



Aplikatsioon rohelise ja targa linna arendamiseks

1. uudiskiri [oktoober 2022]

PROJEKTI TIPPHETKED

Stowarzyszenie na rzecz innowacji i edukacji korraldatud avakohtumine Poolas 6. ja 7. oktoobril 2022

Lühidalt: Linnad muutuvad roheliseks

Keskkonnasäästlikkus on pidevalt ohus. Üks tõhusamaid viise selle ohuga tegelemiseks on õpetada lastele aktiivse keskkonnakaitsealase hoiaku tähtsust juba varases eas.

Projekti "Roheline ja tark linn" eesmärk on tõsta keskkonnahariduse, MATIK-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. Projekti "Roheline ja tark linn" eesmärk on koondada keskkonnaharidust, mis käsitleb "rohelist olemist" tähtsust ja siirast huvi keskkonna vastu. Lisaks rõhutatakse mängulisuse ja MATIK-hariduse väärtust õppevahenditena.

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

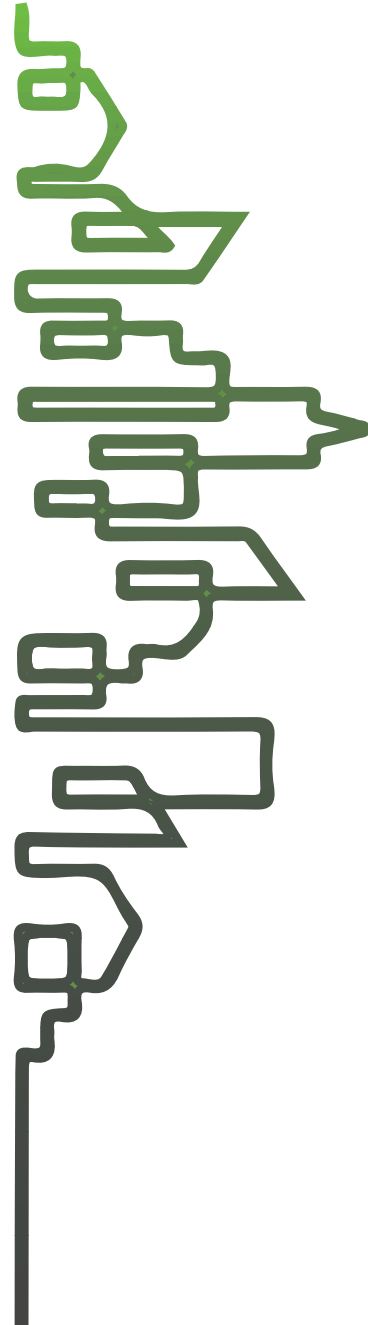
Projekti peamised eesmärgid on:

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 tipptasemel 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 Radomis, Poolas



Käesolevad tegevused

Projekti praeguses etapis on partnerlus välja töötanud "Roheline ja tark linn" rakenduse teoreetilise raamistiku. Esimene väljund koostati 7 peamise teema kirjeldamise põhjal: ringmajandus, õhukvaliteet, roheline energia, hooned, vee kvaliteet, ühistransport ja elukvaliteet. Iga teema puhul tutvustati parimaid praktikaid, mida on Euroopa riikides rakendatud. Kokku saime üle 35 EL-i riikides rakendatud parima praktika. Nende rakendamisel saadud kogemused integreeritakse rakendusse "Roheline ja tark linn". Head tavad selgitati välja projekti partnerite poolt läbiviidud kirjanduse ülevaadete abil.

Teine meetod keskkonnasäästlikkuse heade tavade ja vahendite väljaselgitamiseks oli fookusrühmade voor. Nende fookusrühmade käigus andsid õpetajad, õpilased ja väliseksperdid oma panuse parimate tavade vahetamisse selle kohta, kuidas ELi linnad saaksid rohelisemaks muutuda (ja neid tavasid mängus üle kanda). Kahe esimese fookusgrupi rakendamise peamiseks põhjuseks oli õpilaste ja õpetajate teadmiste taseme väljaselgitamine teemal, 10–12-aastaste õpilaste vanuserühma iseloomustused ja õpetajate kaasatus õppetöösse. Teema kohta ekspertide arvamuste kogumise idee oli tuvastada uusimad keskkonnasäästlikkusega seotud ohud ja lahendused ning aidata konsortsiumil koostada mängu ajakohastatud versioon, mis on oluline nii kohalike kui ka ELi ja ülemaailmsete aktuaalsete keskkonnaprobleemide jaoks.

Esimese projektitulemuse "Roheline ja tark linn" tegevuste hulka kuulus ka ajujahi töötuba. Ajujahi töötoa käigus koostasid partnerid õpiväljundite koosseisu mängu iga raskusastme jaoks, muutes nii otsuste keerukuse ja iga juhtumi puhul pakutavad valikuvõimalused keerulisemaks. See tegevus viis lõpule teooriaga seotud tegevuste komplekti, mida hakatakse kasutama mängu arendamise alusena.

Kõigist varasematest tegevustest kogutud järeldustele tuginedes püüdis konsortsium Poolas toimunud kohtumisel välja töötada vastava teoreetilise raamistiku. Õpitud tulemuste lõplik kinnitamine oli samuti osa koosoleku päevakorrast.



Järgmised sammud...

Teel on projekti elluviimise kõige keerulisem ja olulisem osa ehk teise väljundi väljatöötamine, milleks on mängustamissüsteemi disain. Selle tegevuse eesmärk on ehitusplokkide, otsuste, teooria ja mängureeglite koostamiseks vajalike mallide väljatöötamine. Iga mall on selle projektitulemusel lõpptoote juhend.

See on väga oluline tegevus, kuna selle tulemused loovad konteksti mängule tervikuna. Tulemusi esitletakse ja arutatakse 23.-24.01.2023 toimival teisel rahvusvahelisel projekti kohtumisel Tallinnas Ülikoolis, Eestis.

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@ecect.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



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.