



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Zespół Szkolno-Przedszkolny im. Jana Pawła II w Miłakowie

M Jabłoński

[licencja: CC-BY 4.0] : <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

This publication has been developed with the financial support from the European Commission in the framework of the Erasmus+ programme. The information and views set out in this publication are those of the authors and the European Commission may not be held responsible for the use, which may be made of the information contained herein.

Erasmus+ Project “Engaging Escape Games for Environmental Awareness” and numbered “2023-2-PL01-KA210-SCH-000178453”

Erasmus+ Project “Engaging Escape Games for Environmental Awareness”



Wiele krajów europejskich, w tym Polska, boryka się z pogorszającymi się skutkami zmian klimatycznych. Ekstremalne zjawiska pogodowe, rosnące temperatury ,gwałtowne ulewy , susze wpływają na grunty rolne oraz środowisko naturalne Europa jako całość zmierza w kierunku kierunku zielonej zmiany. Aby jednak osiągnąć te wzniosłe cele, muszą to zrobić ludzie ze wszystkich środowisk, poczynając od systemu szkolnego aby zrozumieć jak bardzo należy się troszczyć o naszą planetę. Nauczyciele znajdują się na pierwszej linii frontu tych wysiłków, ponieważ kształtują myśli i postawy młodych ludzi wobec ochrony środowiska i spowalniania zmian klimatycznych.

Główną grupą docelową, do której dotarliśmy z naszym projektem „Engaging Escape Games for Environmental Awareness” byli nauczyciele szkół z trzech krajów Polski Portugalii i Turcji. Celem tego projektu było zapewnienie nauczycielom ciekawych i interesujących narzędzi aby pomóc swoim uczniom dowiedzieć się więcej o kwestiach środowiskowych i zmianach klimatycznych. Skupiając się na grupie nauczycieli wywołano w środowiskach szkolnych tzw. efekt domina w lokalnych systemach edukacyjnych. W wyniku przeprowadzonych działań wiedza i zrozumienie tematyki zmian klimatycznych oraz zrównoważonego rozwoju środowiska rozprzestrzeniła się na większą grupę uczniów.

Angażujący charakter „ gier –escepe rooms” dało nauczycielom wyjątkową szansę na doskonalenie swoich umiejętności nauczania w sposób zróżnicowany, zabawny i interesujący dla uczniów. Bardzo ważne było tworzenie przez nauczycieli gier w programie Genially. Wykorzystanie tego narzędzia ułatwia dotarcie z informacją. Na podstawie badań fokusowych dostrzeżono , że udział w tej formie edukacji sprzyja rozwojowi kompetencji uczniów takich jak: krytyczne myślenie oraz praca zespołowa. Rozwiązując zagadki escepe rooms uczniowie zdobywają szerszą wiedzę z zakresu zmian klimatycznych oraz ich skutków. Mamy nadzieję, że „ Escepe rooms „ pomoże uczniom lepiej poznać jak ważna jest wrażliwość na ochronę naszej planety.

Erasmus+ Project “Engaging Escape Games for Environmental Awareness”



Many European countries, including Poland, are grappling with the worsening effects of climate change. Extreme weather events, rising temperatures, torrential downpours, and droughts are impacting agricultural land and the natural environment. Europe as a whole is moving toward a green transition. However, achieving these lofty goals requires people from all walks of life, starting with the school system, to understand the importance of caring for our planet. Teachers are at the forefront of these efforts, shaping young people's thoughts and attitudes toward protecting the environment and slowing climate change.

The primary target group reached with our "Engaging Escape Games for Environmental Awareness" project were school teachers from three countries: Poland, Portugal, and Turkey. The goal of this project was to provide teachers with engaging and engaging tools to help their students learn more about environmental issues and climate change. Focusing on a group of teachers triggered a knock-on effect in local education systems. As a result of these activities, knowledge and understanding of climate change and environmental sustainability spread to a larger group of students.

The engaging nature of the "Escape Rooms" games provided teachers with a unique opportunity to hone their teaching skills in a diverse, fun, and engaging way for students. The teachers' creation of games in the Genially program was crucial. Using this tool facilitates information delivery. Based on focus group studies, it was observed that participation in this form of education fosters the development of student competencies such as critical thinking and teamwork. By solving the puzzles in the Escape Rooms, students gain a broader understanding of climate change and its effects. We hope that "Escape Rooms" will help students better understand the importance of being sensitive to protecting our planet.