

WYDANIE #3 – 3/2023

GET UP!

Oficjalny newsletter partnerów GET UP!,
informujący o tym, co ważne!



W TYM WYDANIU

STATUS PROJEKTU GET UP!

CELE PROJEKTU

TRZECIE SZKOLENIE LTTA

TRZY DNI WE WŁOSZECH!

SPOTKANIE MIĘDZYNARODOWE

CO NOWEGO?

PARTNERZY

Natura to nie
miejsce do
odwiedzenia.

To dom.

(Gary Snyder)



GET UP!: status projektu

*Opracowane przez Ente di Gestione per i
Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale
(EPEO)*

Podczas gdy projekt zbliża się do końca, jesteśmy tu z nowym newsletterem! Od ostatniego newslettera kontynuowaliśmy pracę nad rozwojem projektu, nie tylko w zakresie działań zarządczych, ale także szkoleniowych oraz nad opracowaniem głównego rezultatu projektu – poważnej gry o zarządzaniu parkiem. Przed wszystkim jednak czekał nas najważniejszy krok: testowanie gry z uczniami.

Po drugim szkoleniu w ramach projektu (które odbyło się w **Polsce w dniach 17-19 października 2022 r.**), podczas którego partnerzy przeanalizowali i omówili aspekty, które można poprawić w grze, aby uczynić ją jak najbardziej realistyczną w odniesieniu do działań związanych z zarządzaniem parkiem, Danmar Computer pracował nad aktualizacją gry.

Wersja beta gry, koncentrująca się na Parku Regionalnym Cento Laghi, była następnie gotowa do testowania przez uczniów, zaplanowanego na luty we Włoszech. W testach wzięły udział nie tylko szkoły partnerskie projektu (IES Jérica-Viver i Gymnasium Karola Stura), ale także dwie szkoły włoskie, zaangażowane w działania przez InEuropa i EPEO. To było fantastyczne doświadczenie!

Ponadto studenci z IES Jérica-Viver i Gymnasium Karola Stura przebywali we Włoszech przez trzy dni i mieli możliwość bezpośredniego poznania, poprzez wizyty terenowe, włoskich parków regionalnych zarządzanych przez EPEO.

Po zakończeniu testowania przez uczniów, partnerzy spotkali się na **ostatnim spotkaniu projektowym**. Najpierw dokładnie przeanalizowali informacje zwrotne przekazane przez uczniów na temat gry i na ich podstawie określili, co należy zmienić i poprawić. Następnie spotkanie było kontynuowane prezentacją i dzieleniem się działaniami końcowymi i sprawozdawczymi.

Pod koniec marca we Włoszech i Hiszpanii odbędą się Multiplier Events, aby zaprezentować projekt i jego wyniki szerszej publiczności. W kwietniu gra będzie dostępna dla wszystkich!



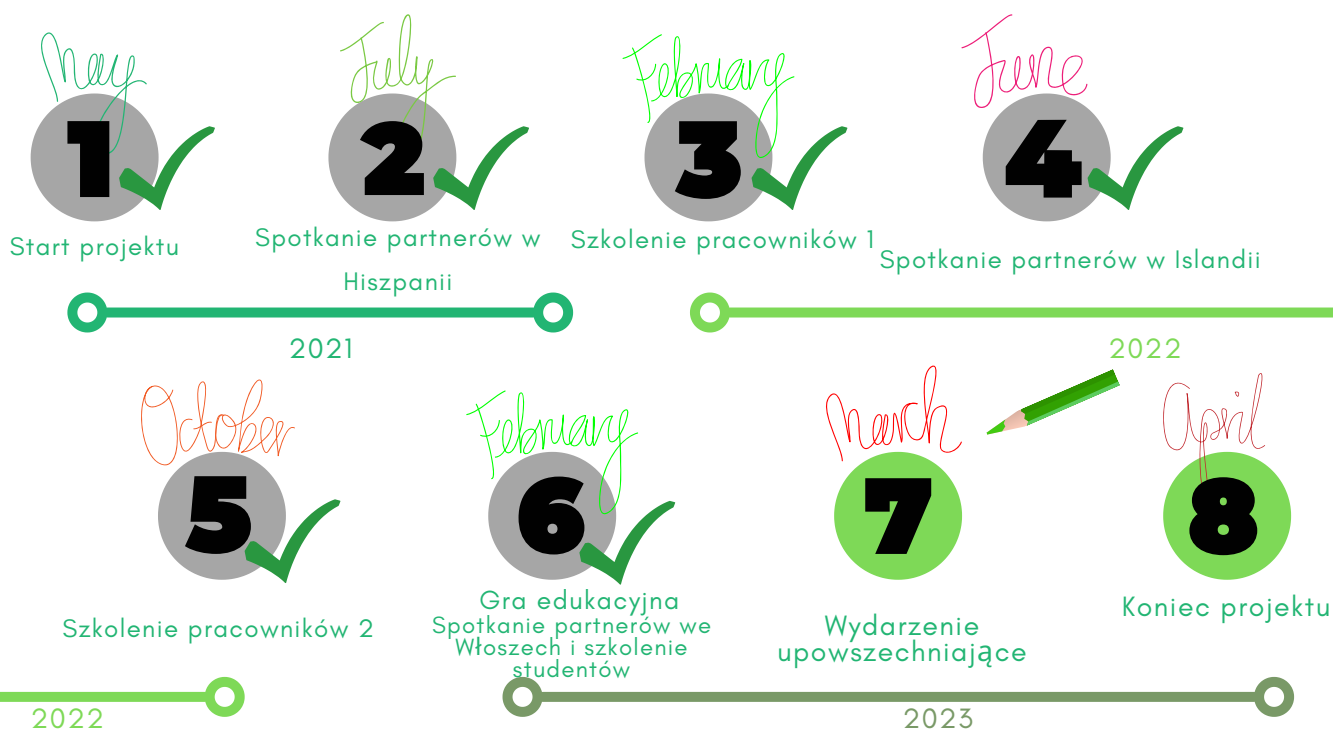
CELE PROJEKTU

Opracowane przez Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Celami projektu GET UP! są:

1. Innowacyjna i cyfrowa gamifikacja jako narzędzie edukacyjne dla szkół wyższych na temat parków i środowiska.
2. Promocja ochrony różnorodności biologicznej i parków naturalnych jako istotnych wartości społecznych i edukacyjnych europejskiego dziedzictwa kulturowego, silnie powiązanych z tworzeniem miejsc pracy i wzrostem gospodarczym.
3. Wzmocnienie profilu zawodów nauczycielskich o nowe umiejętności i wiedzę w zakresie narzędzi cyfrowych i gamifikacji.

HARMONOGRAM





LTTA C3 w Collecchio, Włochy

Test of the Game with the students!

Opracowane przez EPEO, InEuropa SRL and eco&eco

16 lutego: **85 studentów** z IES Jérica-Viver (Hiszpania), Gymnasium Karola Stura (Słowacja), Liceo Scientifico Wiligelmo i IISS Gadda (Włochy) spotkało się w Collecchio (Parma - Włochy), w siedzibie EPEO, aby **przetestować cyfrowe demo gry GETUP!**

Aby **uatrakcyjnić testowanie gry** i utrzymać wysoki poziom zaangażowania studentów, postanowiono wprowadzić element rywalizacji. Przed rozpoczęciem testów studenci zostali podzieleni na mieszane, międzynarodowe zespoły. Poszczególne zespoły zostały poinformowane, że na podstawie ich wyników, na koniec testu zostanie sporządzony ranking, a grupa z najlepszym wynikiem otrzyma nagrodę. Aby ocenić wyniki każdej z grup, postanowiono przyjąć jeden, prosty wskaźnik: całkowitą liczbę rozegranych miesięcy. Innymi słowy, grupa, która będzie w stanie grać przez jak największą liczbę miesięcy, wygra konkurs.

Powód tego wyboru był następujący: odgrywając rolę zarządców parku, grupy studentów musiały zwracać uwagę na trzy różne wskaźniki: **budżet, bioróżnorodność i konsensus**, upewniając się, że żaden z nich nie spadnie do 0 lub nawet nie będzie ujemny; jeśli tak się stanie, sesja gry zostanie zakończona i trzeba będzie zacząć od nowa od pierwszego miesiąca; dlatego grupa, która będzie w stanie grać przez najdłuższy okres czasu, będzie również w stanie utrzymać wszystkie trzy wskaźniki dodatnie tak długo, jak to możliwe, okazując się w ten sposób najlepszym zarządcą parku. W przypadku, gdyby dwie lub więcej grup było w stanie grać przez taką samą liczbę miesięcy, zwycięzcą zostałaby grupa z najwyższą sumą wskaźników bioróżnorodności i konsensusu (oba wyrażone w procentach), czyli grupa będąca w stanie zapewnić najwyższą jakość swojemu parkowi.

Po ogłoszeniu zwycięskiej grupy, każdy student został poproszony o opinie na temat gry poprzez ankiety i wywiady.



LTTA C3 w Collecchio, Włochy Głos studentów!

"Podobał mi się sposób, w jaki musieliśmy zastanawiać się nad naszymi decyzjami i musieliśmy myśleć razem. Myślę, że to świetna gra do celów edukacyjnych".



"Ja ogólnie bardzo lubię tego typu gry, są moją filiżanką herbaty. Są to narzędzia do edukacji, a także zabawna działalność do zrobienia. Ta gra jest właśnie taka i tak przyjemnie się w nią grało. Podoba mi się pomysł na tę grę."



"Podobała mi się praca w zespole i wzajemne poznawanie się. Również gra była bardzo przydatna, aby dowiedzieć się więcej o różnorodności biologicznej i o tym, jak jest ważna."





Trzy dni we Włoszech dla uczniów odkrywanie parków

*Opracowane przez Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità
Emilia Occidentale (EPEO)*

Uczniowie i nauczyciele z IES Jérica-Viver (Hiszpania) i Gymnasium Karola Stura (Słowacja) przebywali we Włoszech przez trzy dni, od 14 do 16 lutego; w pierwsze dwa dni odwiedzili parki przyrodnicze, aby zobaczyć z pierwszej ręki, co oznacza zarządzanie obszarami chronionymi. W pierwszym dniu odwiedzili **Park Regionalny Stirone i Piacenziano**, w pobliżu Salsomaggiore Terme (Parma). Po zajęciach wewnętrznych z pracownikami parku, mających na celu poznanie systemu włoskich parków i ich celów, studenci zwiedzili MuMAB - Muzeum Starożytnego Morza i Bioróżnorodności, bardzo interaktywne muzeum, które daje wgląd w ten międzynarodowy obszar chroniony dla paleontologii.

Drugiego dnia szkoły odwiedziły **Park Regionalny Cento Laghi** w Apeninach, w którym dominują aspekty przyrodnicze i którego zarządzanie zakłada równowagę między ochroną przyrody a zrównoważonym rozwojem mieszkańców.

Trzeciego dnia, po przetestowaniu gry, uczniowie odwiedzili także centrum zwiedzania Taro River Regional Park.

Trzy dni pomiędzy przyrodą i ciekawymi doświadczeniami, ale także dużo zabawy!



Międzynarodowe spotkanie w Italy

Opracowane przez Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón (LCE)

Trzecie spotkanie w ramach projektu transnarodowego (TPM) odbyło się we Włoszech, 16 lutego. Oznacza to, że projekt dobiega końca.

Po przeprowadzeniu zajęć z uczniami i przetestowaniu gry do ostatnich zmian, partnerzy projektu musieli przeanalizować stan projektu i porozmawiać o potencjale stworzonych rezultatów, upewniając się, że będą promować ich wykorzystanie.

Z tego powodu, a także mając na uwadze, że Wydarzenia Upowszechniające będą miały miejsce w ciągu następnych miesięcy, partnerzy dokonali przeglądu projektu, rozmawiali o tym, jak zrelacjonować wszystko, co zostało zrobione i omówili różne strategie w celu zwiększenia rozpowszechnienia wyników projektu.

To był emocjonalny moment, ponieważ relacje stworzone podczas projektu stały się naprawdę skuteczne, ale to spotkanie było ostatnim zaplanowanym, ale jesteśmy pewni, że to nie jest, tylko pożegnanie.



DOSTĘPNOŚĆ GRY

Opracowane przez Danmar Computers

Gra jest już w 100% opracowana. Jak wszystkie nasze rezultaty w projekcie, gra online jest również dostępna na naszej stronie internetowej. Cyfrowa gra edukacyjna na temat zarządzania parkami i ochrony przyrody ma za zadanie nauczyć graczy, jak ważne jest zachowanie obszarów przyrodniczych i efektywne zarządzanie parkami. Gra jest skierowana do uczniów szkół Średnich i nauczycieli, a jej konstrukcja ma być wciągająca i interaktywna. Gra, po fazach testowych, jest już dostępna na: **GETUP!**



Co się dzieje?

WYDARZENIE UPOWSZECHNIAJĄCE

*Opracowane przez EPEO, InEuropa SRL,
eco&eco and LCE*

W czwartek 30 marca odbędzie się w Europe Direct w Modenie (Włochy), w godzinach 14.30-17.00, prezentacja wyników projektu GET UP!

Pierwsza część wydarzenia będzie poświęcona prezentacji projektu GET UP! i jego rezultatów, dostępnych dla szkół. Druga część będzie zawierała świadectwa uczniów klasy 2I liceum Wiligelmo (Modena), którzy uczestniczyli w wydarzeniu **testowania gry** na poziomie międzynarodowym. Następnie uczniowie z Wiligelmo zaprezentują uczestnikom funkcjonalność gry.



W tym samym dniu, ale w **Hiszpanii** i począwszy od 18:00, Low Carbon Economy i IES Jérica-Viver będą wykonywać swoje wydarzenie, gdzie **będą prezentować grę innym szkołom i edukatorom**, ale także **rodzinom**, aby wspierać ogólne zrozumienie, że można uczyć się poprzez zabawę.

Program wydarzenia przedstawia się następująco:

Wprowadzenie: program Erasmus+, kwestie środowiskowe i projekt GET UP!, przedstawiony przez Jose V. Segarra Murria, Fundacja Lowcarboneconomy; Aktywność w Collecchio: doświadczenia i wideo studentów, przez Silię Clemente, IES Jérica-Viver; Uczenie się oparte na grach; przez Vicente Javier Valls Martínez; oraz Gra GET UP!: jak można ją wdrożyć w klasie?, dokonany przez Mar Martín Fandós, IES Jérica-Viver.

Śledźcie z
nami
postępy!



@getupproject2020



GET UP



<https://getup.erasmus.site/>



PARTNERZY

low   L
carbon  C
economy[®]  E

FUNDACIÓN DE LA C.V. PARA UNA ECONOMÍA BAJA EN CARBÓN

Fundacja, której nazwa w języku angielskim brzmi "low carbon economy", zajmuje się podnoszeniem świadomości na temat zaangażowania w ochronę środowiska, projektami związanymi z odnawialnymi źródłami energii oraz poszukiwaniem rozwiązań technicznych w zakresie zrównoważonego rozwoju.

IN EUROPA

Główne działania firmy to udzielanie informacji, szkoleń i pomocy technicznej w zakresie polityki UE i europejskich programów działań. Między innymi działania te mają na celu zwiększenie wiedzy i świadomości na temat wyzwań środowiskowych i zmiany zachowań rozwijając eksperymentalne ścieżki szkoleń pozaformalnych.



GYMNAZIUM KAROLA STURA



Położone u stóp Małych Karpat gimnazjum jest szkołą dla uczniów w wieku od 11 do 19 lat. Rocznie do szkoły uczęszcza około 300 uczniów, a na pełnym etacie zatrudnionych jest około 30 nauczycieli. Szkoła zapewnia wykształcenie ogólne, w tym języki obce, historię, wiedzę społeczną, naukę, a także przygotowuje uczniów z powodzeniem do studiów uniwersyteckich na Słowacji i za granicą.

DANMAR COMPUTERS

Prywatna firma, która działa w dziedzinie technologii informacyjnej, a także prowadzi szkolenia zawodowe w tym zakresie. Z dużym doświadczeniem w tworzeniu nowoczesnych aplikacji internetowych i mobilnych wykorzystywanych do celów edukacyjnych. Posiada również wieloletnie doświadczenie w realizacji projektów europejskich.



ECONOMIA & ECOLOGIA S.R.L.



Firma działająca w obszarach badań ekonomicznych i doradztwa w zakresie zarządzania i interpretacji zasobów lokalnych. Zajmuje się środowiskiem z różnych perspektyw i dziedzin, takich jak: rozwój lokalny, ekonomia obszarów wiejskich i zrównoważona turystyka; ekonomia przemysłowa; technologie środowiskowe, zarządzanie odpadami, zmiany klimatyczne, studia energetyczne; itp.

ENTE DI GESTIONE PER I PARCHI E LA BIODIVERSITÀ EMILIA OCCIDENTALE

Zarząd Parków i Różnorodności Biologicznej - Emilia Zachodnia jest organem publicznym zajmującym się ochroną przyrody, promocją zrównoważonego rolnictwa i edukacją ekologiczną, produktami typowymi i wysokiej jakości. Organ ten zarządza rozległym obszarem przyrodniczym (ponad 62.000 ha), który obejmuje pięć parków regionalnych, cztery rezerваты i dziewięć miejsc należących do europejskiej sieci Natura 2000 na terenie dwudziestu dwóch gmin.



UMHVERFISSTOFNUN



Agencja Ochrony Środowiska działa pod kierownictwem Ministerstwa Ochrony Środowiska i Zasobów Naturalnych. Jej zadaniem jest promowanie ochrony i zrównoważonego wykorzystania zasobów naturalnych Islandii, a także dobrobytu publicznego poprzez pomoc w zapewnieniu zdrowego środowiska i bezpiecznych dóbr konsumpcyjnych.

IES JÉRICA-VIVER

IES Jerica-Viver to publiczna szkoła średnia, która została wybudowana w 2005 roku. Świadczy usługi edukacyjne dla północno-zachodniej części regionu Alto Palancia, grupy 13 gmin, plus kolejne 2 w Alto Mijares (Villanueva de Viver i Fuente La Reina). To osobliwe i uprzywilejowane otoczenie pozwala na kontakt z naturą. Szkoła ma około 240 uczniów i 40 nauczycieli, z wykształceniem średnim, bachillerato i podstawowym kursem VET.



"Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną."