

EKO EDUKACJA XXI WIEKU

nauka przez zabawę



POGROMCY ŚMIECI

na smartfony i komputery

edukacyjna gra o ekologii
i segregacji odpadów
stworzona dla dzieci i młodzieży



Grywalizacja
Nagrody
Interaktywna edukacja
Praktyczna wiedza



ROZGRYWKI
indywidualne
klasowe
międzyszkolne

www.pogromcysmieci.eu

Grywalizacja to wykorzystanie mechaniki znanej m.in. z gier fabularnych i komputerowych do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach rzeczywistych w celu zwiększenia ich zaangażowania. Możemy to zrozumieć tak, że różne aktywności, które same w sobie nie są grą, mogą się nią stać, jeśli dodamy do nich pewne elementy. Te elementy powodują, że zwykłe czynności (np. obowiązki domowe) mogą mieć dla uczniów takie znaczenie, jak granie w jakąś grę, ponieważ za określone zadania zdobywają punkty lub odznaki. Liczy się także efekt finalny oraz nagroda końcowa.

Jakimi cechami powinna charakteryzować się grywalizacja?

- powinna być długoterminowa i regularna,
- zadania stawiane uczestnikom powinny mieć atrakcyjną fabułę,
- składać się z zadań podstawowych dla wszystkich uczestników oraz zadań dodatkowych,
- tworzyć zadania tajemnicze, dzięki którym działania stają się nieprzewidywalne,
- posiadać określone warunki gry np. zaliczenie ustalonej liczby zadań, aby ukończyć grę.

Jakie korzyści daje stosowanie tej metody?

- zaangażowanie w rozwiązywanie problemów, których dotyczy gra,
- zwiększenie motywacji do osiągnięcia celów,
- poprawę samooceny,
- wzrost zainteresowania obszarem stanowiącym przedmiot rozgrywki,
- większe zaangażowanie w relacjach między uczestnikami.

Zdrowa rywalizacja, działanie zespołowe, to procesy, które naturalnie funkcjonują u ludzi, dlatego w systemie edukacji coraz częściej wykorzystuje się różnego rodzaju gry (komputerowe, planszowe, grupowe) oraz metody, które grami nie są, ale opierają się na mechanizmach powodujących wysokie zaangażowanie podobnie jak w grach.

Pogromcy śmieci - gra poza rolą edukacyjną odnosi się do dwóch problemów:

1. szerzenie informacji o prawidłowej segregacji odpadów, które ma na celu pomóc samorządom w zwiększeniu poziomów recyklingu w najbliższych latach. Zastosowano tu formę przekazu opierającą się na interaktywnym narzędziu dla dzieci, które uczestnicząc w rozgrywce samodzielnie się uczą, a później swoją wiedzę przekazują starszym, np. swoim rodzicom czy dziadkom.

2. Efektywność tego typu działań, która powinna być jak największa, a która często przy akcjach edukacyjnych jest stosunkowo niska i nie można zmierzyć jej efektów. Od samego początku założono, że projekt musi być bardziej angażujący, a efekty jak najbardziej mierzalne. I tak powstała gra dla dzieci, która działa na zasadzie lokalnego konkursu międzyszkolnego. Zastosowanie elementu grywalizacji skutkuje większą motywacją do nauki.

Dzieci grają o nagrody, więc występuje tu atrakcyjna gratyfikacja. Grywalizacja sprawia, że spora część uczniów w danej gminie dołącza do wspólnej rozgrywki. Odpowiednie narzędzia do zbierania statystyk pozwalają zmierzyć skuteczność prowadzonych działań edukacyjnych. Można np. sprawdzić z jakimi odpadami najczęściej uczniowie mają problem, gdy przychodzi do ich posegregowania.



Projekt bardzo dobrze wpisuje się w ideę „smart city”. Rzeczą najbardziej „smart” w nim jest sama gra w formie aplikacji, która w interaktywny i dopasowany do podopiecznych sposób buduje świadomość ekologiczną już od najmłodszych lat. Inny „smart” element to dane ze statystyk, które z jednej strony pozwalają mierzyć skuteczność działań edukacyjnych, ale również dają pewien punkt odniesienia, na czym oprzeć ewentualne kolejne działania edukacyjne w swoich gminach.

