



Aplikatsioon rohelse ja targa linna arendamiseks

2. uudiskiri [veebruar 2023]

PROJEKTI TIPPHETKED

- Mängukujundus "Rohelise ja targa linna" aplikatsioonile
- Tallinna Ülikooli korraldatav rahvusvaheline kohtumine Eestis 23.-24.01.2023

Lühidalt: Linnad muutuvad rohelisteks

Keskkonnasäästlikkus on pidevalt ohus. Üks tõhusamaid viise selle ohuga tegelemiseks on õpetada lastele juba noores eas aktiivse hoiaku tähtsust keskkonnakaitse suhtes.

Projekti "Roheline ja tark linn" eesmärk on tõsta keskkonnahariduse, STEM-hariduse ja mängustamise kaudu 10–12-aastaste õpilaste teadlikkust keskkonnakaitsest. Haridus on kliimamuutuste vastase võitluse põhivahend. Kliimamuutustega seotud teadmised aitavad noortel mõista globaalse soojenemise tagajärgi ja nendega toime tulla ning julgustavad käitumist muutma.

Projekti kaudu õpivad õpilased rohkem tundma ringmajandust, samuti tavasid ja tööriistu, mis võivad edendada loodusvarade ja ökosüsteemide kaitset. "Roheline ja tark linn" projekti eesmärk on koondada keskkonnaharidust, mis käsitleb "rohelisteks olemise" tähtsust ja siirast huvi keskkonna vastu. Lisaks rõhutatakse mängulisuse ja STEM-hariduse väärtust õppevahenditena.

Projekti eesmärk on arendada välja mängurakendus, mis on saadaval personaalarvutitele/sülearvutitele ja mobiilseadmetele, kus õpilastel on võimalus luua oma "rohelised linnad".

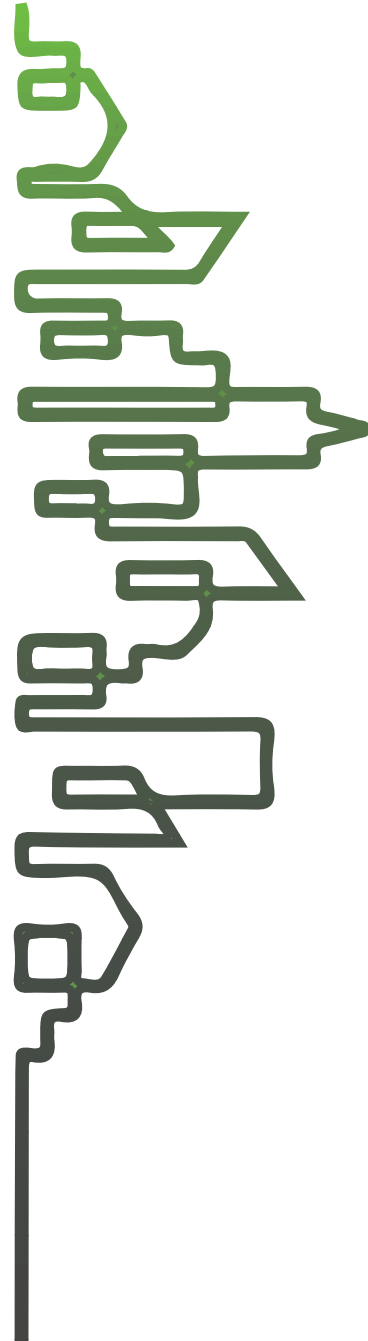
Projekti peamised eesmärgid on:

1. Kasvatada õpilastes keskkonnateadlikkust koos teiste läbivate oskuste ja pädevustega.
2. Töötada välja teoreetiline raamistik, millel põhineb 10-12-aastaste algkooliõpilaste keskkonnateadlikkuse kasvatamine.
3. Kaasata õpilasi MATIK-haridusse ja arendada õpilaste võtmeoskusi MATIK-u kaudu.
4. Kavandada tiptasemel mäng, mis ühendaks keskkonnahariduse, mängulisuse ja MATIK-hariduse.

Projekti peamised väljundid on järgmised:

1. Koondaruanne kirjandusülevaate ja keskkonnasäästlike tavade väliuuringute (fookusrühmad) kohta
2. Rakenduse „Roheline ja tark linn“ teoreetiline raamistik
3. Õpitulemused rakenduse „Roheline ja tark linn“ iga taseme jaoks
4. Mängu kujundus: ehitusplokkide, teemade, otsustuspunktide, reeglite ja punktide süsteemi koosseis
5. Rakendus „Roheline ja tark linn“.

2.rahvusvaheline kohtumine Tallinnas, Eestis



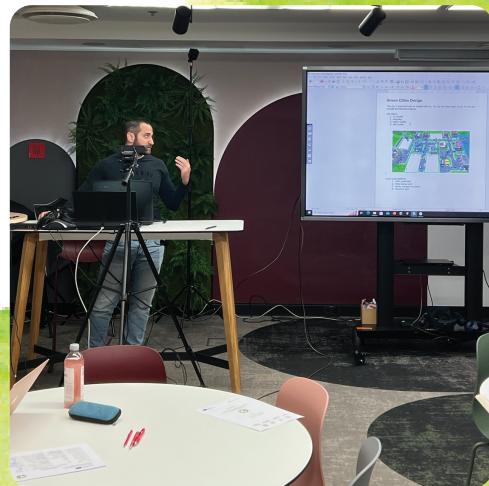
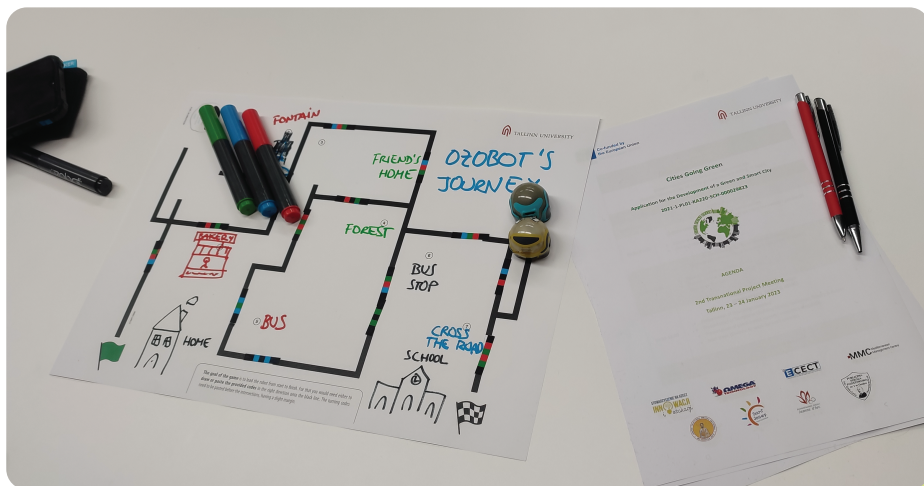
Käesolevad tegevused

Mängu “Roheline ja tark linn” partnerlus jätkab uute tegevuste elluviimist rakenduse arendamiseks! Eelnevad tegevused viisid rakenduse teoreetilise raamistiku väljatöötamiseni, sealhulgas õpiväljundid iga mängu raskusastme jaoks. Järgmise “Roheline ja tark linn” mängu tegevuse eesmärk on mängu kujunduse lõpuleviimine. Projektipartnerid on juba välja töötanud mallide komplekti, mis on seotud mängu nelja põhikategoriaga:

- 1) Mängu ehituskivid
- 2) Kasutajate võimalikud otsused
- 3) Mänguliste elementide teooria
- 4) Mängureeglid

Järgmise sammuna pakkusid mängude ja rakenduste arendamise alaste teadmiste ja asjatundlikkusega partnerid OMEGATECH (Kreeka) ja ECECT (Küpros) oma panust mängu mõne olulise aspekti kohta ja esitasid ettepaneku rakenduse mängimise kohta. Lisaks koostati kogu esimese projektitulemuse jooksul läbi viidud uuringute põhjal nimekiri võimalikest elementidest, mida integreerida rakendusse “Roheline ja tark linn”. Lähtuvalt uuringutest ja konsortsiumi IT-ekspertide soovitustest täideti eelnimetatud näidisdokumendid infoga iga mängu võimaliku elemendi kohta. Selle tulemusena on loodud mänguelementide kogum ja järgmiseks tuleb mängu jaoks kõige sobivamate valik. Mängukujunduse (projekti tulemus 2) viimaste tegevuste hulka kuulub töötuba toodetud materjalide viimistlemiseks ja tõlkimiseks.

Lumises Tallinnas toimunud 2. rahvusvaheline projekti “Roheline ja tark linn” oli partneritele suurepärane võimalus taaskord isiklikult kohtuda, arutada pooleliolevaid ülesandeid ja töötada projekti uute tegevustega. Lisaks toimusid kohtumisel väga huvitavad töötoad MATIK hariduse rakendamise ja robotika kasutamisest. Kohtumist aitas läbi viia meie partner Tallinna Ülikool 23. ja 24. jaanuaril.



Järgmised sammud...

Pärast mängu disaini tegevuste lõpetamist on viimane oluline tegevuste komplekt seotud tegeliku rakenduse arendamisega, nimelt "Roheline ja tark linn" aplikatsioon! Partnerlus kasutab mängu loomise alusena kõiki juba toodetud materjale! Mängu lõpliku versiooni määrab õpetajate ja rakenduse lõppkasutajate ehk 10-12-aastaste õpilaste tagasiside.

Järgmine projekti rahvusvaheline kohtumine toimub maikuu Kreekas Ateenas.

Koordinaator:

innowacji i edukacji, Poland

Website: <https://innowacja-edukacja.eu/>

Email: innowacja.edukacja@onet.pl

Tel: +48 607220764

STOWARZYSZENIE NA RZECZ



Veebileht: <https://citiesgoinggreen.projectsgallery.eu/>

Partnerid:

MMC Management Centre (Cyprus): christiana@mmclearningsolutions.com

Apostolos Varnavas Primary School (Cyprus): dim-ap-varnavaslef@schools.ac.cy

European Centre for Emerging Competencies and Technologies (Cyprus): contactus@ecept.eu

Tallinn University (Estonia): tlu@tlu.ee

Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc (Greece): info@ellinogalliki.gr

OMEGATECH (Greece): info@omegatech.gr

Publiczna Szkoła Podstawowa Nr 1 w Grójcu (Poland): pspn1@grojecmiasto.pl

Escuela Sant Josep (Spain): info@escolasantjosep.com

MMC Mediterranean Management Centre



 **Co-funded by
the European Union**

Euroopa Komisjoni toetus selle väljaande koostamisel ei tähenda toetust sisule, mis kajastab ainult autorite seisukohti, ja komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe võimaliku kasutamise eest.