



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



Głównym rezultatem projektu “Engaging Escape Games for Environmental Awareness” było zaprojektowanie strony internetowej w czterech językach, na której umieszczono 20 scenariuszy lekcji o tematyce ekologicznej w atrakcyjnej formie zabaw –zagadek tzw Escepe room. Nauczyciele ze szkół partnerskich byli osobami kluczowymi w tworzeniu scenariuszy lekcji o tematyce ochrony klimatu. We wszystkich instytucjach partnerskich powstały zespoły nauczycieli które wspólnie starały się tworzyć atrakcyjne scenariusze. Dzięki międzynarodowej pracy zespołowej tworzone i planowano rozwiązania dające szansę na kreowanie ciekawego zbioru różnorodnych scenariuszy lekcji o tematyce ochrony środowiska naturalnego. Konsultacje zespołów pomogły zapewnić nauczycielom ustalenie odpowiedniej interaktywnej formę scenariuszy , które w sposób zabawny, twórczy i łatwy do zrozumienia, udzielałyby odpowiedzi na skomplikowane globalne problemy środowiskowe.

Swobodny dostęp do zbioru scenariuszy zapewnił wykorzystanie tego narzędzia w nauczaniu wśród ponad 500 uczniów szkół uczestniczących w projekcie z Polski Portugalii i Turcji. Tym sposobem promowano ważne informacje na temat ochrony środowiska naturalnego oraz skutków zmian klimatycznych wśród beneficjentów projektu. Stworzone scenariusze miały ogromny wpływ na ulepszenie metod nauczania, które zostały wykorzystane podczas lekcji. Nowatorska forma ( Escepe room )stała się częścią szkolnych programów nauczania, którą można wykorzystać do nauczania uczniów ważnych rzeczy nie tylko na temat zmian klimatu i zrównoważonego rozwoju środowiska w zabawny i angażujący sposób. Escepe room są wciągające i zachęcają uczniów do wspólnej pracy w zdobywaniu wiedzy na ważne tematy. Rozwijają wśród uczniów umiejętności krytycznego myślenia . Pomagają zrozumieć ważne kwestie w lepszy i bardziej trwały sposób.

Zdobyte doświadczenia oraz wprowadzenie innowacyjnej formy nauczania stworzyło możliwości wykorzystania zasobów oraz form i metod w pracy z uczniami również na różnych przedmiotach. Umiejętności zdobyte przez nauczycieli oraz dzielenie się pomysłami i najlepszymi

praktykami z innymi rozpoczęła w szkołach efekt domina pewnego rodzaju kaskadę polegającą na tworzeniu scenariuszy w programie Genially. Metoda Escape Room w programie Genially jest już zaadoptowana w nauczaniu języka angielskiego, języka polskiego, historii, geografii.

Na podstawie badań zanotowano wśród uczniów wzrost umiejętności krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i pracy zespołowej. Zapewniono także około 200 pracownikom oświaty dostęp do zasobów i narzędzi za pośrednictwem centrum cyfrowego. Dzięki temu nauczyciele mogli w sposób innowacyjny i ciekawy uczyć o środowisku aby chronić Ziemię i spowolnić zmiany klimatyczne.

Wszelkie działania zawarte w projekcie odpowiadały PRIORYTETOWI HORYZONTALNEMU: Środowisko i walka ze zmianą klimatu. Miały także istotny wpływ priorytetu sektorowe EDUKACJA SZKOLNA takie jak rozwój kompetencji kluczowych wśród uczniów (praca zespołowa, krytyczne myślenie) oraz priorytet wsparcie nauczycieli, kadry kierowniczej szkół i innych zawodów nauczycielskich (poznanie narzędzi dzięki którym tworzone scenariusze w programie genially).

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



The main result of the "Engaging Escape Games for Environmental Awareness" project was the design of a website in four languages, featuring 20 lesson plans on environmental topics presented in an engaging, challenging game format called Escape Rooms. Teachers from partner schools were key players in developing lesson plans on climate protection. Teams of teachers were formed at all partner institutions to collaborate on creating engaging scenarios. Through international teamwork, solutions were developed and planned, providing the opportunity to create an engaging collection of diverse lesson plans on environmental protection. Team consultations helped ensure that teachers identified an appropriate interactive format for the scenarios, providing answers to complex global environmental issues in a fun, creative, and easy-to-understand way.

Free access to the collection of scenarios ensured the use of this tool in teaching among over 500 students from participating schools in Poland, Portugal, and Turkey. This promoted important information about environmental protection and the effects of climate change among the project beneficiaries. The created scenarios had a significant impact on improving the teaching methods used in lessons. This innovative format (Escape Room) has become a part of school curricula and can be used to teach students important topics, not just climate change and environmental sustainability, in a fun and engaging way. Escape Rooms are engaging and encourage students to work collaboratively to acquire knowledge on important topics. They develop students' critical thinking skills and help them understand important issues in a better and more lasting way.

Based on research, students demonstrated an increase in critical thinking, problem-solving, and teamwork skills. Approximately 200 education staff were also provided access to resources and

tools through a digital center. This allowed teachers to teach about the environment in an innovative and engaging way to protect the Earth and slow climate change.

All activities included in the project were aligned with the HORIZONTAL PRIORITY: Environment and Combating Climate Change. Sectoral priorities for SCHOOL EDUCATION also had a significant impact, such as developing key competencies among students (teamwork, critical thinking) and the priority of supporting teachers, school leaders, and other teaching professionals (learning the tools used to create scenarios in the GENIALLY program)