

GET UP!

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



W TYM WYDANIU

STATUS PROJEKTU GET UP!

CELE PROJEKTU

PIERWSZE SZKOLENIE LTTA

SPOTKANIE
MIĘDZYNARODOWE

CO NOWEGO?

PARTNERZY

W każdym spacerze z
naturą człowiek otrzymuje
znacznie więcej niż
szuka.

(John Muir)



GET UP!: status projektu

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

Wracamy 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**.

Co udało nam się osiągnąć do tej pory? Raporty o parku zostały ukończone, wraz z kilkoma wywiadami z personelem zarządzającym parkiem. Ponadto, IES Jérica-Viver stworzył zajęcia z uczniami, aby studiować i szukać informacji o minerałach, które można znaleźć w Parku Sierra de Espadán.

W tym samym czasie Fundacja odwiedziła centrum Sierra de Espadán, Gymnasium Karola Stura nawiązało kontakt z dyrektorem Administracji Obszaru Chronionego Krajobrazu, a InEuropa, eco&eco i Ente Di Gestione Per I Parchi E La Biodiversita' pracowały nad badaniami części Cento Laghi.

Ponadto, wszyscy partnerzy udali się do Islandii na dwudniowe spotkanie zarządcze. Podczas spotkania, poza omówieniem statusu projektu, sprawdzeniem wskaźników i ogólnym podsumowaniem oraz zaplanowaniem przyszłych działań, mieliśmy okazję zadać pytania strażnikowi Parku Narodowego Snæfellsjökull oraz poznać różne lokalizacje parku.

Dodatkowo zakończyło się również pierwsze szkolenie dla pracowników. Uczestnicy dowiedzieli się o **procesie gamifikacji** oraz przetestowaliśmy symulację gry jako grę planszową. Podczas tego spotkania udało nam się zrozumieć wszystkie różne części gry i to, co musi być zawarte w poważnej grze o celach edukacyjnych.

Wreszcie, jesteśmy na etapie cyfryzacji gry. Po omówieniu kilku działań, co należy uwzględnić, a co można pominąć, Danmar Computers pracuje teraz nad wdrażaniem tych rozwiązań. Wkrótce partnerzy będą mogli przeprowadzić pierwsze testy cyfrowe w jednym z czterech parków - parku Cento Laghi.



CELE PROJEKTU

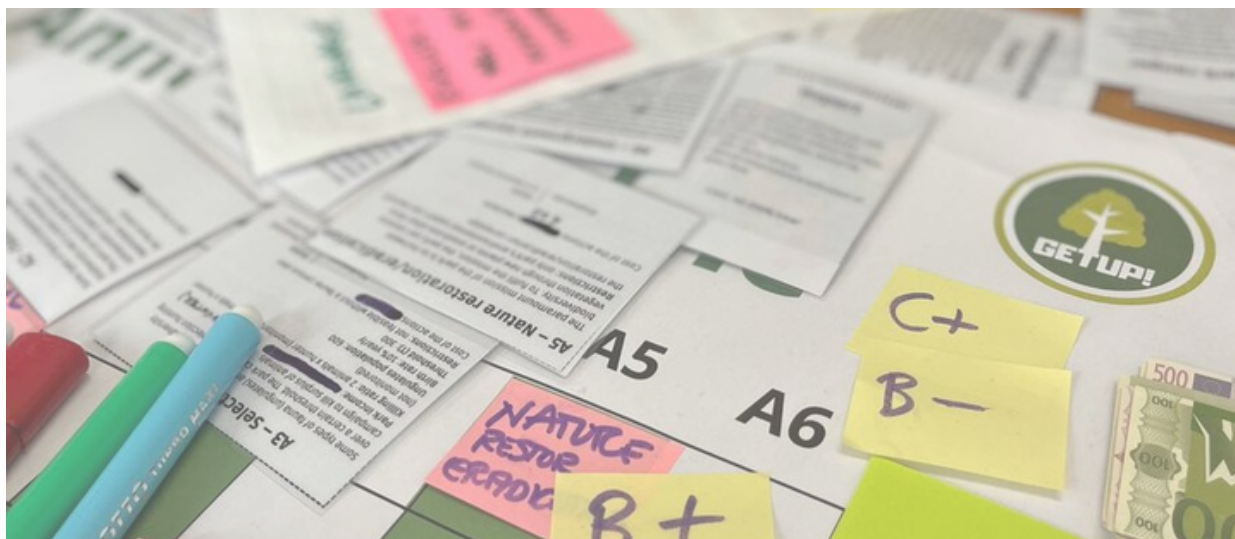
Opracowane przez Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Celami projektu GET UP! jest:

1. Innowacyjna i cyfrowa grywalizacja jako narzędzie edukacyjne dla szkół wyższych na temat parków i środowiska.
2. Promocja ochrony różnorodności biologicznej i parków naturalnych jako istotnej wartości społecznej i edukacyjnej europejskiego dziedzictwa kulturowego, mającej silne powiązania z tworzeniem miejsc pracy i wzrostem gospodarczym.
3. Wzmocnienie profilu zawodów nauczycielskich dzięki nowym umiejętnościom i wiedzy w zakresie narzędzi cyfrowych i grywalizacji.

HARMONOGRAM





Pierwsze szkolenie LTTA w Bolonii, Włochy

Opracowane przez InEuropa SRL oraz eco&eco

17 i 18 maja, łącznie 16 uczestników z 8 organizacji partnerskich spotkało się w Bolonii, we Włoszech, na pierwszych zajęciach Learning, Training Teaching Activities (LTTA) projektu GET UP! Nauczyciele ze szkół ponadgimnazjalnych i dyrektorzy parków przyrody z 5 krajów partnerskich projektu: Islandii, Włoch, Słowacji, Hiszpanii (lider projektu) i Polski uczestniczyli w spotkaniu. Szkolenie odbyło się w siedzibie jednego z partnerów projektu: eco&eco, Economia e Ecologia srl.

Celem szkolenia było określenie głównych kroków dla rozwoju gry edukacyjnej "GET UP!" dotyczącej właściwego zarządzania parkami przyrodniczymi oraz zebranie udoskonalonego wkładu do gry w następstwie potrzeb szkoleniowych związanych z realizowanymi programami szkolnymi oraz rolą nauczycieli w procesie edukacyjnym z wykorzystaniem gry.

Przed spotkaniem wersja planszowa gry została przygotowana przez eco&eco i InEuropa.

Partnerzy zostali podzieleni na dwie grupy, jedna obejmowała ekspertów z dziedziny parków, a druga nauczycieli szkolnych i ekspertów ds. edukacji, tak aby każda grupa mogła wnieść swoje własne pomysły i spojrzenie na grę. To ćwiczenie okazało się bardzo skuteczne, ponieważ wszyscy partnerzy zasugerowali możliwe modyfikacje, aby poprawić jakość gry.

Po tych zajęciach partnerzy projektu skupili się na określeniu dalszych kroków w kierunku rozwoju gry, a partnerzy z różnych krajów zostali poproszeni o zebranie informacji o każdym parku narodowym i dostarczenie ich do Danmar Computers, który wykorzysta je jako źródło do opracowania pierwszego cyfrowego dema gry.

"To ekscytujące grać w grę i uświadamiać sobie, jak może być rzeczywistość na prawdziwych wyzwaniach na żywo podczas obsługi i opieki nad chronioną przyrodą, takich jak Parki Narodowe".



Spotkanie międzynarodowe w Islandii

Opracowane przez Environment Agency of Iceland

Drugie międzynarodowe spotkanie projektu (TPM) odbyło się w Islandii w dniach 21-22 czerwca. W spotkaniu wzięło udział 13 uczestników z siedmiu organizacji. Pierwszy dzień został wykorzystany na spotkanie i planowanie w biurze Agencji Środowiska Islandii w Reykjavíku.

Na spotkaniu uczestnicy omówili status projektu, kontrolę budżetu oraz nadchodzące zadania i działania.

- Następnie zespół InEuropa dokonał przeglądu upowszechniania w pozostałej części projektu.
- Zespół Eco&eco poinformował o rozwoju gry i przedstawił 14 sugestii, które zostały opracowane po przeprowadzeniu testu w szkole w Modenie.
- Danmar Computers przedstawił rozwój cyfrowej części gry.

Na koniec omówione zostały kolejne kroki, takie jak następne spotkanie, które odbędzie się w Polsce w dniach 17-19 października.

Drugiego dnia grupa udała się na wycieczkę do Snæfellsjökluþjóðgarður, czyli Parku Narodowego Snæfellsjökull, aby poznać specyfikę parku narodowego i islandzkiej przyrody. To ćwiczenie dało partnerom lepsze wyobrażenie o różnicach między parkami w południowej Europie i w krajach nordyckich.

Na koniec dnia zwiedziliśmy jaskinię Vatnshellir z głównym strażnikiem parku. Długi, ale niezapomniany dzień!

Czy wiesz, że Snæfellsjökull oznacza "lodowiec Snæfell"?
Jökull oznacza lodowiec w języku islandzkim.

Co nowego?

LTTA C2 W POLSCE

Opracowane przez Environment Agency of Iceland

17 - 19 października członkowie spotkają się w siedzibie Danmar Computers w Rzeszowie w celu dalszego rozwoju gry.

Każdy z partnerów wniesie swoją wiedzę na temat ochrony przyrody i funkcjonowania parków, a także działalności w zakresie edukacji ekologicznej, edukacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych, narzędzi cyfrowych i gamifikacji. Wszystko po to, by ustalić główne cechy projektu i rozwoju narzędzia edukacyjnego.

IO4, gra dla środowiska edukacyjnego, będzie w połowie drogi do finalizacji w momencie tego działania, więc partner odpowiedzialny za jej rozwój zaprezentuje grę, którą partnerzy mogliby przetestować i wprowadzić modyfikacje.



PRZYSZŁE DZIAŁANIA

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

Po zakończeniu LTTA C2 wejdziemy w ostatnią fazę projektu.

TPM3 i LTTA C3 z udziałem studentów są zaplanowane w lutym, w tym samym tygodniu, w celu przeprowadzenia wspólnych działań, podczas których studenci wypróbują pilotażową wersję gry, a partnerzy projektu będą mogli przeanalizować ich opinie.

Wkrótce poinformujemy Was o rozwoju i wynikach zajęć. Czekać na nasz trzeci newsletter!

**Śledź
postępy
razem z
nami!**

 @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", działa w zakresie podnoszenia świadomości na temat zaangażowania w ochronę środowiska, w projektach związanych z odnawialnymi źródłami energii oraz w poszukiwaniu 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. Działania te mają na celu między innymi zwiększenie wiedzy i świadomości na temat wyzwań środowiskowych oraz zmiany zachowań, rozwijając eksperymentalne ścieżki szkolenia nieformalnego.



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.

