rywalizacji.

2.2 Uczeń

1. Otrzymuje kod dostępu dla swojej drużyny od nauczyciela, po wpisaniu kodu do aplikacji mobilnej zostaje dołączony do danej gry utworzonej przez nauczyciela.
2. Znajduje kod QR, skanuje go za pomocą aplikacji co powoduje wyświetlenie się treści na ekranie, która prowadzi go przez fabułę z zadaniami,

2.3 Aplikacja

Przedstawienie ścieżki użytkownika ze strony nauczyciela – intuicyjne tworzenie gier i pobieranie materiałów:



Przedstawienie ścieżki użytkownika ze strony ucznia – przykładowa część rozgrywki:



3. Podstawa Programowa a nasze narzędzie edukacyjne

Zapisy podstawy programowej, które potwierdzają zgodność organizacji gry w temacie ekologii z podstawą programową:

- W kształceniu ogólnym w szkole podstawowej, jednym z celów edukacji szkolnej jest „kształtowanie postaw i zachowań sprzyjających ochronie środowiska” (**Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych i gimnazjów, Dz. U. 2017 poz. 356, § 3 ust. 2 pkt 5**).
- W ramach edukacji ekologicznej w szkole podstawowej, uczniowie powinni zdobyć „wiedzę o środowisku naturalnym oraz problemach jego zagospodarowania, a także zrozumienie konieczności zachowania równowagi ekologicznej” (**Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych i gimnazjów, Dz. U. 2017 poz. 357, § 6 ust. 1 pkt 10**).
- W edukacji społecznej w szkole podstawowej, jednym z celów jest „kształtowanie postaw i zachowań sprzyjających poszanowaniu środowiska naturalnego oraz przeciwdziałaniu zagrożeniom jego degradacji” (**Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych i gimnazjów, Dz. U. 2017 poz. 357, § 8 ust. 2 pkt**).

4. Konkurs „Ekomobilni”

Założenia, jakimi kierowaliśmy się przy opracowywaniu koncepcji konkursu to: praca w zespole, kreatywność, potencjał, ekologia, innowacja, twórcze myślenie, świadomość.

Konkurs opiera się na pracy w grupach uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych.

Zadaniem konkursowym będzie przygotowanie grupowych prezentacji w kreatywny i twórczy sposób obrazujących pomysły młodzieży na sprawienie aby ich własna szkoła stała się bardziej ekologiczna. Chcemy, aby uczniowie wykorzystując swój młodzieżowy zapał z pomocą nauczycieli zaproponowali innowacyjne metody i pomysły na ekologiczne życie ich szkoły, które będą mogły być realnie wdrożone.

Potencjał młodych ludzi jest bardzo duży, a często niezauważalny i pomijany. Konkursem chcemy włączyć uczniów i dać im możliwość udziału w życiu szkoły i wzbudzić w nich świadomość na konieczność ochrony naszej planety i ekologicznego życia.

5. Harmonogram

10 kwietnia 2023

premiera aplikacji mobilnej „Ekomobilni” oraz start konkursu „Ekomobilni”

11 czerwca 2023

zakończenie konkursu „Ekomobilni”

10 lipca 2023

ogłoszenie wyników konkursu „Ekomobilni”

01.01.2024 – 31.12.2024

II Edycja projektu „Ekomobilni”

Projekt Ekomobilni jest premierą w portfolio naszej organizacji. Jest jednak szczegółowo opracowany i zaprojektowany w oparciu o bogate doświadczenie członków, pracowników i osób zaangażowanych w działalność Stowarzyszenia. Ponadto, zarówno gra mobilna jak i konkurs zostały projektowane i konsultowane przy udziale uczniów i nauczycieli reprezentujących różne placówki edukacyjne.

6. Jak się przygotowaliśmy?

Przed rozpoczęciem pracy nad aplikacją zostały przeprowadzone warsztaty w celu poznania, wyszczególnienia lub doprecyzowania potrzeb lub oczekiwań docelowych odbiorców. Przeprowadziliśmy trzy warsztaty: jeden z nauczycielami oraz dwa z uczniami.

6.1 Warsztaty z nauczycielami

Spotkanie skupiało się na obawach i potrzebach nauczycieli, którzy będą inicjować oraz organizować rozgrywkę. W grupie 4 czynnych nauczycieli z różnych regionów województwa mazowieckiego podczas specjalnie przygotowanych warsztatów rozpatrywaliśmy różne aspekty gry. Ze wspólnych działań wyniknęły ważne postanowienia:

Dotyczące obsługi aplikacji:

- stworzenie prostego w obsłudze interfejsu aplikacji
- stworzenie przystępnej instrukcji dla nauczycieli jak przeprowadzić zajęcia z wykorzystaniem narzędzia
- przeprowadzenie webinarium dla nauczycieli, które ma przybliżyć obsługę aplikacji oraz samych twórców

Dotyczące mechaniki gry:

- grywalizacja oraz kooperacja w grupach
- wypoziomowanie trudności zadań dla poszczególnych przedziałów wiekowych
- wprowadzenie fabuły, motywu przewodniego samej gry

Wszystkie wymienione powyżej postulaty zostały wprowadzone w harmonogram działań i zostały zastosowane.

Poniżej prezentujemy tablicę, na której wspólnie pracowaliśmy z nauczycielami.

Bóle

obawa, że coś nie zadziała, a ja nie będę w stanie tego rozwiązać
Gerard

kiepski zasięg/ dostęp do internetu
Zosia (Witbor)

czyje telefony, uczniowie czy szkolne?
Katarzyna Zajązka (Witbor)

czy gra ma mieć gotowy scenariusz działania
Katarzyna Zajązka (Witbor)

nie wszyscy uczniowie mimo wszystko, mają telefony
Zosia (Witbor)

jeden uczeń = jeden telefon czy małe grupy możliwe, np praca w parach
Katarzyna Zajązka (Witbor)

czy grę trzeba będzie instalować czy online
Katarzyna Zajązka (Witbor)

czy uczniowie rozumieją zasady gry
Urscula (Witbor)

Uśmierianie bólu

gra pozwala/ przewiduje grę w grupach
Katarzyna Zajązka (Witbor)

pomoc na bieżąco, w trakcie gry
Zosia (Witbor)

organizator wysłał zestaw 15 telefonów z internetem
Zosia (Witbor)

różne scenariusze do wyboru jakby różne tematy
Katarzyna Zajązka (Witbor)

tryb offline
Urscula (Witbor)

różne poziomy do przejścia
Katarzyna Zajązka (Witbor)

Korzyści i marzenia

gotowy scenariusz gry
Urscula (Witbor)

nauka przez zabawę
Urscula (Witbor)

gra prowadzi ucznia krok po kroku
Katarzyna Zajązka (Witbor)

zadowolenie nie dzieci
Dawid (Witbor)

łatwe uruchamianie
Katarzyna Zajązka (Witbor)

uczniowie są zaangażowani
Zosia (Witbor)

możliwość działania offline :)
Katarzyna Zajązka (Witbor)

możliwość pracy w grupach
Urscula (Witbor)

mała ilość wymaganych przygotowań przed grą
Katarzyna Zajązka (Witbor)

uczniowie zdobywają umiejętności mimochodem
Zosia (Witbor)

nagrody (tematyczne)
Dawid (Witbor)

nie będzie problemów technicznych
Dawid (Witbor)

ciekawe dla uczniów
Dawid (Witbor)

podsumowanie / punkcja (rywalizacja uczniów)
Katarzyna Zajązka (Witbor)

gra wymusza rywalizację
Dawid (Witbor)

Tworzenie korzyści

gra zawiera element zaskoczenia
Zosia (Witbor)

zadania w formie pokoju zagadek, np rozwiązanie zadania jest częścią kodu
Katarzyna Zajązka (Witbor)

połączenie z grą terenową
Urscula (Witbor)

zadania nie są zbyt trudne, ani zbyt łatwe, utrzymują motywację
Zosia (Witbor)

przyjeżdża osoba do organizacji
Dawid (Witbor)

przyjazny/intuicyjny interfejs
Katarzyna Zajązka (Witbor)

gra zawiera polecenia, które wymuszają aktywność fizyczną
Zosia (Witbor)

gra zawiera elementy wymagające współpracy
Zosia (Witbor)

ranking / punkty
Urscula (Witbor)

możliwość dostosowania pytań / zadań
Dawid (Witbor)

aplikacja jest bezpłatna
Zosia (Witbor)

mapa gry (wizualizacja)
Katarzyna Zajązka (Witbor)

zadania w formie gier logicznych
Katarzyna Zajązka (Witbor)

różne poziomy trudności
Katarzyna Zajązka (Witbor)

Produkt

połączenie aplikacji z modnymi mtywami, typu minecraft
Katarzyna Zajązka (Witbor)

Uproszczenie procesu tworzenia drużyn (tylko ilość drużyn + ikonki)
Gerard

Decyzyjność (miotła czy mop)
Henryk Prokop

filmik instruktażowy
Urscula (Witbor)

To ma być gra a nie same zadania
Henryk Prokop

scenariusze do pobrania lub przejrzania w aplikacji
Katarzyna Zajązka (Witbor)

samouczek
Urscula (Witbor)

Przewodnik po UI
Gerard

Śledzenie postępów w formie obrazowej
Henryk Prokop

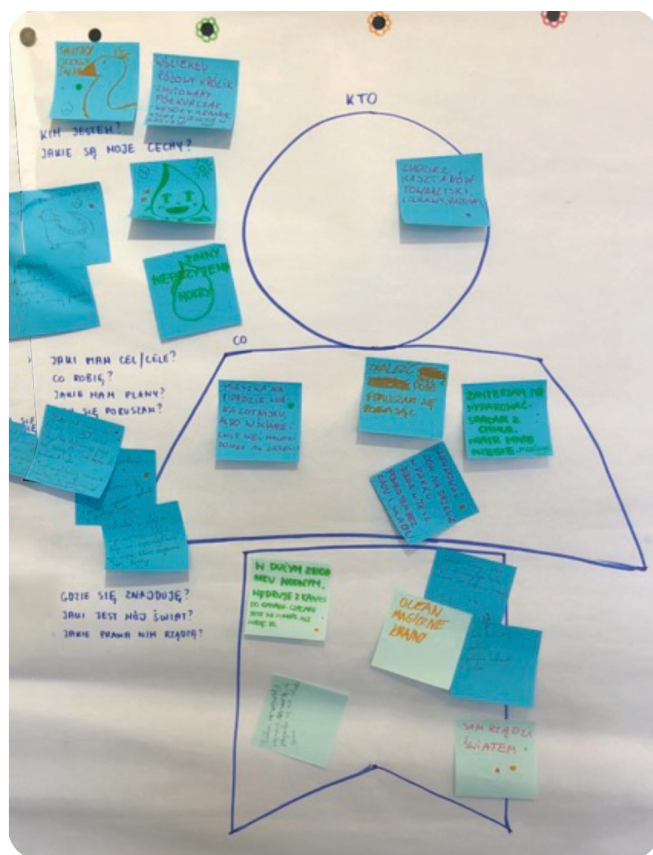
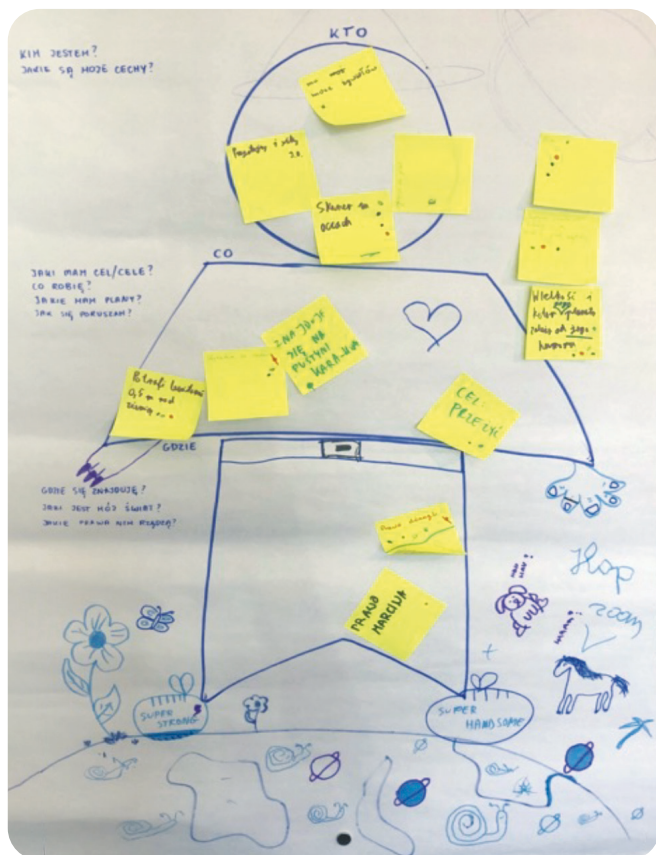
6.2 Warsztaty z uczniami

Dwa spotkania zostały przeprowadzone z uczniami, czyli bezpośrednimi uczestnikami gry. Przygotowane przez organizatora warsztaty skupiały się na poznaniu preferencji uczniów dotyczącej fabuły pojawiającej się w rozgrywce. Uczniowie zostali poproszeni o zastanowienie się i wypełnienie przygotowanych schematów po wcześniejszych wskazówkach osób prowadzących warsztaty.

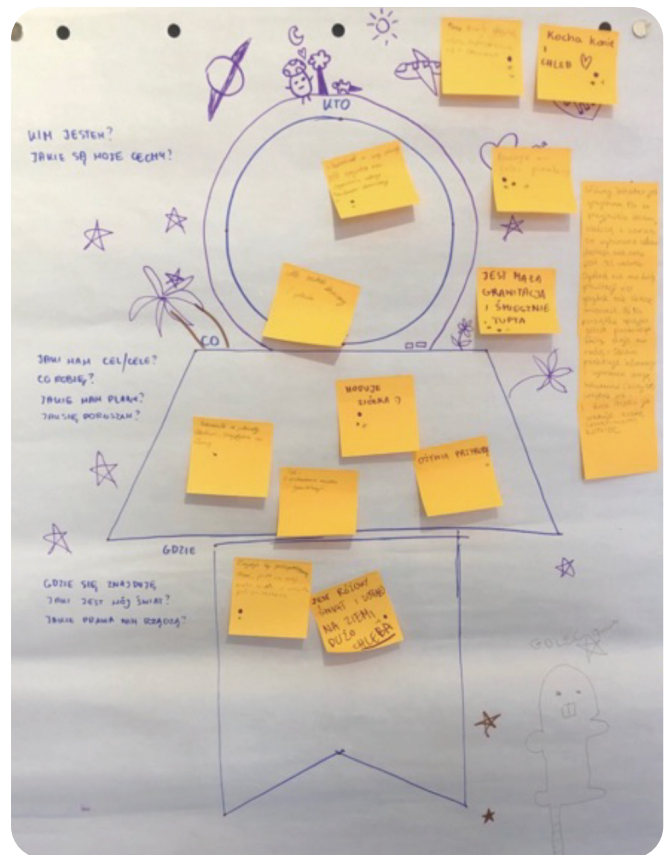
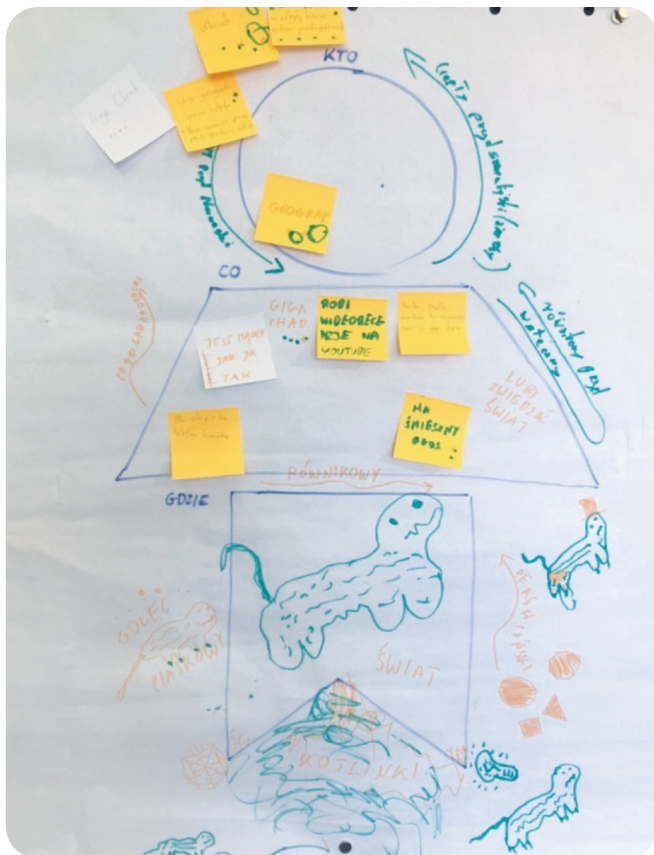
Ze wspólnych działań wyniknęły następujące postanowienia dotyczące fabuły gry:

- główny bohater jest zwierzęciem
- główny bohater posiada przyjaciela
- głównym motywem fabuły jest podróż

Poniżej efekty naszej pracy warsztatowej z uczniami.



6. Jak się przygotowaliśmy?



7. „Ekomobilni” – dodatkowe możliwości

Możliwe perspektywy na dalsze wykorzystanie aplikacji „Ekomobilni”:

- zbiórka harcerska
- świętowanie Dnia Ziemi
- zajęcia organizowane przez Domy Kultury
- lekcja przyrody dot. Ekologii
- gra terenowa podczas wycieczki szkolnej
- spotkanie integracyjne organizacji młodzieżowej

8. Podsumowanie

Projekt jest skierowany do Uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych, drużyn harcerskich, domów kultury, organizacji młodzieżowych oraz organizacji studenckich.

Celem projektu jest poszerzanie wiedzy i świadomości ekologicznej wśród młodych ludzi poprzez innowacyjną formę pozyskiwania wiedzy.



Projekt składa się z dwóch części: aplikacji mobilnej oraz konkursu.



Treść oraz zadania realizują poszczególne wytyczne Podstawy Programowej.

10 kwietnia 2023

premiera aplikacji mobilnej „Ekomobilni” oraz start konkursu „Ekomobilni”