

Innowacja w edukacji ekologicznej

ekomobilni.edu.pl



Agenda

0. O nas

1. Założenia ogólne

- 1.1 Ekomobilni w pigułce
- 1.2 Cel projektu
- 1.3 Dla kogo

2. Ekomobilni w praktyce – Mechanizm działania

- 2.1 Nauczyciel
- 2.2 Uczeń
- 2.3 Aplikacja

3. Podstawa Programowa a Ekomobilni

4. Konkurs „Jak stworzyć EkoSzkołę?”

5. Harmonogram

6. Jak się przygotowaliśmy?

- 6.1 Warsztaty z nauczycielami
- 6.2 Warsztaty z uczniami

7. Ekomobilni – dodatkowe możliwości

O nas



Gerard Konopielko

programista i mózg techniczny



Henryk Prokop

grafik i mózg koncepcyjny



Piotr Kosiec

człowiek od wszystkiego

Założenia



Ekomobilni w pigułce

- ▶ Narzędzie edukacyjne w formie aplikacji webowej
- ▶ Konkurs dla szkół „Jak stworzyć EkoSzkołę”

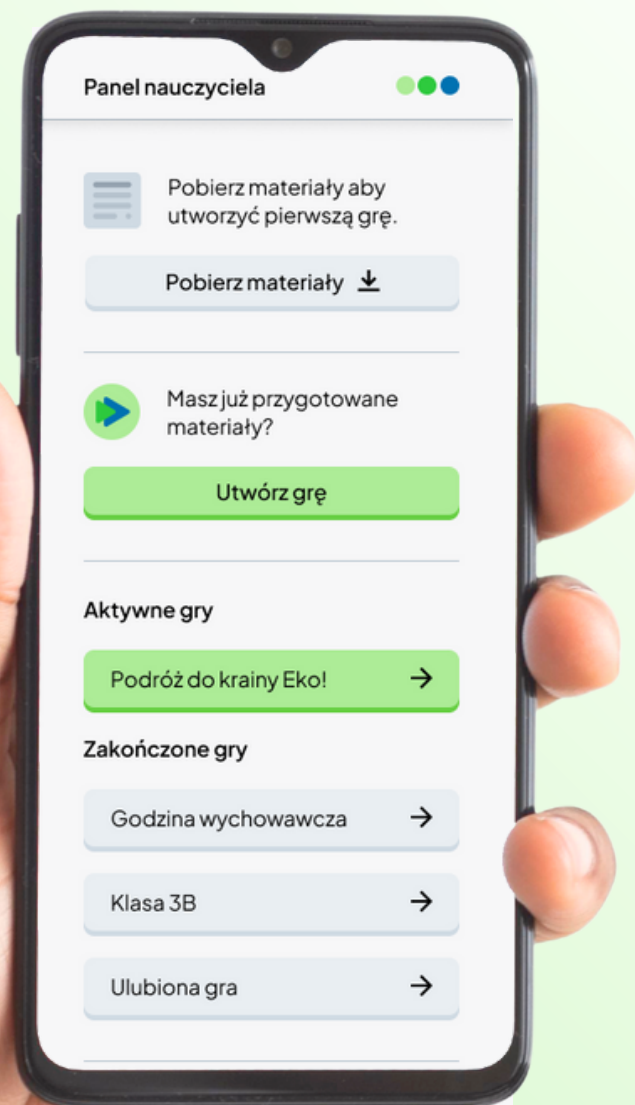
Celem projektu jest **poszerzanie wiedzy i świadomości ekologicznej.**



Projekt jest połączeniem trzech składowych:

- ▶ wiedzy ekologicznej
 - ▶ zabawy
 - ▶ nowoczesnej technologii
-

Mechanizm działania



Nauczyciel

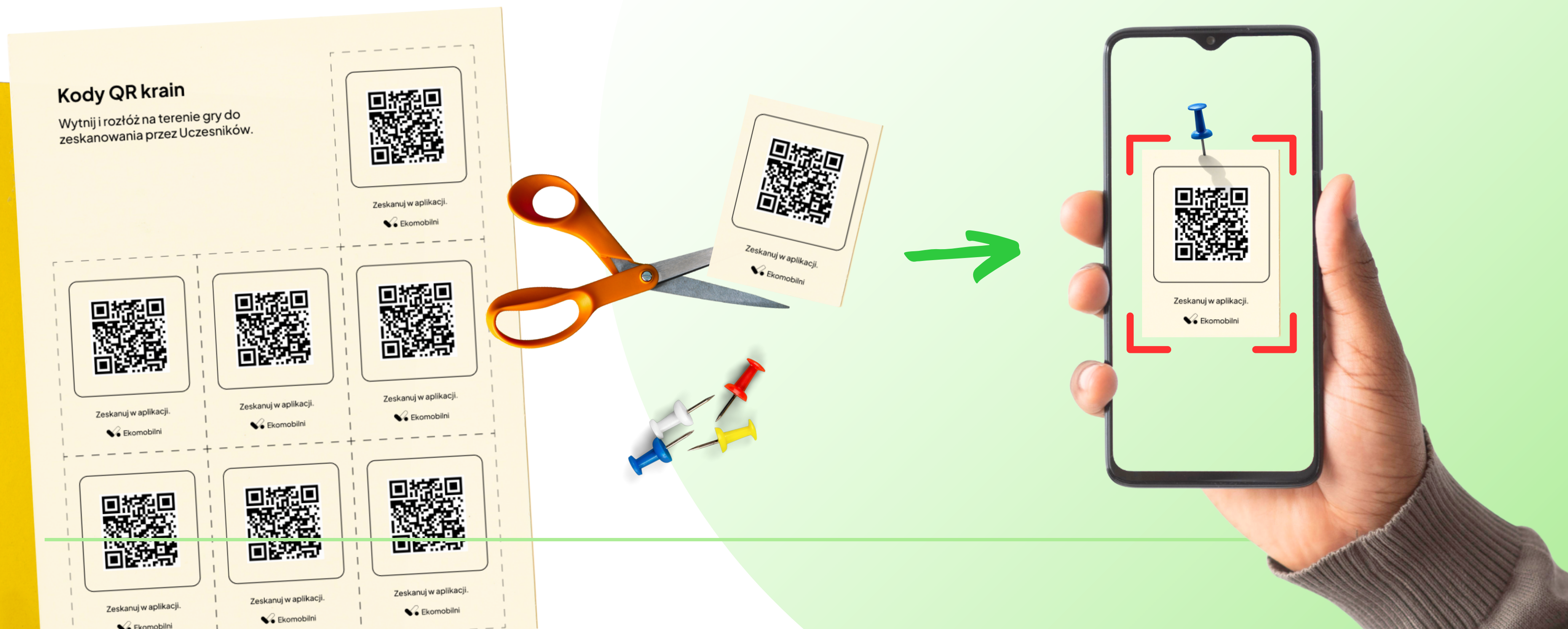
1. Wypełnia formularz rejestracyjny, tworząc swoje konto w aplikacji „Ekomobilni”.
2. Po zalogowaniu ma możliwość:
 - pobrać potrzebne do przeprowadzenia gry materiały,
 - przeczytać szczegółową instrukcję obsługi aplikacji, w tym tworzenia gry,
 - stworzenia nowej rozgrywki.
3. Drukuje QR kody zawarte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

Materiały do pobrania – kody QR

1. Pobierz i wydrukuj.

2. Wytnij i rozwieś.

3. Pozostaw uczniom do zeskanowania!



Mechanizm działania – panel nauczyciela

Pobierz materiały
i utwórz grę

Panel nauczyciela

Pobierz materiały aby utworzyć pierwszą grę.

Pobierz materiały ↓

Masz już przygotowane materiały?

Utwórz grę

Aktywne gry

Podróż do krainy Eko! →

Zakończone gry

Godzina wychowawcza →

Klasa 3B →

Ulubiona gra →

← Wyloguj się

Wybierz liczbę drużyn
i poziom trudności

1. Wpisz nazwę placówki.

wpisz nazwę organizacji |

2. Jak nazwać grę?

wpisz nazwę gry

3. Wybierz poziom trudności.

Łatwy ● poziom rekomendowany dla klas 1–4

Średni ●● poziom rekomendowany dla klas 4–6

Trudny ●●● poziom rekomendowany dla klas 6–8

4. Podaj liczbę graczy.

podaj liczbę graczy |

5. Ile zespołów utworzyć?

podaj liczbę zespołów |

Twoja gra jest aktywna!
Teraz podaj kody drużynom.

Panel nauczyciela

Podróż do krainy Eko!

69 graczy poziom: trudny status: aktywna

Zakończ grę

Zespoły + Nowy

Pokaż kody uczniom, aby mogli się zalogować na swoich urządzeniach.

Czerwoni 1234 notatki Pokaż kod

Niebiescy 997 notatki Pokaż kod

Zieloni 843 notatki Pokaż kod

Pobierz kody zespołów ↓

Uczniowie skanują kod
i rozpoczynają grę.

Panel nauczyciela

Podróż do krainy Eko!

69 graczy poziom: trudny status: aktywna

Zakończ grę

Czerwoni

Kod dostępu do gry: 808135

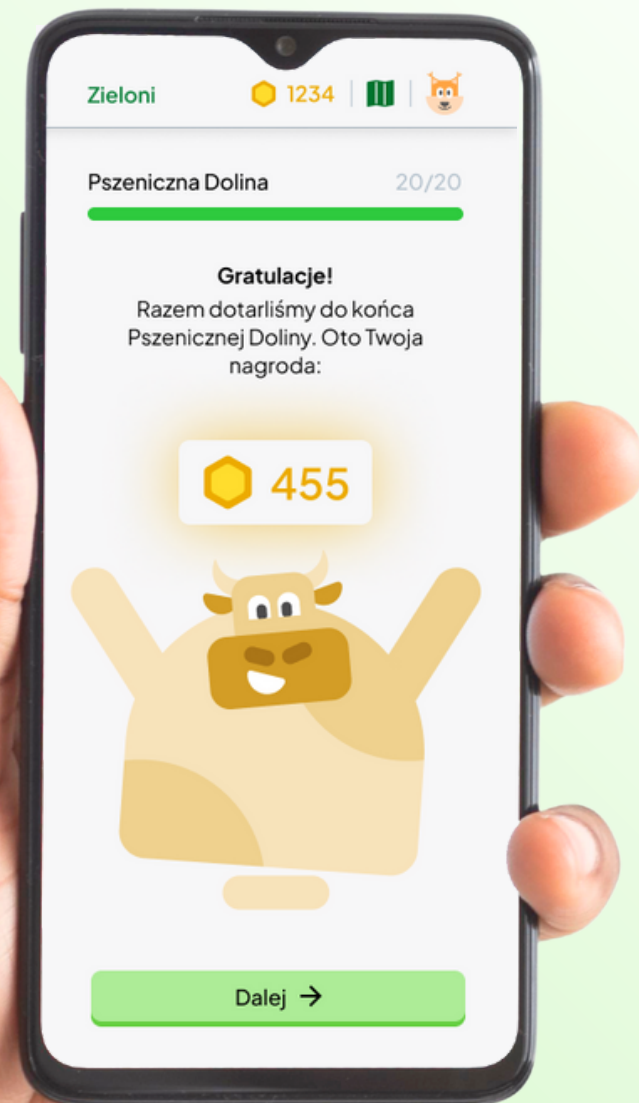
Podaj ten kod uczestnikom gry, aby mogli do niej dołączyć na swoim urządzeniu.

notatki Pokaż kod

Zieloni 843 notatki Pokaż kod

Pobierz kody zespołów ↓

Mechanizm działania



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.

Mechanizm działania

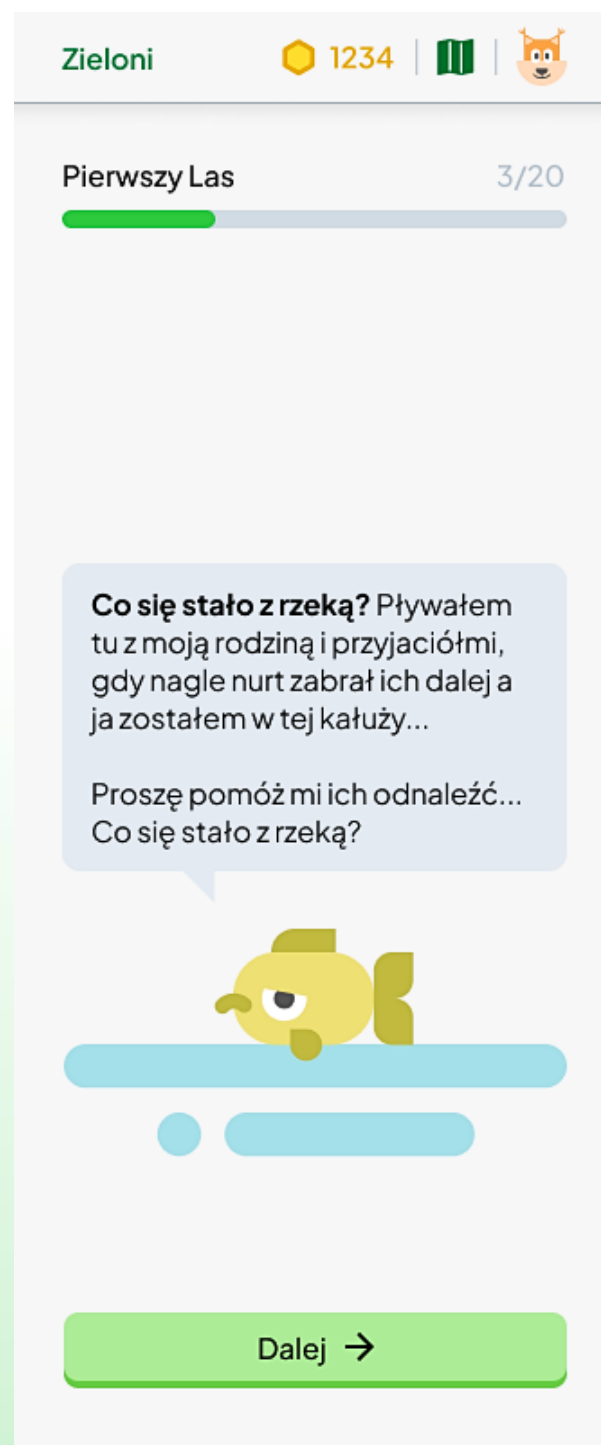
Aplikacja

1. Wprowadzenie fabularne.
2. Ciekawostki związane z poruszonym tematem w obszarze ekologii.
3. Treść zadań.
4. Weryfikacja poprawności odpowiedzi.
5. Fabularne zakończenie.

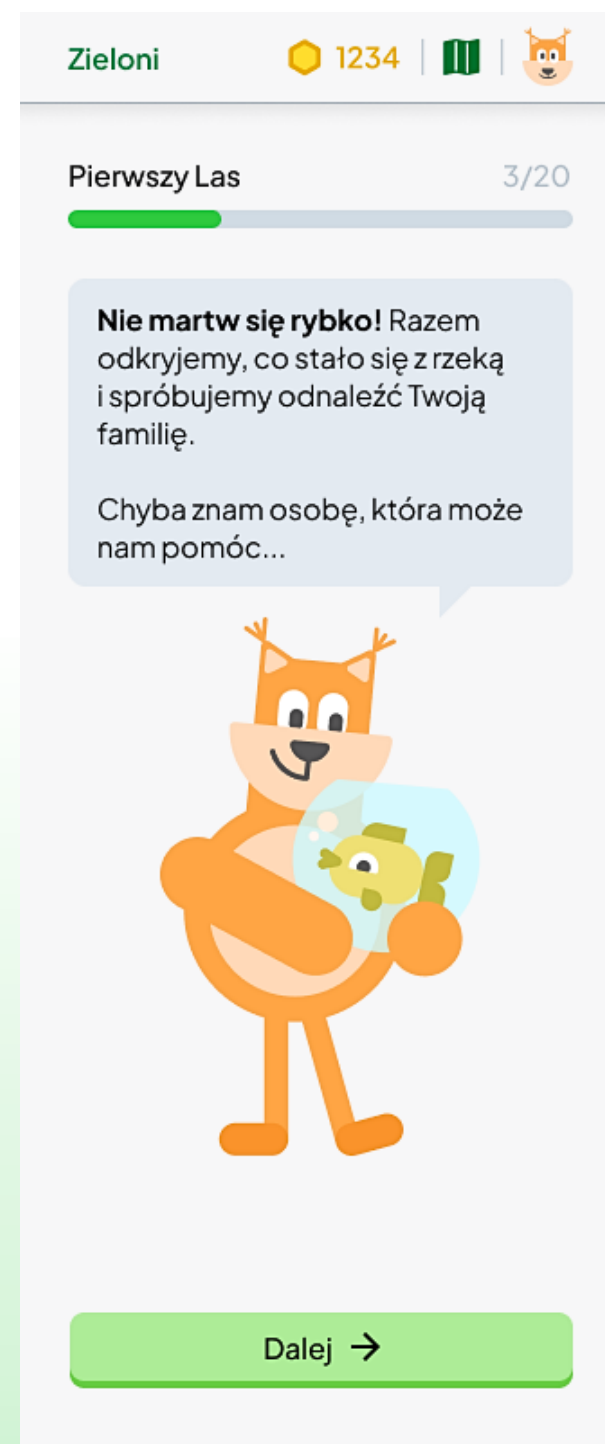


Mechanizm działania – ścieżka ucznia

Poznaj historie bohaterów – mieszkańców ekosystemu



Rozpocznij podróż w poszukiwaniu odpowiedzi



Skanuj kody, aby odblokować krainy

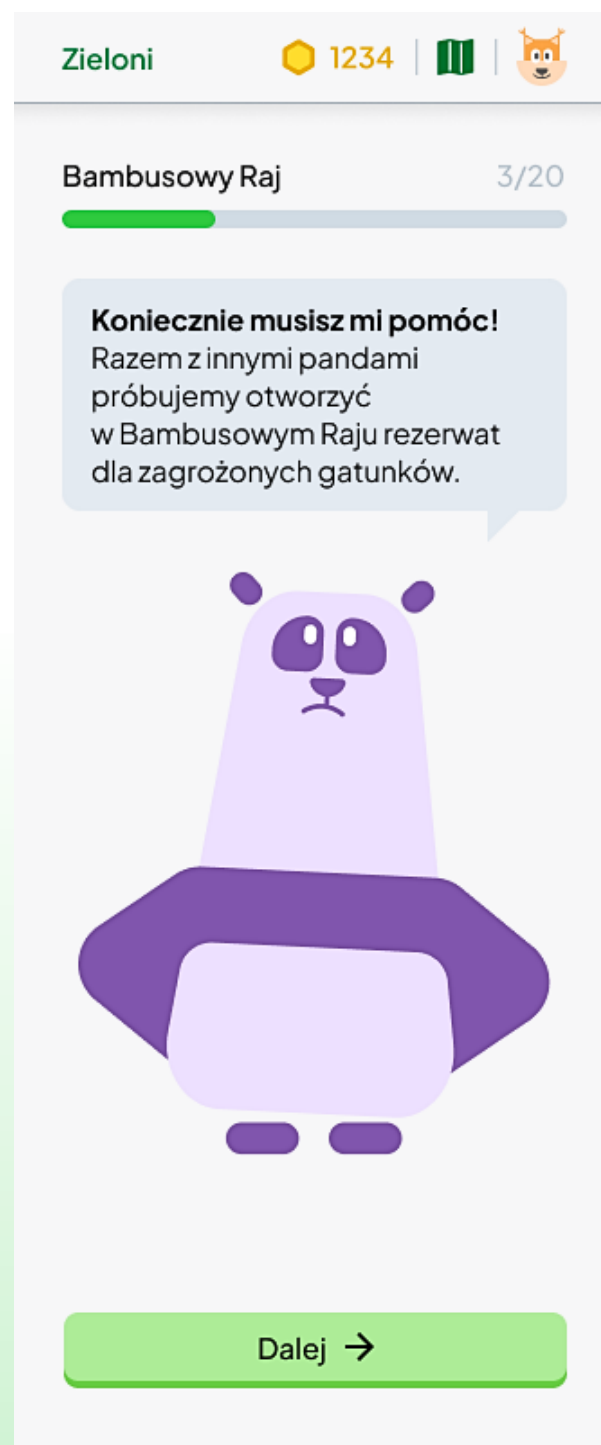


Aż 7 unikalnych krain do odkrycia!

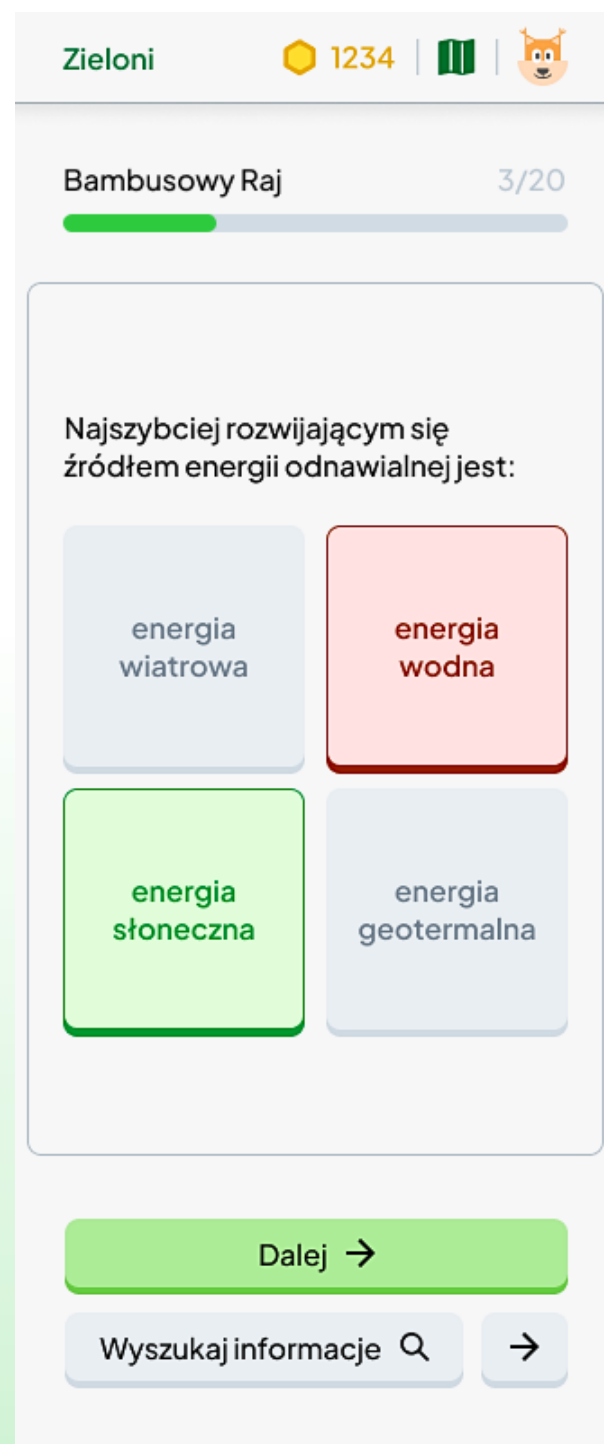


Mechanizm działania – ścieżka ucznia

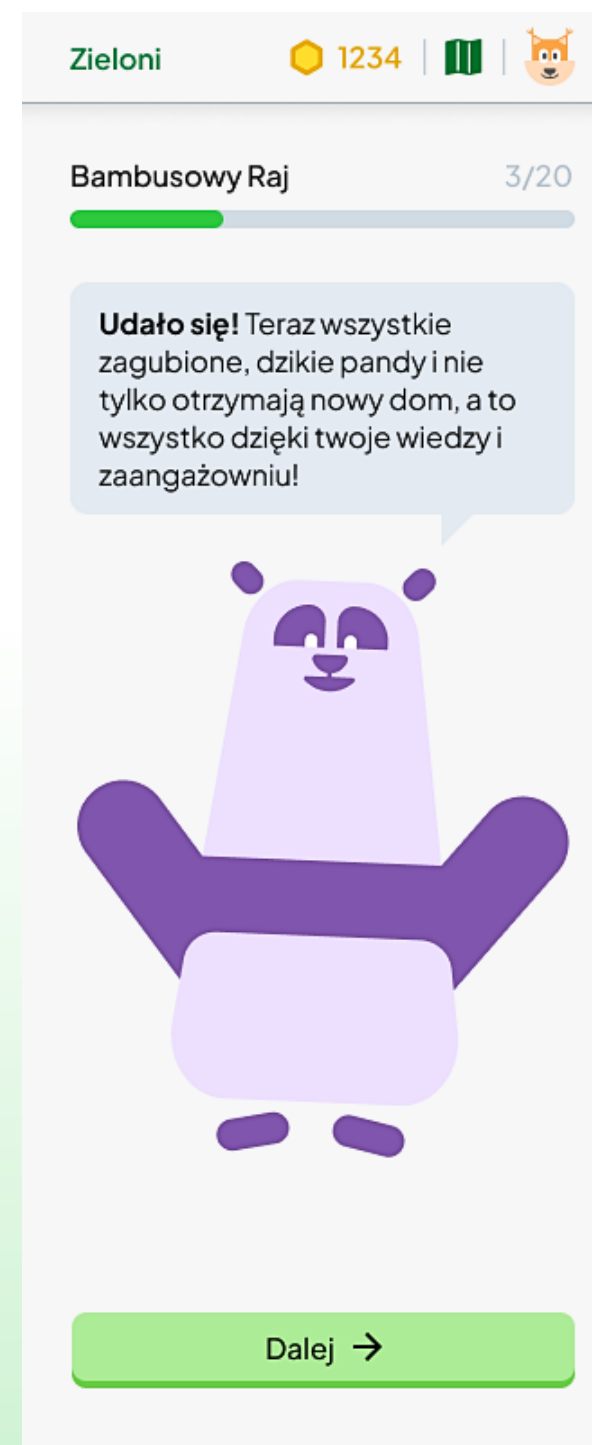
Pomóż mieszkańcom z ich ekologicznymi problemami



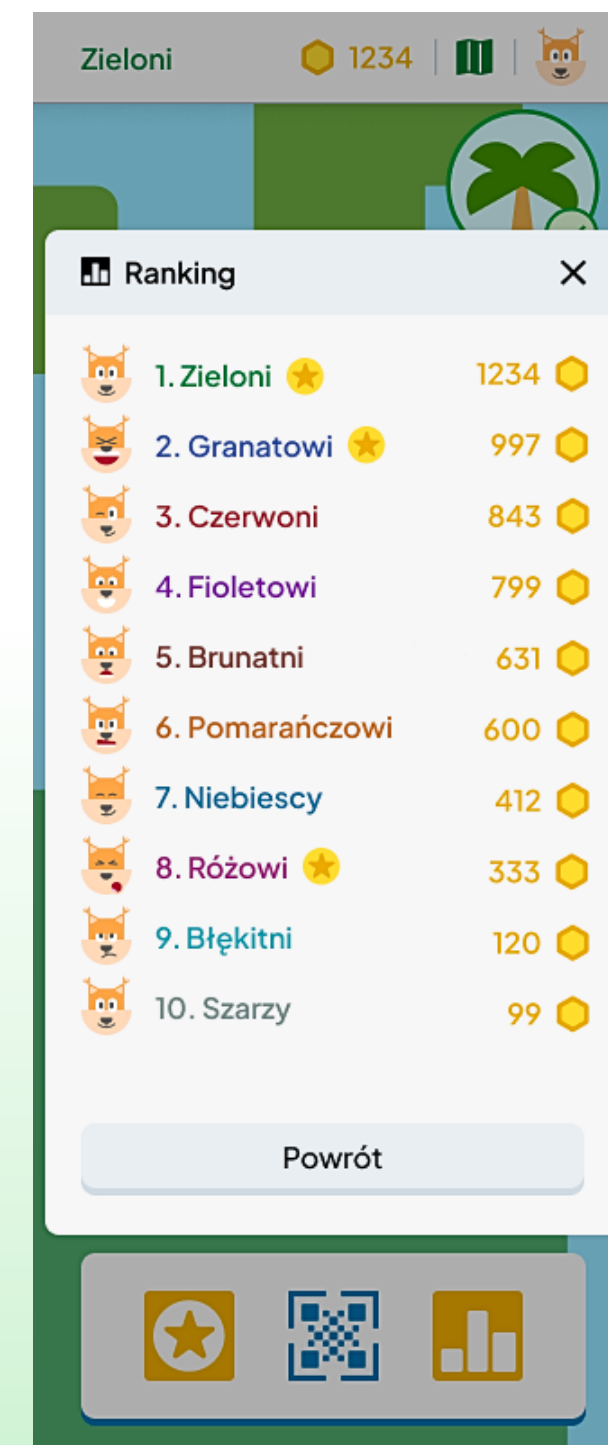
Rozwiąż intrygujące zadania i zdobądź wiedzę!



Twoje działania mają realny wpływ na środowisko!

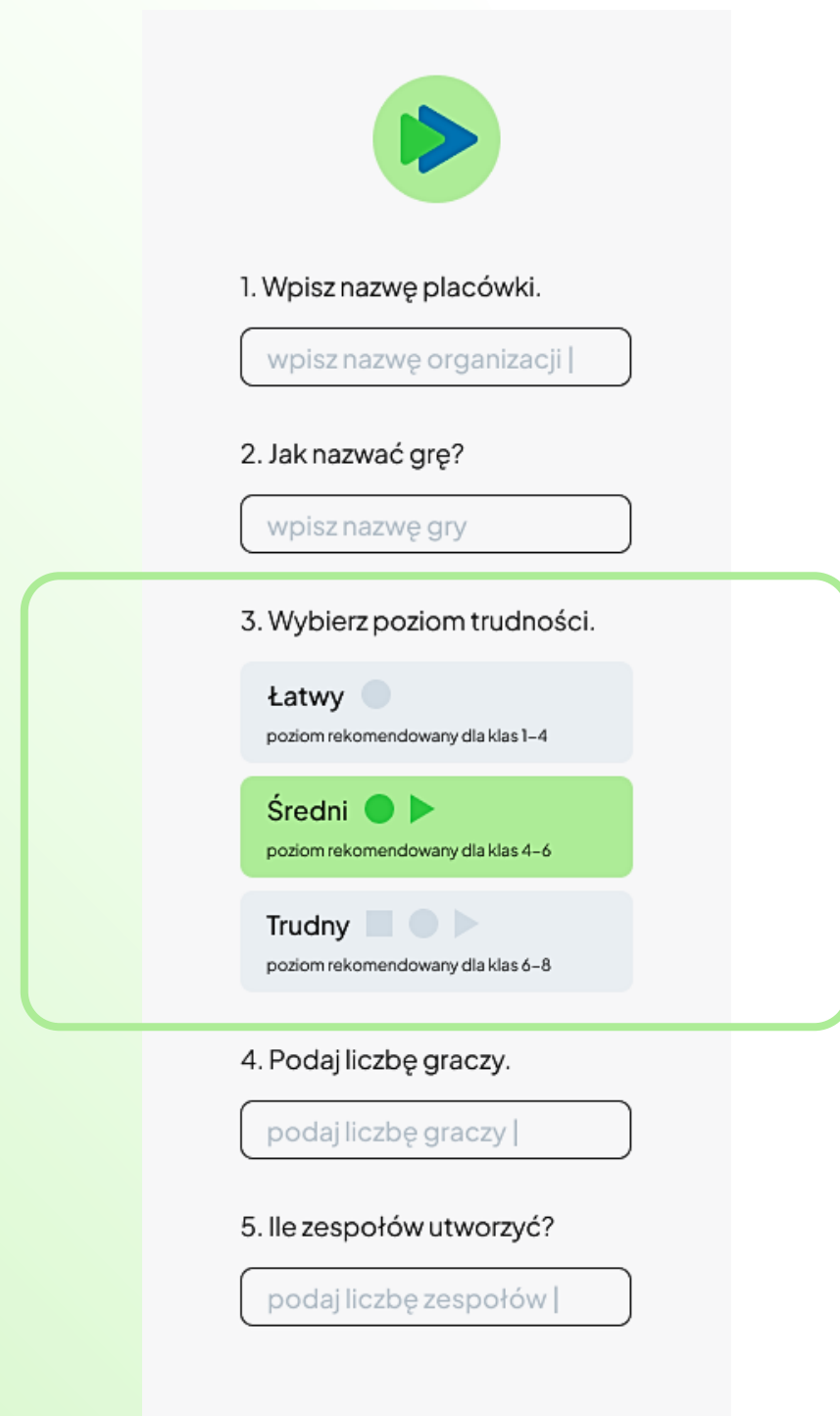


Rywalizuj z innymi drużynami i pnij się w górę rankingu!



Mechanizm działania – ścieżka ucznia

Podczas tworzenia gry dostosuj poziom trudności zadań



1. Wpisz nazwę placówki.

wpisz nazwę organizacji |

2. Jak nazwać grę?

wpisz nazwę gry |

3. Wybierz poziom trudności.

Łatwy ☐ poziom rekomendowany dla klas 1–4

Średni ☒ poziom rekomendowany dla klas 4–6

Trudny ☐ poziom rekomendowany dla klas 6–8

4. Podaj liczbę graczy.

podaj liczbę graczy |

5. Ile zespołów utworzyć?

podaj liczbę zespołów |

Poziom łatwy

Poziom trudny

Najszybciej rozwijającym się źródłem energii odnawialnej jest:

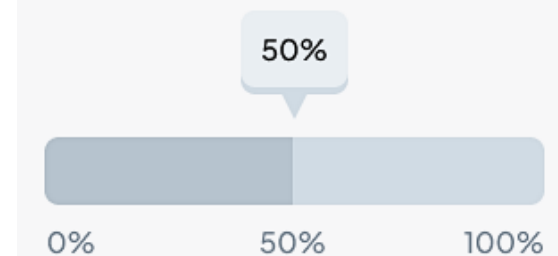
energia wiatrowa

energia wodna

energia słoneczna

energia geotermalna

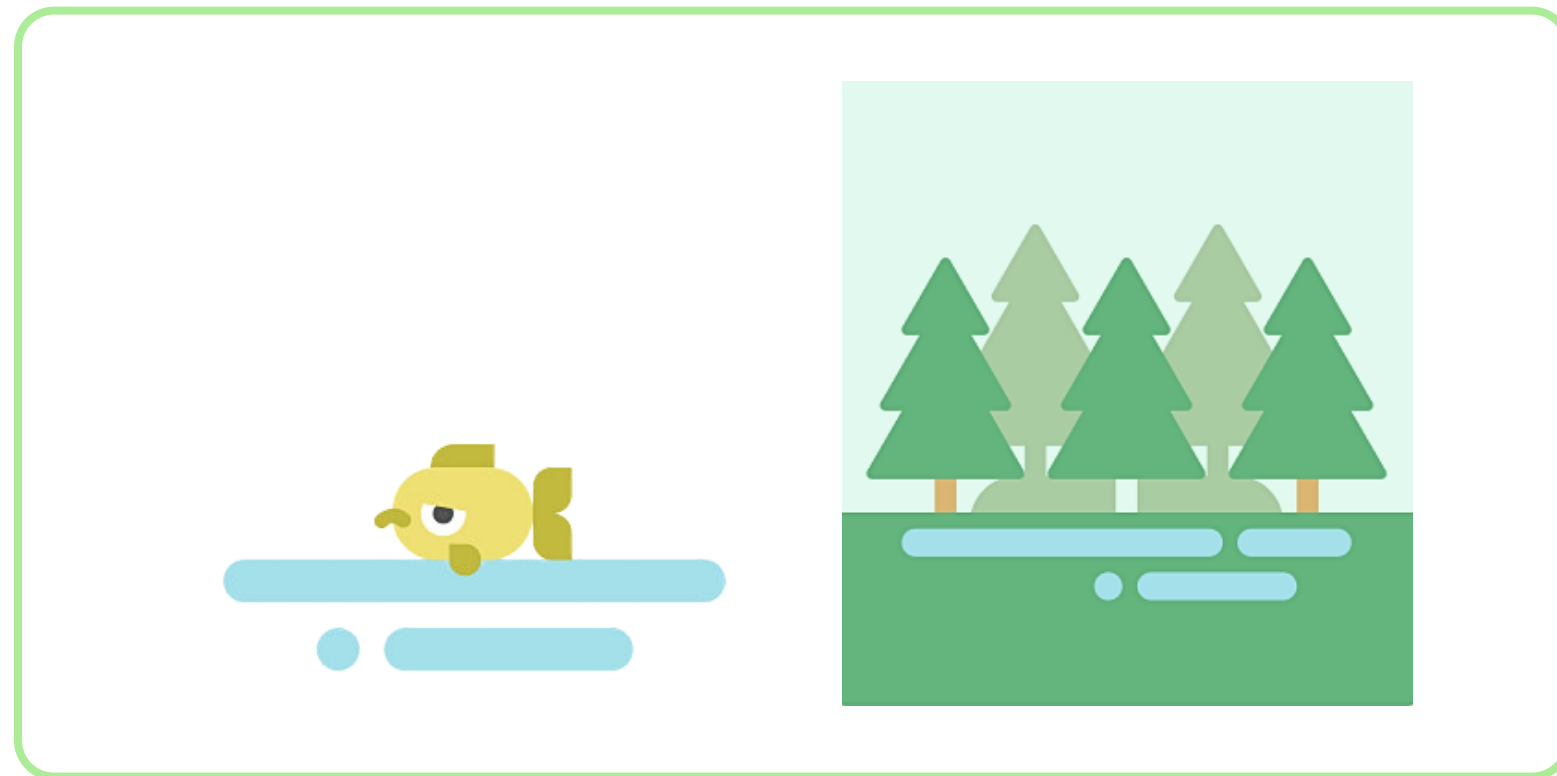
Oszacuj ile obecnie procent wytwarzanej energii w Polsce pochodzi z OZE, jeżeli energia pochodząca z węgla kamiennego to ok. 50%:



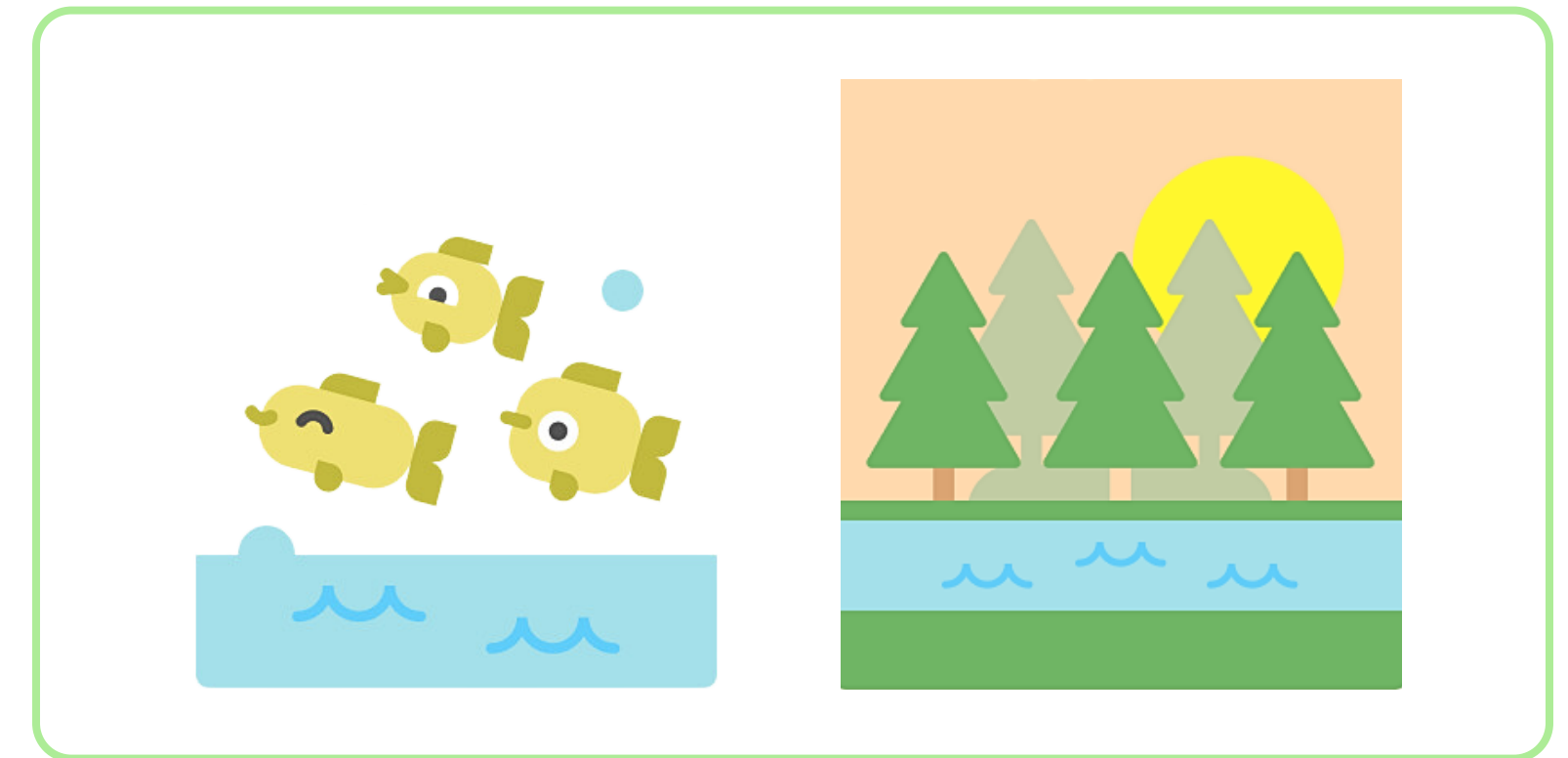
Mechanizm działania – ścieżka ucznia

W trakcie rozgrywki uczniom udaje się wpłynąć na środowisko i poprawić warunki życia mieszkańców krainy Eko.

Nowo zdobytą wiedzę i motywację mogą wykorzystać w naszym konkursie „Jak stworzyć EkoSzkołę?”



PRZED



PO

Konkurs „Jak stworzyć EkoSzkołę?”

Stwórz prezentację multimedialną, która przedstawi pomysły na wprowadzenie zmian, aby Twoja szkoła stała się EkoSzkołą!

Kryterium oceniania:

- Wartość merytoryczna
- Pomysłowość
- Estetyka wykonanej pracy
- Innowacyjność zaprezentowanych rozwiązań

Nagroda

Bon o wartości 4000 zł na sprzęt multimedialny dla Twojej szkoły!



Podstawa Programowa a Ekomobilnii

1.

W kształceniu ogólnym, jednym z celów edukacji szkolnej jest „kształtowanie postaw i zachowań sprzyjających ochronie środowiska”

2.

W ramach edukacji ekologicznej, uczniowie powinni zdobyć „wiedzę o środowisku naturalnym oraz problemach jego zagospodarowania, a także zrozumienie konieczności zachowania równowagi ekologicznej”

3.

W edukacji społecznej, jednym z celów jest „kształtowanie postaw i zachowań sprzyjających poszanowaniu środowiska naturalnego oraz przeciwdziałaniu zagrożeniom jego degradacji”



Harmonogram

4 września 2023

Start II edycji projektu "Ekomobilni" oraz konkursu "Jak stworzyć EkoSzkołę"

20 listopada 2023

Zakończenie konkursu „Jak stworzyć EkoSzkołę”

31 grudnia 2023

Ogłoszenie wyników konkursu „Jak stworzyć EkoSzkołę”

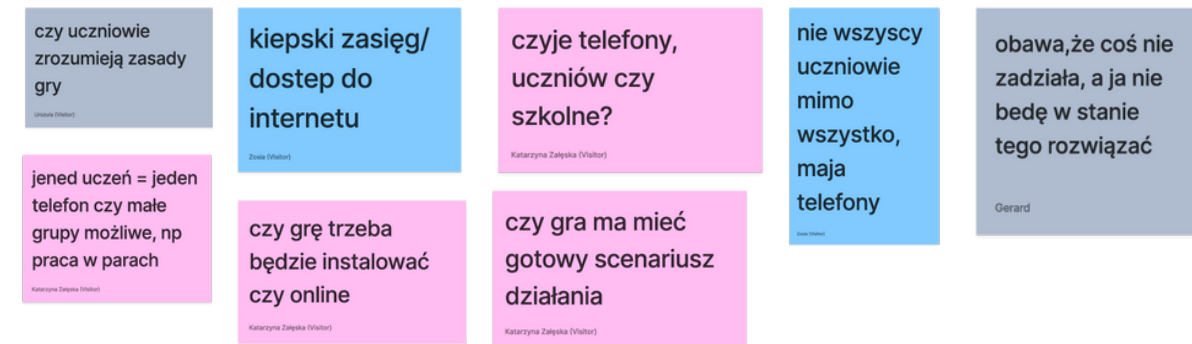
21 czerwca 2024

Zakończenie II edycji projektu "Ekomobilni"

Jak się przygotowywaliśmy?

Poniżej przedstawiam tablicę, na której wspólnie pracowaliśmy z nauczycielami.

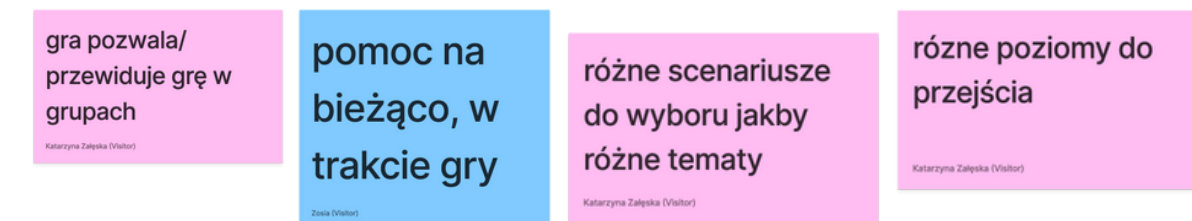
Bóle



Korzyści i marzenia



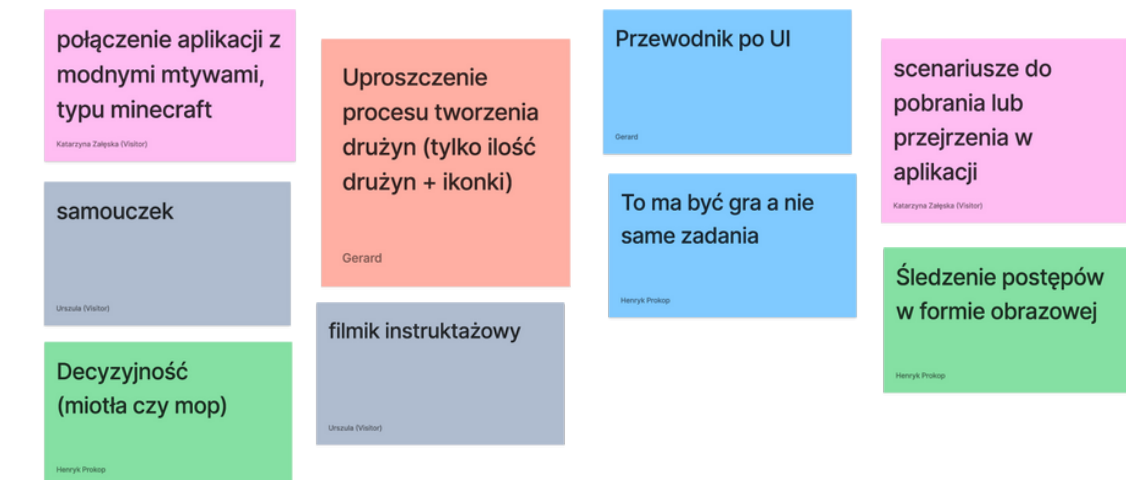
Uśmierzanie bólu



Tworzenie korzyści



Produkt



Jak się przygotowaliśmy?

Warsztaty z nauczycielami



Dotyczące obsługi aplikacji:

- Stworzenie prostego w obsłudze interface 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
-

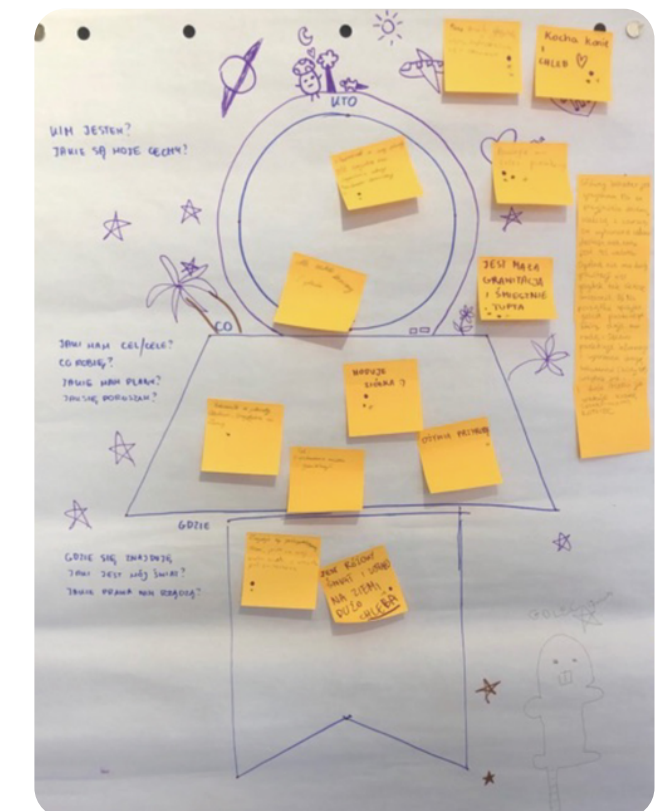
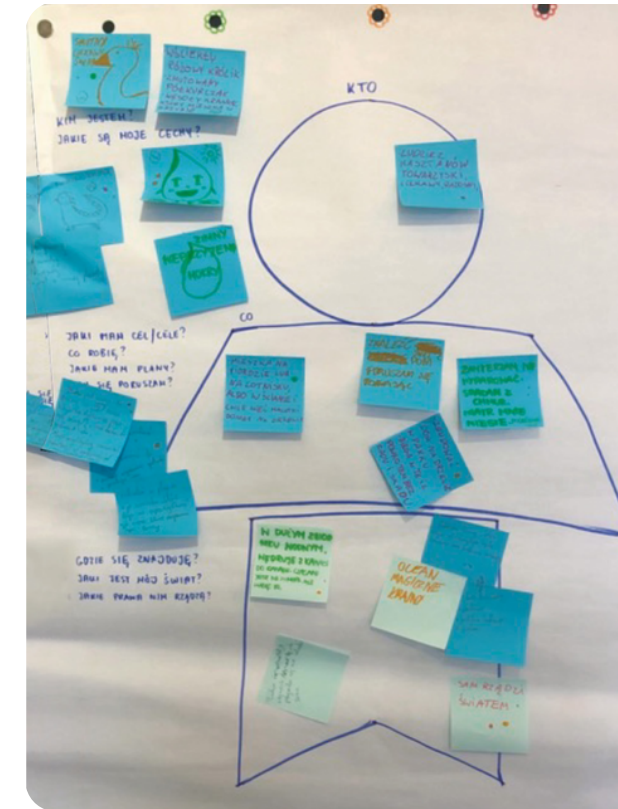
Jak się przygotowaliśmy?

Warsztaty z uczniami

Ze wspólnych działań wyniknęły następujące postanowienia dotyczące fabuły gry:

- Główny bohater jest zwierzęciem
- Główny bohater posiada przyjaciela
- Głównym motywem fabuły jest podróż

Po prawej efekty naszej pracy warsztatowej z uczniami.



Ekomobilni – dodatkowe możliwości

Możliwe perspektywy wykorzystanie aplikacji „Ekomobilni”

- Lekcja przyrody dot. Ekologii
- Świątowanie Dnia Dziecka
- Świątowanie Dnia Ziemi
- Gra terenowa podczas wycieczki szkolnej
- Spotkanie koła przyrodniczego



I Edycja „Ekomobilni” w liczbach

**23 czerwca 2023 r. zakończyliśmy I Edycję projektu „Ekomobilni”,
która trwała od 27 marca 2023 r.**

zaufało nam

130
nauczycieli

którzy utworzyli
konto w aplikacji

przeprowadzono

254
rozgrywki

z wykorzystaniem
aplikacji “Ekomobilni”

w Ekomobilnych zagrało

1506
uczniów

szkół podstawowych
i ponadpodstawowych

II edycja projektu "Ekomobilni" została objęta honorowym patronatem
Ministra Klimatu i Środowiska



Ministerstwo
Klimatu i Środowiska

II edycja projektu "Ekomobilni" została objęta honorowym patronatem
Ministra Cyfryzacji



Minister
Cyfryzacji

PATRONAT HONOROWY
JANUSZ CIESZYŃSKI

Dziękujemy i zachęcamy do kontaktu!

ekomobilni@swdr.org.pl

513 756 062

Zespół Stowarzyszenia Wiedza Dla Regionu

www.swdr.org.pl
