



Podręcznik umiejętności cyfrowych

Wersja polska

Rok publikacji 2023

„Tak, moglibyśmy zrobić coś teraz w sprawie zmian klimatu, ale jeśli za 50 lat okazałoby się, że wszyscy naukowcy się mylą i że w ogóle nie ma globalnego ocieplenia, to bez żadnego powodu spowodowalibyśmy, że miastach można znowu oddychać świeżym powietrzem, że rzeki nie są już toksyczne, że samochody nie są już trujące. można znów oddychać powietrzem, Delete "rzeki nie są już toksyczne, samochody nie hałasują ani nie cuchną i że nie jesteśmy już zależni od dyktatorów i ich rezerw ropy. Bylibyśmy wtedy bardzo zirytowani".

Marc-Uwe Kling

German singer-songwriter, cabaret artist and author

SPIS TREŚCI

1	CO JEST W ŚRODKU?	04
2	JAK PRACOWAĆ Z PODRĘCZNIKIEM?.....	08
3	PRZYKŁADOWE PROGRAMY NAUCZANIA. MYŚL GLOBALNIE, DZIAŁAJ LOKALNIE.	14
4	PRZYKŁADOWE PROGRAMY NAUCZANIA.ZRÓWNOWAZONY ROZWÓJ NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI.	22
5	PRZYKŁADOWE PROGRAMY NAUCZANIA-ROZEGRAJ WŁASNĄ DROGĘ DO EKOLOGII	30
6	BIBLIOTEKA Z NARZĘDZIAMI	38
7	ŹRÓDŁA NA START EKOTRANSFORMACJI	60
8	SPRAWDŹ CO WIESZ O CYFROWYCH ROZWIĄZANIACH.	98
9	SPRAWDŹ WIEDZĘ UCZNIÓW.	102

Fachhochschule des Mittelstands (FHM) (Bielefeld, Germany)

PAIZ Konsulting Sp. z o.o. (Lublin, Poland)

Fundacja Ekopotencjał - Przestrzeń Możliwości (Bierutów, Poland)

Virtual Campus LDA (Porto, Portugal)

Energie Impuls OWL e.V. (Bielefeld, Germany)



www.gobeeco.eu



Przed wydrukowaniem tego podręcznika proszę pomyśleć o środowisku!

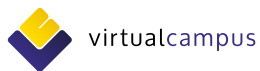
Szacuje się, że ponad połowa wydrukowanych stron nigdy nie jest oglądana ani wykorzystywana. Unikając bezużytecznego drukowania dokumentów, chronisz środowisko i pomagasz zmniejszyć liczbę wycinanych drzew, ilość substancji chemicznych emitowanych do wód gruntowych i wody pitnej itp. Pracujmy razem, aby marnować mniej niepotrzebnych surowców i pracować cyfrowo z naszym podręcznikiem.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ten podręcznik jest opublikowany w ramach projektu Erasmus -
"GoBeEco - Gamification of eco-friendly habits in adult education"
(2020-2023).







CO JEST W ŚRODKU?

Wprowadzenie:

Koncepcja edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju opisuje holistyczny i transformatywny proces edukacyjny który służy zagadnieniom zrównoważonego rozwoju takim jak ochrona klimatu i różnorodność biologiczna. Jednocześnie integruje treści nauczania, efekty uczenia się, pedagogikę i cyfrowe środowisko nauczania w sposób interaktywny, aby umożliwić dociekanie, zorientowane na działanie i transformatywne uczenie się. Osoby uczące się w każdym wieku powinny mieć możliwość zmiany siebie i społeczeństwa, w którym żyją. Wykorzystanie metod opartych na zaangażowaniu będzie rozwijać krytyczne myślenie, współpracę i przywództwo, pracę zespołową i inne umiejętności. Ponadto, perspektywa międzynarodowa pozwala użytkownikom zachowywać się jak obywatele świata, którzy nie są ograniczeni granicami państwowymi. Edukacja dorosłych opiera się na koncepcji "uczenia się przez całe życie". Koncepcja ta obejmuje "wszelkie uczenie się w ciągu życia, które ma na celu podniesienie wiedzy, kwalifikacji i kompetencji w ramach życia osobistego, profesjonalnego, społecznego i obywatelskiego. Szczególnie w czasach dynamicznych zmian społecznych, ekologicznych i ekonomicznych, nauka przez całe życie stwarza warunki i kompetencje osób uczących się w myśleniu o kształtującym się społeczeństwie.

Wiedza

Przekazywanie wiedzy dotyczy zrównoważonych treści, ekologicznych, ekonomicznych i społeczno-kulturowych faktów, podejmowania decyzji w kontekście globalnym oraz znajomości aktualnych strategii wdrażania i technologii.

Umiejętności: Oprócz przekazywania wiedzy, należy skoncentrować się na przekazywaniu kompetencji, które umożliwiają uczestnikom aktywne zaangażowanie się.

Chęci: Aby aktywnie uczestniczyć w transformacji społecznej, potrzebujemy nie tylko wiedzy i umiejętności, ale także odpowiedniego nastawienia i woli zmiany. O ile wiedza i umiejętności mogą być formułowane, budowane i weryfikowane, to postawy, wartości i aspiracje często przejawiają się tylko w działaniach poza lub po zakończeniu kursu. Jednakże chęć do zmiany jest niezbędna. Chęć do wdrożenia wiedzy i umiejętności nie może być sprawdzona na kursie, ale może być stymulowana przez porównanie postaw i wartości między uczestnikami.

Uczenie się przez media cyfrowe

Wielu edukatorów nie miało jeszcze okazji poznać mediów cyfrowych jako narzędzia wspierające skuteczność uczenia się i nauczania, lub zrobiło to tylko w ograniczonym zakresie. Ponadto, edukatorzy często postrzegają używanie ich jako dodatkowy wysiłek, podczas gdy dydaktyczna wartość dodana i potencjał ulepszenia ich własnego nauczania nie jest z góry określony. Dodatkowo, nauczyciele akademicy postrzegają siebie przede wszystkim jako ekspertów przedmiotowych, którzy nie chcą inwestować wiele czasu i wysiłku w (medialną) koncepcję dydaktyczną własnego nauczania. Celem powinno być jednak wspieranie wymiany i stymulowanie dalszego rozwoju wiedzy do działania.

Prezentacja projektu

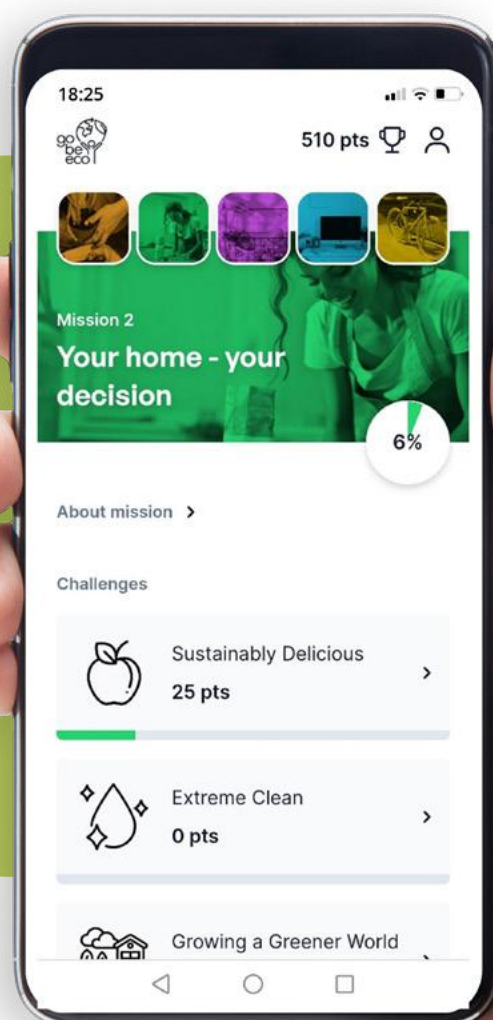
Każdego dnia wiadomości pokazują jaki wpływ na planetę ma szkodliwy dla środowiska styl życia. Ludzie jednak wciąż robią to, co zawsze robili. To właśnie tutaj projekt Erasmusa **GoBeEco** (www.gobeeco.eu) podejmuje działania. Aby zmiana się udała, należy przełamać stare nawyki. Złożone informacje dotyczące kwestii zrównoważonego rozwoju powinny być zrozumiałe, a stare sposoby myślenia muszą być zastąpione nowymi.

Badania prowadzone w ramach projektu koncentrują się na uczących się i edukatorach w nauczaniu dorosłych.

Oprócz tego przewodnika, który został opracowany w latach 2022/2023, projekt uruchomił aplikację internetową, która ma na celu włączyć

nie zrównoważonego rozwoju w codzienne życie użytkowników w formie zabawy. Aplikacja internetowa jest darmowa dla wszystkich - każdego, kto chce podjąć swoje własne, osobiste wyzwanie i uczynić świat trochę lepszym w ten sposób, może pobrać ją tutaj: www.game.gobeeco.eu

Intuicyjna struktura aplikacji, składająca się z misji tematycznych, wyzwań i odpowiadających im zadań czyni ją idealną do wykorzystania w nauczaniu dorosłych.



1 Mayrberger, K. (2008). Medienpädagogische Kompetenz im Wandel – Vorschlag zur Gestaltung des Übergangs in der Lehrerbildung am Beispiel mediendidaktischer Kompetenz.



JAK PRACOWAĆ Z PODRĘCZNIKIEM

Przygotowanie programów edukacyjnych dla GoBeEco odbywa się zgodnie z zasadami modelu Rapid Instructional Design (RID), zaproponowanego przez Dave'a Meiera², który opiera się na koncepcji, że ludzie uczą się lepiej poprzez doświadczanie i działanie, a nie poprzez studiowanie materiałów szkoleniowych i prezentacji. To nowe rozumienie procesu uczenia się, jak dowiedziono, zapewnia lepsze wyniki dla wszystkich typów uczących się i dlatego jest ukierunkowane na kursy oparte na aktywności, które stawiają uczących się w centrum procesu uczenia się i odpowiedzialności za niego. Kursy te, które obejmują również podejście oparte na współpracy i uczeniu się od siebie, wystawiają uczniów na różnorodne praktyki i działania, od prostych do złożonych, a po każdym doświadczeniu następuje feedback i refleksja. Działania te są szczególnie korzystne, gdy pozwalają pracować z innymi z realnymi warunkami i problemami. Siedem głównych zasad RID można przedstawić w skrócie jako:

1. Projektowanie z wykorzystaniem czterofazowego cyklu uczenia się.

- Przygotowanie, czyli wzbudzenie zainteresowania uczącego się
- Przedstawienie informacji, aby umożliwić uczącemu się zetknięcie się z nową wiedzą lub umiejętnościami
- Praktyka pozwalająca uczącemu się na zintegrowanie nowej wiedzy lub umiejętności
- Wykonanie, aby umożliwić uczącemu się zastosowanie nowej wiedzy lub umiejętności.



2. Skorzystanie ze wszystkich stylów uczenia się

- Somatyczny: Uczenie się poprzez ruch i działanie
- Słuchowy: Uczenie się poprzez mówienie i słyszenie
- Wzrokowy: Uczenie się poprzez obserwację i obrazowanie
- Intelktualny: Uczenie się poprzez rozwiązywanie problemów i refleksję

3. Projektowanie kursów opartych na działaniach

- Projektując program szkoleniowy, należy zacząć od nowych czynności, w które będą musieli się zaangażować uczestnicy aby móc szybko przyswoić nową wiedzę i umiejętności.
- Uczniowie zyskują o wiele więcej dzięki aktywnym doświadczeniom niż z prezentacji i materiałów, niezależnie od tego, jak bardzo są zaawansowane technologicznie.

4. Stwórz społeczność uczącą się

- Zamiast projektować programy szkoleniowe dla pojedynczych jednostek, twórz programy dla całych uczących się społeczności.
- Twórz projekty szkoleniowe, które pozwalają każdemu w grupie być jednocześnie uczniem i nauczycielem w tym samym czasie.

5. Uczenie się na przemian aktywnie fizycznie i pasywnie

- Wstanie, ruszenie się i zrobienie czegoś fizycznego poprawia krążenie w mózgu i uczenie się. Projekty są najlepsze, gdy nie utrzymują ludzi albo fizycznie pasywnych, albo fizycznie aktywnych przez długi czas, ale naprzemiennie.
- Fizyczne czynności uczenia się: stanie i mówienie, sensoryka, odgrywanie procesów, tworzenia modeli lub piktogramów, przeprowadzanie demonstracji lub angażowanie się w działania praktyczne.

² Meier, D. (2000). The Accelerated Learning Handbook. New York: McGraw-Hill.

- Fizycznie pasywna aktywność edukacyjna: obserwowanie, myślenie, refleksja, budowanie modeli mentalnych, słuchanie prezentacji lub interakcji z komputerami.
- Ciągły rytm tam i z powrotem pomiędzy trybami fizycznie aktywnymi i fizycznie pasywnymi ma tendencję do podtrzymywania uwagi ludzi i poprawy ich uczenia się.

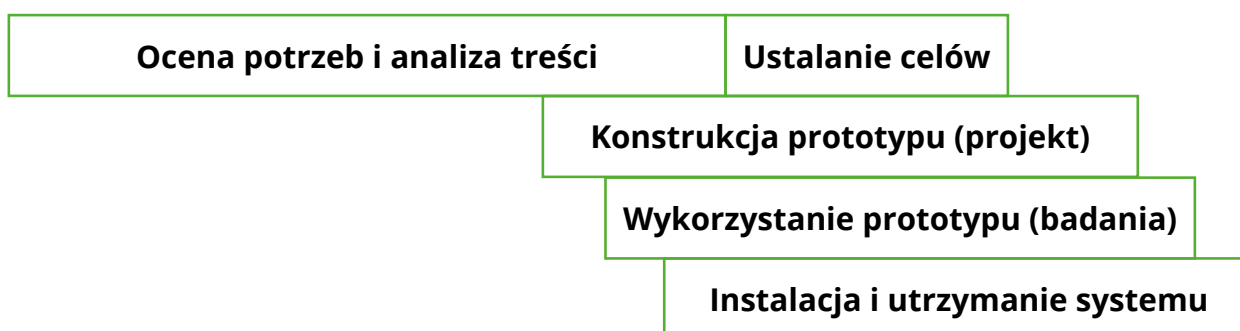
6. Postępuj zgodnie z zasadą 30/70

- Upewnij się, że 30% lub mniej czasu jest poświęcone na prezentacje instruktora lub mediów; a 70% lub więcej - na ćwiczenia i działania integracyjne dla uczniów.
- Uczenie się nie jest sportem dla widzów, jest to sport, w którym się uczestniczy. Dobry projekt umieszcza piłkę w boisku ucznia tak często i na tak długo jak to możliwe.

7. Stwórz elastyczny, otwarty projekt

- Programy nauczania zaprojektowane w tradycyjnym modelu ISD mogą być sztywne, nakazowe i ustawione na brak zmiany. Spakowane programy e-learningowe są często zaprojektowane tak, by można je było w kółko powtarzać.
- Z powodu tej nieelastyczności, trudno jest je modyfikować.- Rapid Instructional Design lepiej pasuje do tego ciągle zmieniającego się świata, ponieważ jest otwarty, reaguje na zmiany, jest elastyczny, zawsze pracuje na bieżąco i ma na celu ciągłą ewolucję i ulepszenia.- Przewodnią zasadą Meiera jest "Nigdy nie rób dla uczących się tego, co mogą zrobić dla siebie nawzajem." RID działa, ponieważ nie próbuje robić wszystkiego za uczącego się
- ani całkowicie kontrolować procesu uczenia się. Czyni uczących się odpowiedzialnymi za ich własną naukę.

W modelu RID potrzeby uczących się, treści i cele są określane w trakcie budowy prototypu, ponieważ aktywne zaangażowanie użytkowników pozwala na bardzo dynamiczny i natychmiastowy proces informacji zwrotnej, a nie na etapy testowania w momencie zakończenia projektu.



Model RID rozpoczyna się od etapu analizy, w którym identyfikowane są potrzeby szkoleniowe. W fazie projektowania prototyp kursu wizualizuje interfejs użytkownika i stanowi szablon kursu. Nachodzące na siebie pola mają reprezentować fakt, że poszczególne procesy nie zachodzą w sposób liniowy. Innymi słowami, analiza potrzeb i treści zależy częściowo od wiedzy, którą zdobywa się poprzez faktyczne budowanie i używanie prototypu kursu. Model ten pozwala na zaangażowanie wszystkich członków zespołu, a także użytkowników (lub klientów) w model projektowania rozwiązania. Wczesne informacje zwrotne są przekazywane, co skraca czas potrzebny na rozwój i wdrożenie.

Wyjaśniamy pracę z podręcznikiem

Jeśli spojrzymy na metody i narzędzia z punktu widzenia praktyki pedagogicznej, to oba te elementy są ważnymi elementami w projektowaniu procesu nauczania-uczenia się w celu precyzyjnego dopasowania. Szczególną uwagę zwraca się na początkowe sytuacje, które powinny motywować i zapraszać. Ale również w głównej i końcowej części wydarzenia zastosowanie metod i narzędzi musi być dobrze przemyślane.

Przy wyborze odpowiednich metod należy wziąć pod uwagę ramy organizacyjne, uczestników, cele i treści oraz edukatorów.

Kolejne rozdziały podręcznika pomogą edukatorom w opracowaniu programu nauczania. Trzy programy nauczania zostały tu przedstawione jako przykłady. Dwa z nich zostały opracowane w oparciu o dostępne cyfrowe rozwiązania edukacyjne dla rozwoju umiejętności pro-eco, a jeden program dotyczy wykorzystania grywalizacji w rozwoju umiejętności pro-eco. Edukator może dostosować wybrany program nauczania do swoich indywidualnych celów dydaktycznych. W tym celu zachęcamy edukatorów do korzystania z narzędzi prezentowanych w bibliotekach.

Pierwsza część programu nauczania opisuje środowisko uczenia się, dla którego plan nauczania oraz wybrane narzędzia i metody są najbardziej odpowiednie. Sytuacja wyjściowa uczniów/grupy docelowej, a także nauczyciela jest szczególnie ważna dla stworzenia programu nauczania dostosowanego do potrzeb.

Poziom zaangażowania: Zarówno edukator, jak i uczeń mogą mieć różny poziom znajomości technologii cyfrowych i zrównoważonego rozwoju. Nasz podręcznik pokazuje przykłady konkretnych programów nauczania, które opierają się na określonym poziomie cyfrowego know-how. Alternatywne rozwiązania (prostsze = początkujący lub bardziej złożone = zaawansowani) są zawsze pokazane w bibliotece eko-działań i narzędzi cyfrowych na końcu podręcznika.

Jak już opisano, podręcznik oparty jest na modelu 4 faz szybkiego projektowania instruktorskiego. W ramach tego modelu w programach nauczania prezentowane są poszczególne elementy nauczania, które budują się wzajemnie. Poniżej przedstawiono kilka przykładów dotyczących struktury:

Faza 1: Przygotowanie, czyli wzbudzenie zainteresowania uczącego się

- Pre-test wiedzy (w fazie 4 test wiedzy dla porównania)
- Krótka prezentacja od edukatora
- Podcasty umożliwiające rozpoczęcie tematu
- Krótki film, który wzbudza zainteresowanie uczniów
- Zadanie wprowadzające dla grupy uczącej się

Faza 2: Prezentacja informacji umożliwiająca uczącemu się zetknięcie się z nową wiedzą lub umiejętnościami

- Prezentacja treści przez edukatora
- Bardziej szczegółowe podcasty tematyczne
- Bardziej szczegółowy film tematyczny
- Peer-to-peer-learning w celu zdobycia wiedzy/umiejętności (cyfrowej i ekologicznej)

Faza 3: Praktyka pozwalająca uczącemu się na zintegrowanie nowej wiedzy lub umiejętności

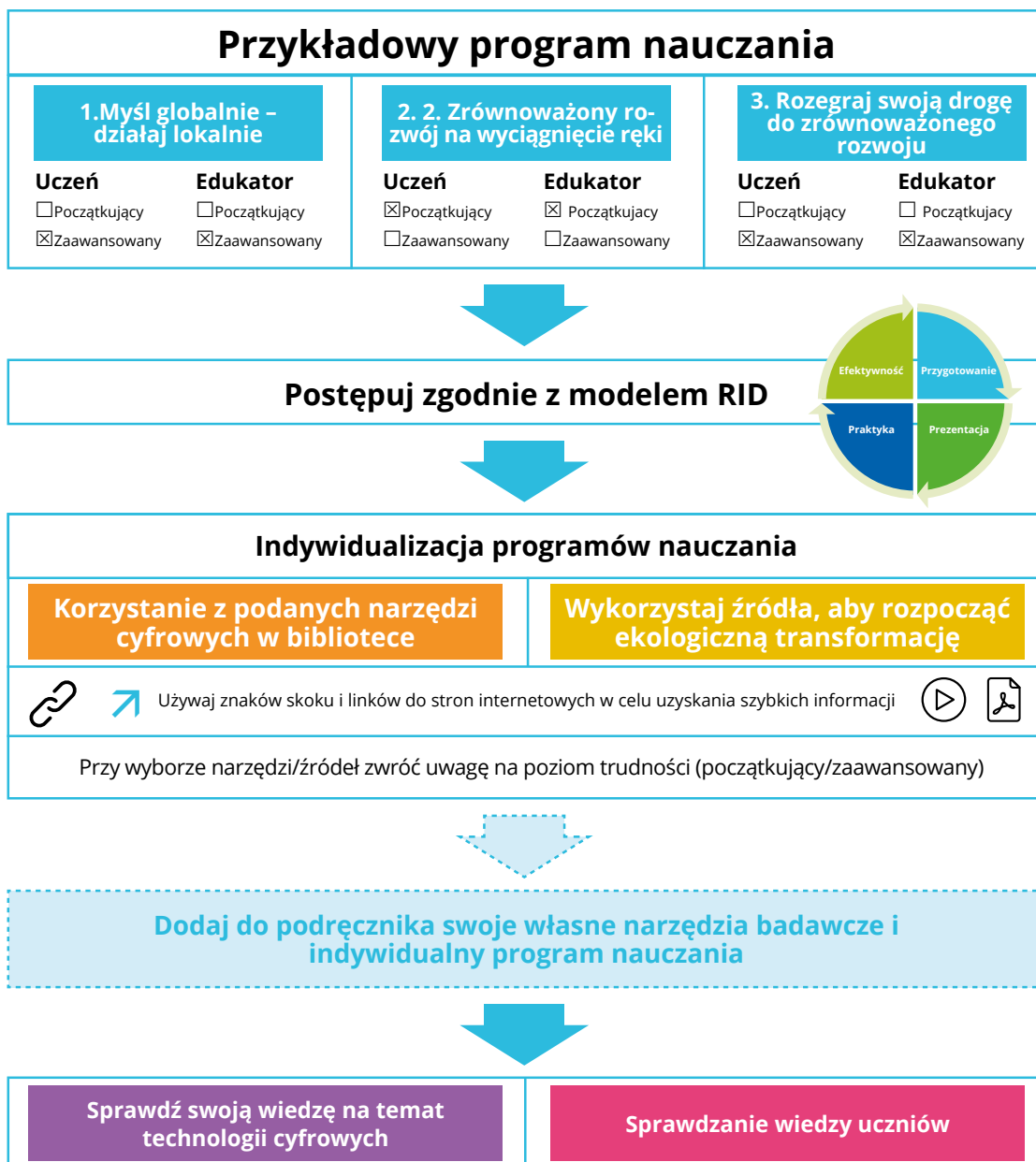
- Gra tematyczna (wirtualna lub w obecności)
- Praktyczne ćwiczenie wyuczonej wiedzy
- Uczniowie opracowują projekt praktyczny

Faza 4: Wykonanie pozwalające uczącemu się na zastosowanie nowej wiedzy lub umiejętności

- Test wiedzy
- Dyskusja końcowa w grupie
- Ocena projektu praktycznego
- Autoocena nowego poziomu wiedzy

Dwie biblioteki oferują kompleksowy przegląd cyfrowych narzędzi i źródeł do rozpoczęcia ekologicznej transformacji. Funkcja wyszukiwania w dokumencie może być użyta do wyszukiwania konkretnych treści i aplikacji. Po pobraniu podręcznika użytkownicy mogą również dodać narzędzia cyfrowe i narzędzia eko-transformacji, które sami zbadali. Tryb zakładki pomaga zaznaczyć ważne wpisy. Znaczniki skoku i linki do stron internetowych zapewniają użytkownikowi pomocną funkcję szybkiego dostępu do informacji o narzędziach. Różne narzędzia i zasoby są w większości dostępne w kilku językach (flaga europejska), ale niektóre z nich są specyficzne dla danego kraju (flaga niemiecka, polska lub portugalska) i dlatego dostępne są tylko w danym języku narodowym. Zachęcamy do korzystania z małych tekstów wprowadzających w w bibliotekach, aby samodzielnie wyszukać w wyszukiwarkach internetowych innowacyjne narzędzia i źródła w swoim języku ojczystym.

JAK PRACOWAĆ Z PODRĘCZNIKIEM



PRZYKŁADOWE PROGRAMY NAUCZANIA: MYŚL GLOBALNIE - DZIAŁAJ LOKALNIE

“Nie musimy angażować się w wielkie, heroiczne działania, aby uczestniczyć w zmianie. Małe czyny, pomnożone przez miliony ludzi, mogą zmienić świat.”

Howard Zinn, Politolog





Sytuacja dydaktyczna

Opis sytuacji dydaktycznej:

Uczniowie mieli już do czynienia z tematem zrównoważonego rozwoju, a z pomocą tego programu nauczania poznają Cele Zrównoważonego Rozwoju (SDG) i doświadczą ich w swoim osobistym kontekście. Nauczyciel zdobył już pierwsze doświadczenie w dziedzinie nauczania cyfrowego. Wszystkie treści mogą być nauczane online.

Cyfrowe doświadczenie uczniów i edukatorów/ poziom zaangażowania

Uczeń:

- Początkujący
 Zaawansowany

Edukator

- Początkujący
 Zaawansowany



Efekt kształcenia: Wiedza, Umiejętności, Kompetencje

Po pomyślnym ukończeniu tego kursu dorośli słuchacze

- znają znaczenie Celów Zrównoważonego Rozwoju
- są w stanie poddać krytycznej refleksji globalny zrównoważony rozwój
- rozumieją znaczenie działań zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju
- potrafią zorganizować pracę w grupie
- nabyli umiejętności w zakresie produkcji medialnej



Opracowane treści // Myśl globalnie - działaj lokalnie //

Przygotowanie



- Praca grupowa
 Prace indywidualna
 Prace wszystkim online
 Prace wszystkim osobiście
 Prace wszystkim w sali lekcyjnej
 Włączając wycieczki




1.Wprowadzenie celów zrównoważonego rozwoju



Oglądaj globalną transmisję "Narody Zjednoczone".



Wspólne tworzenie pierwszej Wirtualnej Mapy Umysłu (jedno z narzędzi mindmap z kategorii Biblioteki [Tools to support co-operative and collaborative work](#) można wybrać) ze skojarzeniami i pomysłami dotyczącymi wszystkich 17 Celów.

	W dalszej części artykułu 17 SDGs jest analizowane bardziej szczegółowo w ramach procesu transferu wiedzy. Infogr. Unii Europejskiej
	Przykładowa infografika dotycząca SDG 13 znajduje się tutaj.
	W ostatnim etapie przygotowania edukator osadza SDGs w nadrzędnym kontekście. W tym celu uczący się powinni sklasyfikować poszczególne cele na obszary biosfery, społeczeństwa i gospodarki. Prawidłowe rozwiązanie można znaleźć obok.



Źródło: Crossman, N.; et al. (2018). Global socio-economic impacts of future changes in biodiversity and ecosystem services: State of play and approaches for new modelling. p. 16.

Prezentacja



- Praca grupowa
- Przed wszystkim online
- Przed wszystkim w sali lekcyjnej
- Praca indywidualna
- Przed wszystkim osobiście
- Włączając wycieczki

2. Pogłębiona analiza tematu

Praca w grupach: Uczniowie powinni podzielić się na małe grupy. Każda grupa zajmuje się 3 SDGs, po jednym z każdego obszaru: biosfery, społeczeństwa i gospodarki. Nie ma obowiązku przydzielania każdego SDG, ale należy zadbać o to, by żaden nie był opracowywany dwukrotnie.

Celem tej fazy prezentacji jest to, aby małe grupy zajęły się bardziej intensywnie wybranymi przez siebie SDGs. Kontynuują pracę nad mapą myśli (stworzoną wspólnie w fazie przygotowawczej), opracowując podrozdziały na pytania: Definicja: "Co jest tu celem?", Wiedza: "Dlaczego?" oraz Opcje działania dla każdej osoby.

Praktyka



- Praca grupowa
- Przed wszystkim online
- Przed wszystkim w sali lekcyjnej
- Praca indywidualna
- Przed wszystkim w czasie rzeczywistym
- Włączając wycieczki

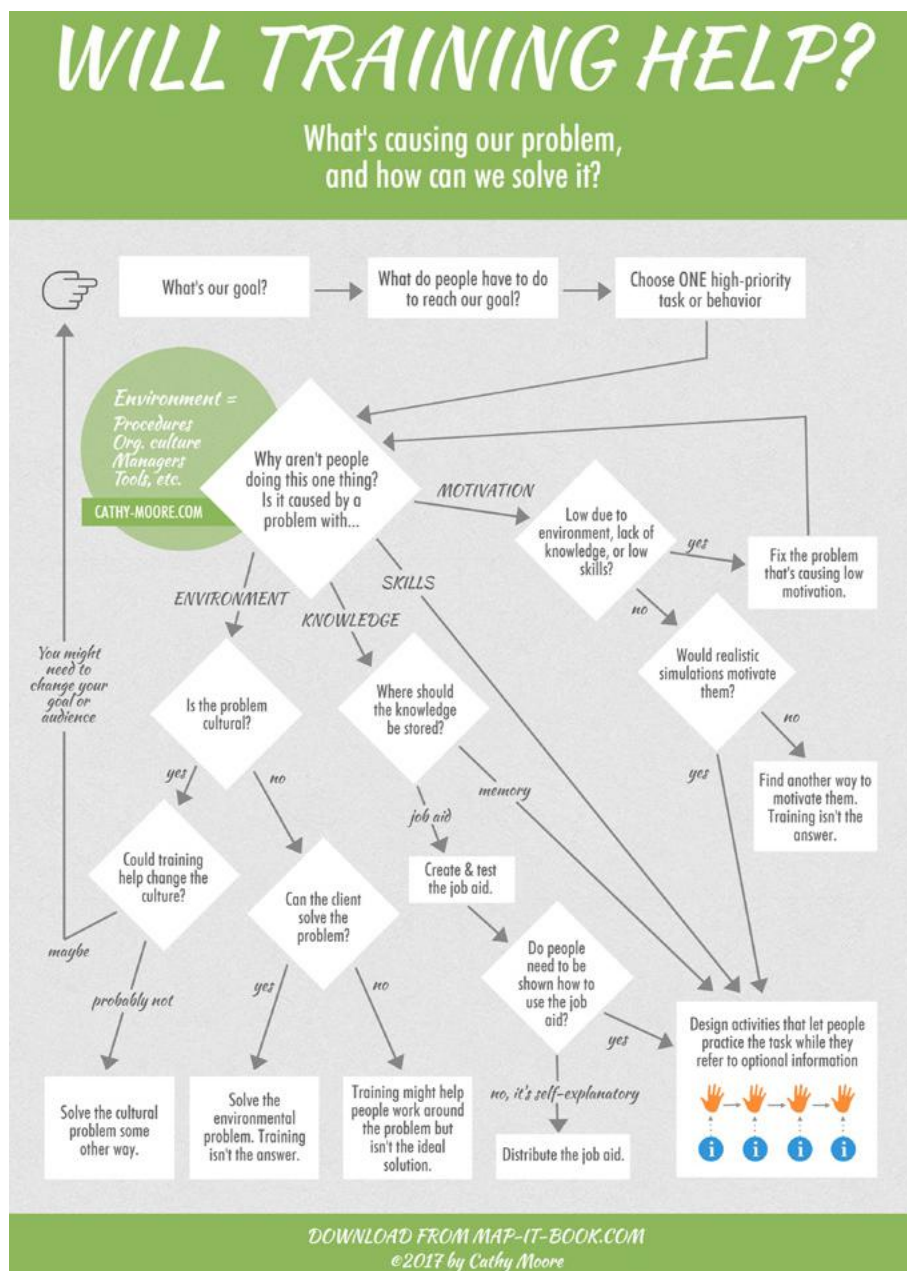
3. Nauka poprzez projektowanie





W tej fazie praktyki uczniowie powinni stworzyć produkt z połączonymi treściami medialnymi w oparciu o wcześniejszą pracę, który powinien motywować ludzi do zmiany zachowań w odniesieniu do jednego wybranego SDG.



Każda grupa tworzy [Action map](#) dla jednego z trzech SDG. Oto przykładowa mapa działań.



Source: Moore, C.: Will training help (2017)

	<p>Uczniowie powinni otrzymać krótkie wprowadzenie do metody tworzenia mapy działań; następnie są samodzielni w swojej małej grupie. Powinni indywidualnie pogłębić analizę map działania i stworzyć mapę działania dla wybranego przez siebie SDG. Na tej podstawie grupa decyduje się na (ewentualnie połączony) produkt medialny (tekst, obrazy, audio, wideo, screencast, strona internetowa, podcast itp.) i tworzy go.</p>
	<p>Celem media product map 7 powinno być motywowanie ludzi do zmiany zachowań w rozumieniu Celów Zrównoważonego Rozwoju (wideo, screencast, podcast, strona internetowa itp.) Stworzony produkt zostanie następnie zaprezentowany dużej grupie wraz z mapą działania.</p>

Efektywność



- Praca grupowa
- Prace przede wszystkim online
- Prace przede wszystkim w sali lekcyjnej
- Praca indywidualna
- Prace przede wszystkim osobiście
- Włączając wycieczki

4. Wypełnienie testu wiedzy online

W dwóch ostatnich fazach RID uczący się przełożyli częściowo abstrakcyjne cele SDGs na swoje własne, indywidualne życie. W końcowym teście wiedzy w fazie wykonania, treść SDGs jest ponownie sprawdzana, aby sprawdzić, czy wiedza została utrwalona.

Nauczyciel może stworzyć własny test wiedzy [knowledge test ↗](#) za pomocą narzędzia online lub skorzystać z jednego z wielu testów dotyczących SDGs, które są już dostępne online. Oto dwa przykłady:



Pierwszy przykład



Drugi przykład



Oś czasu

Czas trwania	1	2	3	4
Godziny zajęć (Online lub w osobiście)	4 h	4 h	8 h	1 h
Dodatkowe samokształcenie	2 h	2 h	3 h	1 h



Cyfrowe narzędzia edukacyjne



[Mindmap tool from Tools to support cooperative and collaborative work ↗](#)

Wizualna prezentacja pomysłów z bezpośrednimi odnośnikami pomiędzy poszczególnymi elementami.



[Action Mind map ↗](#)

Mapowanie działań to metoda projektowania instruktażowego mająca na celu usprawnienie i uproszczenie procesu projektowania. Technika ta skupia się na analizie danego problemu i zdefiniowaniu odpowiedniego rozwiązania.



[Tools for media and material design \(Media Production\) ↗](#)

Z analitycznego punktu widzenia produkty medialne składają się z dwóch elementów: niematerialnego produktu kulturowego (treści) oraz materialnego nośnika (medium). Wybór odpowiedniego medium dla danej treści jest elementarny, aby uzyskać dostęp do uwagi odbiorcy i mieć możliwość umieszczenia informacji.



Test wiedzy online ↗

Testy wiedzy to metody pozwalające określić i ocenić poziom wiedzy danej osoby za pomocą wystandaryzowanych procedur testowych. W sieci można znaleźć wiele różnych narzędzi do tego celu, które można indywidualnie wypełniać pytaniami.



Literatura i linki do treści dotyczących zrównoważonego rozwoju

Literatura:

- Trudel, R. (2018): Sustainable consumer behavior in consumer psychology review.
- Moore, C. (2017): Map It: The Hands-on Guide to Strategic Training Design, Montesa Press.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2022): SDG Good Practices: A compilation of success stories and lessons learned in SDG Implementation-SECOND EDITION. UN DESA.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2020): Exploring Youth Entrepreneurship, UN DESA.
- Eurostat (2017): Sustainable Development in the European Union. Monitoring Report on Progress Towards the SDGs in an EU Context, Publications office of the European Union.
- Karlsson, C.; Silander, D. (2020): Implementing Sustainable Development Goals in Europe. The Role of Political Entrepreneurship, Edward Elgar Publishing.
- Watts, S. (2020): Teaching Online. Online Teaching Survival Guide: The Best Teaching Strategies and Tools for Your Online Classroom, Wryting Ltd.



Miejsce na komentarz:

ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

“Kupuj mniej, wybieraj lepiej.”

Vivienne Westwood, Projektant mody



Sytuacja edukacyjna

Opis sytuacji dydaktycznej:

Celem jest zmiana postrzegania zachowań ekologicznych i budowanie pozytywnej motywacji. Program ten, zbudowany wokół zabawnej aplikacji, ma na celu udowodnienie, że bycie pro-ekologicznym może być nie tylko łatwe, ale i zabawne. Ma on również pokazać aktywistom ekologicznym, że korzystanie z aplikacji ekologicznych jest zabawne i nauczyć ich, jak mogą zachęcić ludzi wokół siebie do aktywnego korzystania z tych aplikacji.

Dzięki temu programowi nauczania również edukatorzy prowadzący warsztaty i seminaria na targach i festiwalach mają gotową strukturę do nauczania proekologicznych nawyków w oparciu o eko-aplikacje - wartością jest to, że uczący się będą mogli po zajęciach kontynuować wyrabianie nawyków przy wsparciu aplikacji.

Wstępna wiedza na tematy ekologiczne związane z tymi, które są objęte aplikacją jest dodatkowym atutem, ale nie jest wymagana, ponieważ w Bibliotece Podręcznika znajdują się sugerowane lektury.

Cyfrowe środowisko uczniów i edukatorów/Poziom zaangażowania:

Uczeń

- Początkujący
- Zaawansowany

Edukator

- Początkujący
- Zaawansowany



Efekt kształcenia: Wiedza, Umiejętności, Kompetencje

Po pomyślnym ukończeniu tego kursu, dorośli słuchacze będą:

- rozumieć ideę zrównoważonego rozwoju,
- będą potrafili wymienić obszary, w których poprzez zmianę własnych zachowań mogą stać się bardziej zrównoważeni,
- być skłonni do odkrywania nowych zachowań, które pomagają w byciu zrównoważonym,
- będą w stanie opisać pozytywny wpływ pojedynczych działań/zachowań na środowisko, ale także na swoją rodzinę, sąsiedztwo,
- zrozumieją, że codzienne działania i zachowania mają znaczenie i będą regularnie zarządzać swoim wykorzystaniem zasobów,
- staną się aktywnymi użytkownikami OLIO (lub wybiorą inną aplikację, która służy temu samemu celowi, tj. pomaga w rozwoju zrównoważonych zachowań i nawyków, np. grywalizacja GoBeEco)
- budować społeczność wokół zrównoważonego rozwoju (i być może aplikacji OLIO).



Opracowane treści // Zrównoważony rozwój na wyciągnięcie ręki //

Przygotowanie



- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Praca grupowa | <input checked="" type="checkbox"/> Praca indywidualna |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przede wszystkim online | <input type="checkbox"/> Przede wszystkim osobiście |
| <input type="checkbox"/> Przede wszystkim w sali lekcyjnej | <input type="checkbox"/> Włączając wycieczki |

0. Praca wstępna

- | | |
|-----|---|
| 0.1 | Uczniowie otrzymują zadanie (przesłane pocztą elektroniczną lub za pomocą innego komunikatora), by opisać, co robią w celu recyklingu, produkowania mniejszej ilości odpadów, zmniejszenia zanieczyszczenia środowiska itp. Muszą zanotować konkretne zachowania i ich częstotliwość. |
| 0.2 | W drugim kroku muszą zastanowić się nad motywacją, która sprawia, że podejmują te działania. Zachowania i motywacje, które za nimi stoją, zostaną omówione na zajęciach. |

1. Wprowadzenie do wpływu, jaki człowiek wywiera na środowisko naturalne

1.1	Zajęcia grupowe: Pytanie: Czy jesteśmy winni, że szkodzimy środowisku?
	<ul style="list-style-type: none"> Praca w małych grupach (10 minut) Nauczyciel dzieli uczniów na podgrupy i prosi każdą z nich, by napisała, w jaki sposób działalność ludzi wpływa na ten konkretny obszar oddziaływania, który został im przydzielony do pracy (obszary oddziaływania: klimat, zasoby wodne, gleba, zasoby zielone, zwierzęta itp.) Edukator może pozwolić uczniom na pracę w grupach z wykorzystaniem narzędzi wspierających cooperative and collaborative work ↗. Każda podgrupa może zdecydować, które narzędzie preferuje. Po pracy w grupach, uczestnicy muszą zaprezentować i omówić swoje pomysły przed dużą grupą. (10-15 minut) Pytania do dyskusji: <ul style="list-style-type: none"> Co odkryliście? Co was najbardziej poruszyło? Czy któreś z tych działań ma miejsce w Twoim miejscu zamieszkania?
1.2	Działanie: Marnowanie zasobów
	<ul style="list-style-type: none"> Praca w małych grupach (2-3 osoby) (10 minut) Uczniowie mają za zadanie wyszukać w Internecie więcej przykładów, które mogą być wykorzystane do udowodnienia innym ludziom, że ludzie źle postępują z naszą planetą, a jednym z przykładów jest marnowanie zasobów. Po pracy w grupach muszą przedstawić i omówić na forum klasy (10-15 minut) <p>Pytania do dyskusji:</p> <ul style="list-style-type: none"> Co odkryliście? Które z tych odkryć było dla Ciebie najbardziej wstrząsające/poruszające? Dlaczego? Jaki jest efekt tych działań?



Prezentacja



- Praca grupowa
- Praca indywidualna
- Przede wszystkim online
- Przede wszystkim osobiście
- Przede wszystkim w sali lekcyjnej
- Włączając wycieczki

2. Marnowanie jedzenia

2.1 Zadanie: Marnowanie jedzenia- czy jeszcze nas na to stać?



- Edukator wprowadza fazę nauki skupiając się na jednym z aspektów zrównoważonego rozwoju: marnowaniu żywności.
- Uczestnicy oglądają film o marnowaniu żywności. Oto dwa przykłady:
- Ogólne omówienie problemu - "Ślad marnowania żywności" lub
- Osobiste doświadczenie - Tristram Stuart: Der Skandal Der globalen Lebensmittelverschwendung
- Uczestnicy mają teraz możliwość omówienia tego, co zobaczyli.

Pytania do dyskusji:

- Zastanówcie się nad tym, co właśnie zobaczyliście: gdzie żywność się marnuje?
- Jakiego są tego przyczyny?
- Czy sądzicie, że problem ten istnieje również w Waszym mieście?
- Co sądzicie o metodzie "badań" opisanej w (dłuższym) filmie?
- Jakich rzeczy się nauczyliście?



Wnioski:

- "Jednym z działań, które możemy podjąć tu i teraz, jest rozpoczęcie dzielenia się nadmiarem jedzenia. Jest wiele sposobów, i wyzwaniem dla Was będzie poszukanie ich, ale dziś zaczniemy od aplikacji, w której możesz podzielić się jedzeniem, którego nie możesz zjeść".

2.2 Zadanie: Czas na działanie!



- Edukator przedstawia aplikację [OLIO App](#) i stronę internetową
- mówiąc: "Aplikacja OLIO to narzędzie i mechanizm, który może wspierać indywidualne kroki w kierunku ekologii."
- - Uczniowie mają możliwość uzyskania informacji na temat aplikacji i pobrania jej do dalszej pracy. "Na stronie internetowej również znajdziecie bardziej dogłębne informacje na temat idei i misji aplikacji olioex."
- Kolejnym krokiem jest kliknięcie przez uczących się w aplikację [OLIO App](#) i rozpoczęcie pracy z nią. Celem jest zbudowanie sieci kontaktów.
- Edukator wprowadza zadanie na następne spotkanie (zajęcia):
- "Waszym zadaniem przed naszym następnym spotkaniem jest zamieszczenie w aplikacji jedzenia, którym chcielibyście się podzielić.
- Może się zdarzyć, że ktoś z tej grupy będzie zainteresowany otrzymaniem go od Ciebie, więc bądźcie w kontakcie z innymi w aplikacji - być może właśnie znaleźliście sposób na zmniejszenie rachunku w sklepie spożywczym".

2.3	Aktywność: Zainspirujmy się i zobaczymy, co robią inni.
 	<p>Przedstaw film "Jak Dania prowadzi walkę z marnotrawstwem żywności" z dobrymi i inspirującymi przykładami walki z marnotrawstwem żywności w danym kraju i obejrzyj film w klasie.</p> <p>Pytania do dyskusji (5 minut):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakie działania podjęli Duńczycy? • Kto jest zaangażowany w działania, które powstrzymują marnowanie żywności? • Co sądzicie o tych inicjatywach?" <p>Uwaga ogólna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • W całym programie używajcie metafor i liczb, aby uwypuklić sedno sprawy np. między. 33-50% całej żywności produkowanej na świecie nigdy nie jest spożywane, a wartość tej zmarnowanej żywności wynosi ponad 1 bilion dolarów, co więcej ponad 50% marnowania żywności ma miejsce w naszych domach. Więcej na stronie olioex.

Praktyka





- Praca grupowa
- Prace przede wszystkim online
- Prace przede wszystkim w sali lekcyjnej
- Praca indywidualna
- Prace przede wszystkim osobiście
- Włączając wycieczki

3. Przeciwicz ograniczanie marnotrawstwa i daj dobry przykład.

3.1 Ćwiczenie: Liderzy konstruktywnej zmiany

- Praca grupowa w parach (10 minut)
- Zadaniem zespołu jest wymyślenie inicjatywy/działania przeciwko marnowaniu żywności, które możesz rozpocząć w tym tygodniu w sąsiedztwie/sieci społecznościowej/ wśród kolegów/rodziny
- Zespoły prezentują i dzielą się swoimi pomysłami z klasą.
- Jako insprację dla innych, pomysły są zapisywane na flipcharcie
- lub za pomocą cyfrowego narzędzia wspierającego współpracę. [digital tool supporting](#) .

3.2.	Zadanie: Niepotrzebne rzeczy – podziel się nimi! (15 minut)
	<ul style="list-style-type: none"> • Następny krok obejmuje aktywną pracę z aplikacją OLIO. • Zachęć podopiecznych do zastanowienia się nad 1 lub 2 rzeczami, których już nie potrzebują w swoim pokoju/mieszkanu/domu i które mogą oddać. Następnie należy je dodać do aplikacji. • „Śmieci jednej osoby mogą być skarbem dla kogoś innego”. • Zadanie na następne spotkanie (spotkania): • “Pracuj z aplikacją OLIO za pośrednictwem zakładki Cele lub alternatywnie ustalaj regularnie własne cele w kierunku bardziej zrównoważonego życia i pracuj nad nimi”. • Jeśli nie masz pomysłu na własne cele, pobierz grywalizację GoBeEco, program na kilka tygodni, który pomoże Ci rozwinąć swoje ekologiczne nawyki." GoBeEco gamification

3.3	Zachęć tłum, aby za Tobą podążał (1h)
 	<ul style="list-style-type: none"> • W czasie pracy wstępnej uczestnicy zastanawiali się, co sprawia, że zachowują się bardziej „zielono” na codzien. Na tym drugim etapie te rzeczy mają zostać wyabstrahowane. • Celem jest wspólna praca w klasie, aby stworzyć listę motywacyjnych fraz i wiadomości, które z nimi rezonują, ale mogą również przekonać ich znajomych. • Użyj flipchartu lub odpowiedniego narzędzia cyfrowego, aby wesprzeć współpracę w tym ćwiczeniu. digital tool to support cooperative and collaborative work ↗. • Zapytaj uczestników: Jak możemy przekształcić te motywy w zdania i wiadomości, które przemówią do znajomych wam osób. Edukator może zachęcić do korzystania z wiedzy o konkretnych czynnikach motywacyjnych (na przykład wymienionych w linku) do budowania wiadomości, które zachęcą ich znajomych, również w social media, do podjęcia ekologicznych zachowań. • Edukator może zmotywować podopiecznych do wysłania niektórych z tych opracowanych zdań lub wiadomości znajomym lub do opublikowania je na swoich profilach w mediach społecznościowych"

Efektywność



- Praca grupowa
- Praca indywidualna
- Przede wszystkim online
- Przede wszystkim osobiście
- Przede wszystkim w sali lekcyjnej
- Włączając wycieczki

4.1 Przypomnienie -liderzy konstruktywnych zmian (1h)

- Uczestnicy postawili sobie ostatnio zadania na rzecz bardziej zrównoważonego życia (patrz treść 3.2 w tym programie nauczania).

Edukator może teraz prowadzić dyskusję, zadając pytania:

- Jakie projekty rozpoczęłeś?
- Dlaczego te?
- Dlaczego nie inne?
- Jakie napotkałeś przeszkody?
- Teraz, gdy uczestnicy wiedzą dużo więcej o ekologicznych zachowaniach i poczynili postępy w OLIO, zaplanuj wspólnie solidne strategie wdrażania poszczególnych projektów. Każdy z projektów będzie omawiany w dużej grupie.
- W przypadku projektów, które zakończyły się sukcesem, zostanie omówione, czy można je w jakikolwiek sposób uaktualnić.
- W przypadku projektów, które nie zakończyły się sukcesem, potencjalne przyczyny niepowodzenia zostaną przeanalizowane i zaplanowana zostanie ponowna próba.

Dodatkowe przykłady:

- Rozważając nowy zakup, na przykład odkurzacz parowy, zastanów się chwilę, czy zamierzasz go regularnie używać. Jeśli nie, sprawdź sekcję SHARE w aplikacji - być może ktoś chce oddać taką rzecz.
- Za dużo gotujesz ? Oferuj w aplikacji nadwyżkę jedzenia za cenę składników (lub celowo gotuj więcej, aby podzielić się z innymi).
- Czy potrzebny jest płaszcz/krajalnica/śrubokręt? Czy musi być nowy, czy może używany, ale odnowiony? Daj aplikacji szansę, zanim zaczniesz szukać w



Oś czasu

Czas trwania	1	2	3	4
Godziny zajęć	3 h	2 h	3 h	2 h
Dodatkowe samokształcenie	1 h	2 h	3 h	0 h



Cyfrowe pomoce szkoleniowe



OLIO-Application [↗](#): Cyfrowe pomoce szkoleniowe: OLIO to aplikacja do zrównoważonego życia wyróżniona za starania ograniczenia marnowania żywności.



GoBeEco Game [↗](#): GoBeEco Webapp oferuje zgrzywalizowany proces, który pomoże graczom w rozwijaniu świadomości ekologicznej oraz zrównoważonych nawyków; do pobrania za darmo.



Literatura i linki do treści dotyczących ekologii

Literatura podstawowa:

- www.interestingengineering.com
- www.fao.org
- www.ubwp.buffalo.edu
- www.wdo.org



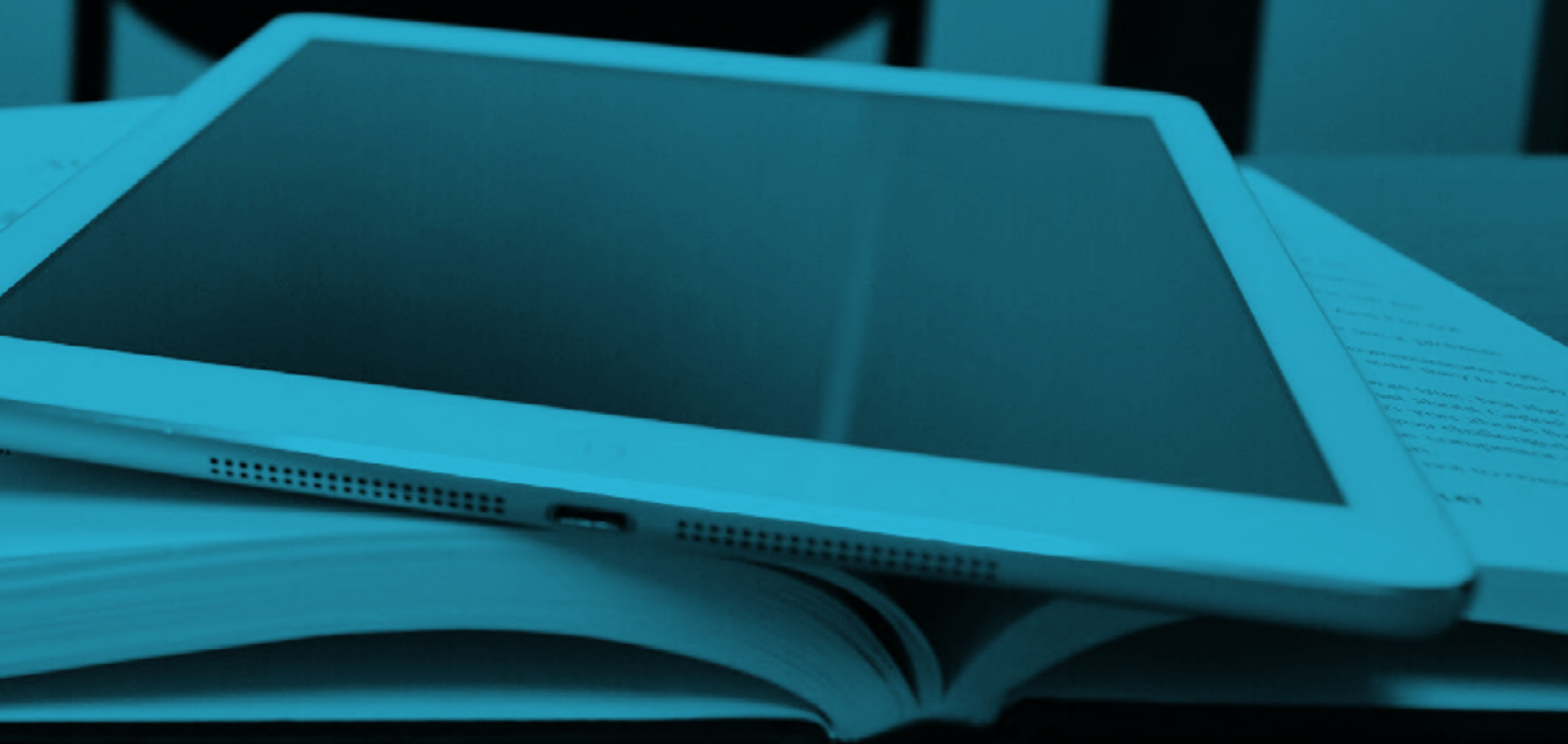
Miejsce na komentarze

- Upewnij się, że wcześniej pobrałeś aplikację i jesteś w niej aktywny - aby opanować aplikację, ale co ważniejsze, by dzielić się dobrym przykładem
- Jeśli poszczególni uczestnicy nie chcą pobierać aplikacji, edukator sugeruje, aby śledzili projekt OLIO i czytali o jego misji i pomysłach na stronie internetowej: <https://olioex.com>, mówiąc: Prosimy o zapoznanie się z projektem, a wtedy będziemy mieli czas na omówienie Państwa zastrzeżeń. Następnie zdecydują państwo, co chcą zrobić z aplikacją.
- Jeśli nadal się sprzeciwiają, połącz ich z uczestnikami, którzy pobrali aplikację, aby mogli również uczestniczyć i być zachęteni do zmiany swoich zachowań bez aplikacji.
- Możesz pracować z aplikacją GoBeEco, która została stworzona w celu wspierania rozwoju podobnych nawyków."

**PRZYKŁADOWE
PROGRAMY
NAUCZANIA:
ROZEGRAJ WŁASNĄ
DROGĘ DO EKOLOGII**

“Zmiana klimatu jest prawdziwa, ona dzieje się teraz. To największe zagrożenie, w obliczu którego stoi teraz nasz gatunek, musimy wspólnie działać i nie zwlekać.”

Leonardo DiCaprio
w przemówieniu po otrzymaniu Oscara dla najlepszego
aktora w 2016 r."





Sytuacja dydaktyczna

Opis sytuacji dydaktycznej:

Grupą docelową tego kursu/modułu są sami edukatorzy. Wykorzystywanie gier i grywalizacji w procesach edukacyjnych jest wciąż wdrażane niechętnie i przez wielu nie do końca zrozumiane. Ten kurs/moduł pozwoli zrozumieć koncepcje i mechanizmy które sprawiają, że gry są tak wciągające i motywujące, a także zapewni umiejętności wykorzystywania tych cech w procesach edukacyjnych do motywowania i angażowania uczestników podczas nauki umiejętności i zachowań proekologicznych.

Cyfrowe zaplecze uczących się edukatorów/
Poziom zaangażowania:

Uczeń:

- Początkujący
- Zaawansowany

Edukator

- Początkujący
- Zaawansowany



Efekt nauki: Wiedza, umiejętności, kompetencje

- Po pomyślnym ukończeniu tego kursu dorośli uczestnicy:
- poznają podstawowe pojęcia dotyczące gier i grywalizacji
- rozumieją, dlaczego mechanika gry i jej cechy tworzą tak wciągające i motywujące środowiska
- rozumieją, w jaki sposób mechanika i cechy gry mogą być zastosowane w innych kontekstach
- będą w stanie zastosować tę wiedzę w projektowaniu i wdrażaniu własnego grywalizowanego nauczania.



Opracowane treści // Rozegraj drogę do zrównoważonego rozwoju //

Przygotowanie



- Działania w grupach
- Praca indywidualna
- Przede wszystkim online
- Przede wszystkim osobiście
- Przede wszystkim w sali lekcyjnej
- Włączając wycieczki

1. Analiza gry

Uczestnikom, podzielonym na grupy, zostaną przedstawione różne gry, skupiające się na zrównoważonym rozwoju i umiejętnościach proekologicznych. Przedstawiony zostanie szablon do analizy gier, aby uczniowie mogli zidentyfikować najważniejsze aspekty, które czynią je atrakcyjnymi i motywującymi. Przykłady gier i aplikacji grywalizujących:



- **Eco** ↗: Eco: to gra online, w której gracze muszą współpracować, aby zbudować cywilizację. Dzieje się to w świecie, w którym wszystko, co robią, wpływa na środowisko
 - **Plasticity** ↗: to platformówka z łamigłówkami, w której gracze odkrywają świat wypełniony plastikiem. Przemierzają zalane miasta i spustoszone ziemie, dokonując wyborów, które głęboko zmieniają zarówno rozgrywkę, jak i przyszłość.
 - **Working with water** ↗: to strategiczna gra internetowa, która pomaga uczyć rozwijania i utrzymywania zrównoważonego systemu wodociągowego. Akcja gry toczy się w stanie Nowej Południowej Walii w Australii, gdzie wraz z rozwojem społeczności wzrasta zapotrzebowanie na czystą wodę pitną, a gracz jest odpowiedzialny za budowę nowej infrastruktury, aby sprostać zwiększonemu na wodę.
 - **Terra nil** ↗: to symulator o odbudowie ekosystemu. Zamień jałowe pustkowia w ekologiczny raj z różnorodną florą i fauną. Następnie posprzątaj, pozostawiając nieskazitelne środowisko. Na przekór typowym symulatorom budowania, Terra Nil opowiada o zrewitalizowaniu zniszczonego środowiska.
 - **JouleBug** ↗: to aplikacja, poprawia nasze nawyki w domu, pracy i podczas zabawy. Użytkownicy mogą dołączyć do lokalnych społeczności, aby otrzymywać najnowsze wiadomości o ekologii, limitowane aktywności i odznaki, a także uzyskać dostęp do lokalnych wyzwań. Śledź swój wpływ dzięki statystykom kariery i wypełnij skrzynię z trofeami.
 - **Biklio** ↗: to aplikacja, która nagradza użytkowników korzystających z rowerów kuponami, które mogą wykorzystać w lokalnych sklepach.
- Każda grupa przygotowuje raport wideo wyjaśniający, czym są te mechanizmy i funkcje oraz ich wpływ na graczy.

Uczestnicy zobaczą wszystkie wyprodukowane raporty wideo.

- Dyskusja na temat mechaniki i funkcji gry.
- Uczestnicy uzyskają dostęp do grywalizowanej aplikacji GoBeEco www.gobeeco.eu. Zostaną zapoznani z działaniem i funkcjonalnością aplikacji. Grupa nawiąże to do poprzedniej dyskusji na temat innych gier.



Prezentacja



- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Praca grupowa | <input checked="" type="checkbox"/> Praca indywidualna |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim online | <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim osobiście |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim w sali lekcyjnej | <input type="checkbox"/> Włączając wycieczki |

2. Koncepcje gier i grywalizacji



- Nauczyciel przedstawia najważniejsze podstawy gier i grywalizacji poprzez następujące aspekty:
- Dlaczego gry są ważne: gry i zabawa
- Stuart Brown: Gra to coś więcej niż tylko zabawa Dynamika, mechanika i funkcje
- 5 zasad projektowania gier (obejrzyj wideo)
- Motywacja do gry i jej związek z mechaniką gry
- Nick Yee. CyberPsychology & Behavior. Dec 2006.772-775, Jak używać mechaniki gry i jej cech w innych kontekstach

Modele grywalizacji:

- Yu-kai Chou: Grywalizacja i projektowanie zachowań

Narzędzia grywalizacji:

- Gamipress
- Kahoot

Praktyka



- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Praca grupowa | <input type="checkbox"/> Praca indywidualna |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim online | <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim osobiście |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przed wszystkim w sali lekcyjnej | <input type="checkbox"/> Włączając wycieczki |

3. Projektowanie strategii grywalizacji dla sytuacji standardowej



- Celem tej fazy nauki jest poznanie podstawowych strategii gier za pomocą modelu Octalysis. Uczestnicy zostaną pogrupowani, a każda grupa otrzyma standardową sytuację edukacyjną, której potrzebują do grywalizacji
- Jak wprowadzić grywalizację w klasach edukacji podstawowej biorąc pod uwagę etykę i trudności w radzeniu sobie z młodszymi dziećmi
 - Jak wykorzystać grywalizację do motywowania uczniów do nauki trudnych przedmiotów, takich jak fizyka i matematyka w szkołach średnich
 - Jak wykorzystać grywalizację do wspierania integracji na różnych poziomach edukacji szkolnej.
 - Jak radzić sobie z nękaniami w szkołach za pomocą grywalizującego podejścia
- Grupy zaproponują strategię grywalizacji dla sytuacji edukacyjnej przy użyciu modelu Octalysis. Dyskusja na temat proponowanych strategii.

Efektywność



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Praca grupowa | <input checked="" type="checkbox"/> Praca indywidualna |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przede wszystkim online | <input checked="" type="checkbox"/> Przede wszystkim osobiście |
| <input checked="" type="checkbox"/> Przede wszystkim w sali lekcyjnej | <input type="checkbox"/> Włączając wycieczki |

4. Każdy uczeń (edukator) dokona analizy kontekstu własnej praktyki edukacyjnej:

- poziom edukacji, nauczany przedmiot, charakterystyka uczniów, specyficzne trudności, itp.
- Edukatorzy zaproponują strategię grywalizacji tej praktyki, rozpoczynając od procesu identyfikacji motywacji uczniów (narzędzia i proces aplikacji) oraz identyfikacji elementów gry, które należy włączyć do strategii.
- Po dyskusji z trenerem, uczniowie zidentyfikują narzędzia potrzebne do wdrożenia tej strategii.
- Edukatorzy wdrożą niezbędne mechanizmy dla strategii gamifikacji oraz narzędzia do oceny osiągniętego wpływu



Oś czasu

Czas trwania	1	2	3	4
Godziny zajęć (czy osobiście)	4 h	2 h	4 h	4 h
Dodatkwesamokształcenie	0 h	2 h	4 h	4 h



Cyfrowe narzędzia edukacyjne

Zestaw gier cyfrowych

Skupiają się na zrównoważonym rozwoju i umiejętnościach proekologicznych

Octalysis framework

Narzędzia ramowe Octalysis, aby zrozumieć, jak zaprojektować strategię gamifikacji

Kahoot

Kahoot jako przykład narzędzia gamifikacyjnego

Gamipress

Gamipress, jako przykład narzędzia wspierającego kompletną strategię gamifikacji





Literatura i linki do treści dotyczących zrównoważonego rozwoju

LITERATURA:

- The Art of Game Design, A Book of Lenses, Third Edition, By Jesse Schell, Published August 20, 2019 by A K Peters/CRC Press
- Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards Audible Logo Audible Audiobook – Unabridged, Yu-kai Chou (Author, Publisher)
- The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education 1st Edition by Karl M. Kapp (Author), ISBN-13: 978-1118096345, ISBN-10: 1118096347

KOLEJNE LEKTURY:

- Theory of Fun for Game Design Second Edition, by Raph Koster (Author), ISBN-13: 978-1449363215, ISBN-10: 1449363210
- Rules of Play: Game Design Fundamentals (The MIT Press) Hardcover – September 25, 2003 by Katie Salen Tekinbas (Author), Eric Zimmerman (Author),

INNE ŹÓDŁA:

Gry:

- [Eco ↗](#)
- [Plasticity ↗](#)
- [Working with water ↗](#)
- [Terra nil ↗](#)
- [JouleBug ↗](#)
- [Biklio ↗](#)

Narzędzia:

- [Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design ↗](#)
- [Gamipress ↗](#)
- [Kahoot ↗](#)

Artykuły i wideo:

- [Stuart Brown: Play is more than just fun ↗](#)
- [5 principles of game design ↗](#)
- [Nick Yee ↗](#): CyberPsychology & Behavior. Dec 2006.772-775.



Miejsce na komentarze

BIBLIOTEKA Z NARZĘDZIAMI



Proces uczenia się nie powinien być nudny. Nauka poprzez zabawę jest zawsze bardziej efektywna, a to rozwiązanie sprawdza się nie tylko w procesie edukacji dzieci, ale także dorosłych. Niezwykle ważne jest utrzymanie uwagi uczniów i ciągle ich zaskakiwanie, w ramach "naturalnego" uczenia się. Poniżej znajdziesz zestawienie narzędzi, które ułatwią Ci pracę w organizacji procesu nauczania, w tworzeniu ciekawych i przykuwających uwagę materiałów dydaktycznych, które ułatwią komunikację z uczniami oraz weryfikację efektów nauki.

KLASYFIKACJA NARZĘDZI



Narzędzia do projektowania formularzy i ankiet

Narzędzie cyfrowe: AnswerGarden

Opis: Umożliwia zbieranie informacji zwrotnych lub impulsów dotyczących pojedynczego, konkretnego pytania. Można ustawić opcje odpowiadania. Odpowiedzi są grupowane w czasie rzeczywistym i wizualizowane jako chmura słów, którą można wyeksportować.


Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Kompilacja informacji, Zbieranie odpowiedzi

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagane	
Uczeń	nie wymagane	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Interankiety

Opis: Prosty program do tworzenia ankiet i formularzy, testów, głosowań i quizów. Super prosty edytor i wiele opcji udostępniania pozwoli Ci łatwo zbierać cenne dane.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Particify

Opis: Otwiera się cyfrowy pokój, w którym edukator może zadawać pytania, uczący się odpowiadają.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Puzzlemaker

Opis: Narzędzie do generowania łamigłówek dla edukatorów, uczniów i rodziców. Na podstawie własnych list słów twórz i drukuj niestandardowe szukanie słów, krzyżówki, łamigłówki matematyczne i nie tylko.

Cel dydaktyczny: Test skuteczności

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Linki do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Skills-base

Opis: Platforma do oceny umiejętności z funkcją samooceny. Pomaga edukatorom gromadzić dane potrzebne do tworzenia lepszych strategii dotyczących pracy. Pozwala określić umiejętności i zainteresowania osób uczących się i jest świetnym sposobem na monitorowanie postępów, które mogą ostatecznie wpłynąć na wyniki uczenia się.

Cel dydaktyczny: Zbiór testów skuteczności

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Socrative

Opis: Jest to aplikacja do efektywnego angażowania się w zajęcia lekcyjne. Edukator może sprawdzić zrozumienie ucznia za pomocą przygotowanych ćwiczeń lub pytań na bieżąco i uzyskać raporty, aby zwizualizować proces uczenia się. Dzięki aplikacji wykład można przekształcić w dwukierunkową wymianę, która daje natychmiastowy wgląd w nauczanie. Zawiera quizy, ankiety, działania zespołowe i treści od edukatorów, łatwe w użyciu narzędzie do oceny.

Cel dydaktyczny: Zbiór testów skuteczności

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Survey Monkey

Opis: Oprogramowanie w chmurze stworzone do analizy marki, analizy rynku, badania doświadczenia produktu, klienta i pracownika, tworzenia ankiet online oraz pakietu płatnych programów typu back-end.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Linki do narzędzi	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: The Company Gym

Opis: Usługa cyfrowa dostępna za pośrednictwem kilku platform, zaprojektowana specjalnie dla firm. Jest to usługa płatna, oferująca 3 plany abonamentowe (oraz możliwość bezpłatnego okresu próbnego). Oferuje swoim użytkownikom szeroki zakres funkcji, między innymi tworzenie ankiet.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
wymagane		
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Typeform

Opis: Typeform to przyjazne dla użytkownika narzędzie do tworzenia quizów, formularzy i ankiet. Umożliwia zadawanie odbiorcom pytań w różnych formatach, w tym opartych na obrazach, wielokrotnego wyboru, krótkiej odpowiedzi, tak lub nie i więcej.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Xwords Generator

Opis: Krzyżówkę można wygenerować szybko i łatwo. Edukator wprowadza pytania i odpowiedzi oraz, jeśli to konieczne, żądane słowo rozwiązania. Następnie system generuje krzyżówkę!

Cel dydaktyczny: Test wydajności

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Wyszukaj swoje narzędzia



Narzędzia wspierające współpracę i pracę w zespole

Narzędzie cyfrowe: **Action mapping via creately**

Opis: Mapowanie to popularny proces projektowania wykorzystywany przez uczących się projektantów. Mapowanie działań zachęca ich do zidentyfikowania mierzalnego celu biznesowego jako pierwszego kroku w projektowaniu edukacji.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć, Ocena kompetencji, Burza mózgów, Zbieranie informacji

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: **Asana**

Opis: Stanowisko pracy online z zarządzaniem zadaniami i projektami.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie projektami, Zarządzanie zadaniami, Kontrola, Praca zespołowa

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: **Bitrix24**

Opis: Internetowe miejsce pracy z funkcjami zarządzania zadaniami i projektami oraz CRM – czatem, czatem wideo, kreatorem stron internetowych, CRM, marketingiem i analizami.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Ocena, Praca zespołowa

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: **Doodle**

Opis: Narzędzie do planowania i organizowania spotkań.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Etherpad

Opis: Kilka osób może wspólnie tworzyć teksty w czasie rzeczywistym (jest to aplikacja internetowa). Podczas edycji każdej osobie przypisywany jest własny kolor czcionki. Oprócz edycji tekstu możliwy jest również czat na żywo ze wszystkimi uczestnikami.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Tworzenie tekstu, Edycja tekstu, Burza mózgów

Poziom cyfrowy	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Google Jam-board

Opis: Narzędzie do wizualizacji pomysłów w drodze pracy zespołowej.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Grammarly

Opis: Grammarly to wszechstronne narzędzie do sprawdzania pisowni i gramatyki. Pomaga użytkownikom pisać bezbłędnie w Gmailu, Facebooku, Twitterze, LinkedIn i prawie w każdym innym miejscu w sieci.

Cel dydaktyczny: Generowanie tekstu

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Digital Tool: Mentimeter

Opis: Umożliwia tworzenie ankiet, w których można zbierać i analizować odpowiedzi w czasie rzeczywistym. Również do zbierania krótkich stwierdzeń, głównych punktów lub pomysłów wyświetlanych jako dymki, chmury lub pinboardy.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Burza mózgów

Poziom cyfrowy	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Microsoft Forms

Opis: Narzędzie do wizualizacji swoich pomysłów w innowacyjny i oparty na współpracy sposób.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zestawienie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Microsoft Whiteboard

Opis: Narzędzie do współpracy i burzy mózgów w środowisku pracy. Ułatwia zespołom prowadzenie efektywnych spotkań, wizualizowanie pomysłów i kreatywną pracę z notatkami, kształtami, szablonami i nie tylko.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Mindmup

Opis: Narzędzie do burzy mózgów, tworzenia prezentacji i dokumentów z mapami myśli oraz publikowania własnych pomysłów w Internecie i na portalach społecznościowych.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć, Ocena kompetencji, Burza mózgów, Zbieranie informacji

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Mindomo

Opis: Narzędzie do burzy mózgów, tworzenia prezentacji i dokumentów z mapami myśli oraz publikowania własnych pomysłów w Internecie i na portalach społecznościowych.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć, Ocena kompetencji, Burza mózgów, Zbieranie informacji

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Miro

Opis: Narzędzie pozwala nadawać strukturę pomysłom i dzielić się nimi między zespołami. Najszybszy i najłatwiejszy sposób, w jaki zespoły mogą zbierać, organizować i mapować swoje pomysły.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć, Ocena kompetencji, Burza mózgów, Zbieranie informacji

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: The Company Gym

Opis: Usługa cyfrowa dostępna za pośrednictwem kilku platform, zaprojektowana specjalnie dla firm.

Jest to usługa płatna, oferująca 3 plany abonamentowe (oraz możliwość bezpłatnego okresu próbnego). Oferuje swoim użytkownikom szeroki zakres funkcji, między innymi tworzenie ankiet, tworzenie społeczności i przestrzeni współpracy, w której użytkownicy mogą rozwijać swoją pracę i jednocześnie dzielić się nią z współpracownikami.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Kontrola, Praca zespołowa

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
wymagany		
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Trello

Opis: Trello to elastyczny i darmowy sposób organizowania planów i zadań oraz zarządzania projektami.

Cel dydaktyczny: Zarządzanie zadaniami, Zarządzanie projektami, Planowanie zajęć

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Wordart

Opis: Dostosowywalne chmury słów/chmury tagów, mogą być tworzone z tekstów lub zbiorów terminów z własną kolorystyką, czcionką, kształtem itp.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Wortwolke

Opis: Edukatorzy i osoby uczące się mogą łatwo tworzyć własne chmury słów.

Cel dydaktyczny: Zbieranie określeń, zbieranie słów kluczowych, Zbieranie informacji, Tworzenie materiałów

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Wyszukaj swoje narzędzia**Narzędzia do organizowania zajęć****Narzędzie cyfrowe: Classroomscreen**

Opis: Cyfrowa, interaktywna tablica (online) oferuje takie funkcje jak timer, zegar, sygnalizacja świetlna, losowanie, rysowanie, miernik głośności podczas zajęć; wszystkie funkcje można wykorzystać na dużych, interaktywnych przestrzeniach. Witryna może być używana z rzutnikiem, ale jest również kompatybilna z whiteboardami.

Cel dydaktyczny: Organizacja nauczania

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: DreamShaper

Opis: Narzędzie online, które pomaga edukatorom wprowadzić element motywacyjny do swoich lekcji poprzez rozwijanie tematycznych projektów z zakresu przedsiębiorczości. Można dostosować do dowolnego przedmiotu, uczniowie stosują techniki przedsiębiorczości poprzez doświadczenie zespołowe. Nauczyciel/ edukator ma dostęp do wszystkich swoich projektów klasowych i może oglądać odpowiedzi i postępy uczniów, a także dodawać nowe wyzwania i odblokowywać nowe etapy. Platforma posiada już zestaw treści i narzędzi, które można dostosować do własnych potrzeb.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Planowanie zajęć, Aktywne uczenie się

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Flinga

Opis: Platforma zapewnia edukatorom interaktywny whiteboard i tablicę ogłoszeń, z których mogą korzystać również uczniowie.

Cel dydaktyczny: Zbieranie słów kluczowych, Zbieranie odpowiedzi, Burza mózgów, Współpraca

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Genialy

Opis: Strona pozwala edukatorom tworzyć prezentacje, infografiki, grywalizacje, interaktywne obrazy i materiały szkoleniowe. Długo możnaby wymieniać rozmaite funkcje dostępne dla edukatorów.

Cel dydaktyczny: Tworzenie materiałów pomocniczych, Produkcja video, Tworzenie grafiki, prezentacji

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Digital Tool: Google Jam-board

Opis: Narzędzie do wizualizacji pomysłów w drodze pracy zespołowej.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Microsoft Forms

Opis: Narzędzie do wizualizacji swoich pomysłów w innowacyjny i oparty na współpracy sposób.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zestawienie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Microsoft Whiteboard

Opis: Narzędzie do współpracy i burzy mózgów w środowisku pracy. Ułatwia zespołom prowadzenie efektywnych spotkań, wizualizowanie pomysłów i kreatywną pracę z notatkami, kształtami, szablonami i nie tylko.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Nozbe

Opis: Darmowa aplikacja do tworzenia list zadań od najważniejszych do najmniej ważnych w projektach; umieszczanie wszystkich swoich pomysłów, koncepcji, zadań i przypomnień w skrzynce odbiorczej; dodawanie komentarzy i załączników do zadań; tworzenie kategorii i przypisywanie im różnych zadań i projektów według własnej koncepcji; tworzenie szablonów, list kontrolnych zadań, które się powtarzają lub są do siebie podobne; współdzielenie zadań w projektach z innymi osobami lub delegowanie ich do wielu osób jednocześnie. Może być zsynchronizowany z kalendarzem Google, Evernote, Dyskiem Google lub Dropbox.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Zarządzanie zadaniami, Kontrola, Organizacja

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: QR Code Monkey

Opis: Kody QR można generować i dopasowywać (dostosowanie: kolory, układ, wstawianie logo itp.).

Cel dydaktyczny: Tworzenie materiałów

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Digital Tool: Taskcards

Opis: Edukatorzy mogą uruchamiać tablice ogłoszeniowe zwane "Kartami Zadań". Mogą składać się z różnych mediów, takich jak teksty, zdjęcia lub linki, do których uczniowie mają dostęp. Chociaż strona wiele wyjaśnia, zagłębienie się w nią zajmuje trochę czasu.

Cel dydaktyczny: Zbieranie określeń, Zbieranie informacji, Organizacja nauczania

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Wyszukaj swoje narzędzia



Narzędzia do projektowania mediów i materiałów

Narzędzie cyfrowe: Anchor

Opis: Platforma do tworzenia, dystrybucji podcastów i zarabiania na nich.

Cel dydaktyczny: Produkcja podcastów instruktażowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Animoto

Opis: Animoto to platforma wideo, która umożliwia amatorskie tworzenie wciągających multimedii. Animoto pozwala przy niewielkim wysiłku przekształcić istniejące klipy wideo i obrazy w pokazy slajdów wideo. Można użyć jednego z istniejących szablonów lub zbudować wideo od podstaw, w zależności od tego, ile mamy czasu i ambicji.

Cel dydaktyczny: Produkcja instruktażowych filmów wideo.

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Cadoo

Opis: Aplikacja do tworzenia, edytowania, komentowania i dyskusji na temat diagramów dla wielu użytkowników.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Zbieranie informacji, Zbieranie słów kluczowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Canva

Opis: Jedno z najpopularniejszych narzędzi do tworzenia grafiki w mediach społecznościowych, Canva umożliwia użytkownikom szybkie tworzenie wysokiej jakości obrazów przy użyciu szablonów i różnych elementów projektu.

Cel dydaktyczny: Produkcja grafik instruktażowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagane	
Uczeń	nie wymagane	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: EDpuzzle

Opis: Wygodne narzędzie do personalizacji filmów (z własnej bazy danych lub bazy danych EDpuzzle) poprzez wycięcie odpowiedniego fragmentu, dodanie własnego dźwięku, notatek lub pytań quizowych.

Cel dydaktyczny: Produkcja wideo

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Lywi

Opis: Witryna umożliwiająca uczącym się stworzenie własnych komiksów, jest przeznaczona dla dorosłych.

Cel dydaktyczny: Produkcja komiksów instruktażowych, Tworzenie materiałów

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagane	
Uczeń	nie wymagane	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: simpleshow

Opis: Jest to interfejs online, który służy do tworzenia krótkich filmów. Na podstawie tekstu (skryptu), który należy wprowadzić, narzędzie automatycznie wybiera gotowe ikony zawarte w narzędziu, dzieli sekwencje i tworzy propozycję wideo. Można ją później edytować ręcznie i opcjonalnie wzbogacić o własną grafikę. Filmy można pobrać i zapisać.

Cel dydaktyczny: Produkcja wideo instruktażowych

Poziom cyfrowy: <input type="checkbox"/> Początkujący <input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany
Uczeń	wymagany do pełnego dostępu
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: Piktochart

Opis: Kreator treści wizualnych (infografiki, prezentacje, raporty i wydruki), nagrywanie i edycja wideo na jednej intuicyjnej platformie.


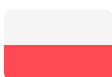
Cel dydaktyczny: Produkcja grafiki i infografik, Produkcja wideo

Poziom cyfrowy: <input checked="" type="checkbox"/> Początkujący <input type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany
Uczeń	nie wymagany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: Pixlr Editor

Opis: Darmowy edytor zdjęć online dla początkujących. Narzędzie do tworzenia treści z wykorzystaniem profesjonalnie przygotowanych szablonów. Użytkownik może tworzyć kolaże zdjęć z gotowymi układami i dodać efekty artystyczne.

Cel dydaktyczny: Edytor zdjęć

Poziom cyfrowy: <input type="checkbox"/> Początkujący <input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany
Uczeń	-
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: Pixton

Opis: Odpłatny program do odkrywania, tworzenia i dzielenia się komiksami. Można stworzyć wszystkie możliwe scenariusze nauczania, ponieważ postacie, tła i zawartość obrazu mogą być dowolnie dodawane i modyfikować.

Cel dydaktyczny: Tworzenie komiksów

Poziom cyfrowy: <input checked="" type="checkbox"/> Początkujący <input type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany (chargeable)
Uczeń	nie wymagany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: Placeit

Opis: To narzędzie do tworzenia obrazów i filmów pozwala markom prezentować swoje produkty i projekty cyfrowe w realistycznych środowiskach internetowych/wideo. Pomoże zaoszczędzić pieniądze na zamawianych w zewnętrznych firmach materiałach wideo i obrazach.

Cel dydaktyczny: Produkcja grafiki i wideo instruktażowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja		
Edukator	wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Playmobil Comic Creator

Opis: Strona internetowa, która umożliwia uczącym się projektowanie własnych komiksów, jest łatwa do zrozumienia i użytkowania, ale nie oferuje różnorodnych projektów, co ogranicza możliwości użytkowników. Komiksy można pobrać.

Cel dydaktyczny: Produkcja komiksów instruktażowych, Tworzenie materiałów, Burza mózgów, Zbieranie informacji

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Powtoon

Opis: Narzędzie do tworzenia ciekawych filmów, szczególnie do celów prezentacyjnych. Platforma pozwala wybierać spośród kilku szablonów i dostosowywać je do własnych potrzeb.

Cel dydaktyczny: Produkcja wideo instruktażowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Prezi

Opis: Prezi umożliwia tworzenie prezentacji, wgranie widoku z kamery prezentującego oraz projektowanie interaktywnych grafik i wykresów. Prezi można zintegrować z Zoom, Microsoft Teams i Webdex. Posiada sekcję „Inspiracje”, w której można zobaczyć, co zrobiły inne marki, aby zaangażować swoich odbiorców.

Cel dydaktyczny: Produkcja prezentacji instruktażowych

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Narzędzie cyfrowe: Stopmotionstudio

Opis: Aplikacja do tworzenia filmów poklatkowych.

Cel dydaktyczny: Produkcja wideo instruktażowych, Tworzenie materiałów

Poziom cyfrowy: <input type="checkbox"/> Początkujący <input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	nie wymagany
Uczeń	nie wymagany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: TED-Ed

Opis: TED-Ed umożliwia tworzenie spersonalizowanych lekcji z wykorzystaniem filmów edukacyjnych dostępnych na YouTube. „Flip your lesson” składa się z 4 części – Oglądaj, Myśl, Draj, Dyskutuj. Uczniowie najpierw oglądają wybrany przez edukatora film, następnie odpowiadają na przygotowane pytania, dyskutują, a jeśli temat im się podoba, dostają linki do dalszych materiałów poszerzających wiedzę. Na stronie TED-Ed edukator może tworzyć własne zajęcia (lub korzystać z już stworzonych) i monitorować postępy uczniów po zalogowaniu.

Cel dydaktyczny: Produkcja wideo

Poziom cyfrowy: <input checked="" type="checkbox"/> Początkujący <input type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany
Uczeń	nie wymagany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Narzędzie cyfrowe: VistaCreate

Opis: VistaCreate to narzędzie do projektowania graficznego, które ułatwia certyfikowanym marketerom mediów społecznościowych tworzenie efektownych grafik bez dużej wiedzy z zakresu projektowania.

Cel dydaktyczny: Wyjaśnić produkcję graficzną

Poziom cyfrowy: <input type="checkbox"/> Początkujący <input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany	
Rejestracja:	
Edukator	wymagany
Uczeń	-
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:
	

Wyszukaj swoje narzędzia



Narzędzia do grywalizacji

Narzędzie cyfrowe: **Action bound**

Opis: Aplikacja umożliwia edukatorom tworzenie "poszukiwania skarbów".

Cel dydaktyczny: Tworzenie materiałów

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: **ActionTrack (dla projektanta)**

Opis: ActionTrack (aplikacja płatna) umożliwia samodzielne tworzenie mobilnych gier zespołowych. Daje zaangażowanie, współpracę, aktywność fizyczną, mobilną naukę i zabawne konkursy zespołowe. TAZ Action-Track jest dostępna na całym świecie w tak różnych obszarach, jak edukacja i szkolenia, podróże i ośrodki wypoczynkowe, firmy eventowe i agencje reklamowe.



Cel dydaktyczny: Ocena kompetencji, Zarządzanie

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: **ActionTrack (dla użytkownika)**

Opis: ActionTrack przenosi cyfrowy świat do rzeczywistości. Pozwala doświadczyć różnych aktywności opartych na lokalizacjach na całym świecie. Aktywnością może być na przykład poszukiwanie skarbów, konkurs zespołowy w czasie rzeczywistym, test, angażujące i interaktywne zajęcia, firmowe szkolenie, spacer lub przejażdżka z przewodnikiem, kampania marketingowa lub interaktywna opowieść. ActionTrack wprowadza interaktywne mapy z punktami kontrolnymi, które mogą zawierać multimedia, informacje, interaktywne wyzwania, pytania, wybory tras i wiele więcej.

Cel dydaktyczny: Grywalizacja zajęć, eventów

Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Uczeń	Ściągnij apkę i pobierz kod QR	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: GamiPress

Opis: GamiPress to darmowa wtyczka grywalizacyjna do WordPressa. Umożliwia włączenie do witryny funkcji typowych dla rozgrywki, takich jak systemy punktów i rywalizacja między użytkownikami.

Cel dydaktyczny: Ocena kompetencji, Zarządzanie

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	-	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Octalysis framework

Opis: Narzędzie do nauki korzystania z grywalizacji w celu pozytywnego wpływu na swoją pracę i życie.



Cel dydaktyczny: Ocena kompetencji, Zarządzanie projektami

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	nie wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

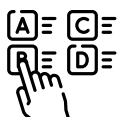
Digital Tool: One2tribe

Opis: Zaawansowana, płatna platforma do zarządzania efektywnością pracy zespołów dzięki programom grywalizacji, wydajności i motywacji.

Cel dydaktyczny: Ocena kompetencji, Zarządzanie projektami

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	Wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Wyszukaj swoje narzędzia



Narzędzia quizowe

Narzędzie cyfrowe: **Action bound**

Opis: Jest to narzędzie do tworzenia quizów typu Rapid Refresh w formacie arkusza kalkulacyjnego. Quiz może być podzielony na części. Z darmowym planem podstawowym można zobaczyć wyniki uczących się w zakresie wiedzy, umiejętności i współpracy w narzędziu. Można tworzyć szkolenia i inne strategie, aby poprawić pozycję swoich uczniów.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii, Test skuteczności

Narzędzie cyfrowe: **Interankiety**

Opis: Prosty program do tworzenia ankiet i formularzy, testów, głosowań i quizów. Super prosty edytor i wiele opcji udostępniania pozwoli Ci łatwo zbierać cenne dane.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Narzędzie cyfrowe: **Kahoot**

Opis: Tworzenie zgrywalizowanych quizów, lekcji, prezentacji i fiszek dla uczniów, pracowników i wszystkich innych osób.


Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów
Kompilacja informacji, Zbieranie słów kluczowych

Narzędzie cyfrowe: **Proprofs**

Opis: Oparty na chmurze system zarządzania nauką, dzięki któremu można sprawdzić umiejętności dzięki ponad 100 000 łatwo dostępnym pytaniom, które można wykorzystać podczas tworzenia ocen online. Rodzaje testów: wielokrotnego wyboru, dopasowywanie, wypełnianie luk, wypracowanie. System oferuje konfigurowalne szablony quizów, certyfikat ukończenia, raporty.

Cel dydaktyczny: Test skuteczności, Testy digitalne, Ankiety

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	nie wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Quizizz

Opis: Tworzenie zgrywalizowanych quizów, lekcji, prezentacji i fiszek dla uczniów, pracowników itd.

Cel dydaktyczny: Test skuteczności, Digitalne lekcje, Digitalne testy, Nauczanie i uczenie się poprzez zabawę

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Narzędzie cyfrowe: Slido

Opis: Narzędzie z ankietami na żywo, pytaniami i odpowiedziami, quizami i chmurami słów. Narzędzie może być używane podczas lekcji, online lub w wolnym czasie.

Cel dydaktyczny: Test skuteczności, Digitalne lekcje, Digitalne testy, Nauczanie i uczenie się poprzez zabawę

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Typeform

Narzędzie cyfrowe: Typeform

Opis: Typeform to przyjazne dla użytkownika narzędzie do tworzenia quizów, formularzy i ankiet. Umożliwia zadawanie odbiorcom pytań w różnych formatach, w tym opartych na obrazach, wielokrotnego wyboru, krótkiej odpowiedzi, tak lub nie i więcej.

Cel dydaktyczny: Ankiety, Zbieranie opinii

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Zapoznaj się z narzędziami



Narzędzia do samodzielnej nauki

Narzędzie cyfrowe: DreamShaper

Opis: Narzędzie online, które pomaga edukatorom wprowadzić element motywacyjny do swoich lekcji poprzez rozwijanie tematycznych projektów z zakresu przedsiębiorczości. Można dostosować do dowolnego przedmiotu, uczniowie stosują techniki przedsiębiorczości poprzez doświadczenie zespołowe. Nauczyciel/edukator ma dostęp do wszystkich swoich projektów klasowych i może oglądać odpowiedzi i postępy uczniów, a także dodawać nowe wyzwania i odblokowywać nowe etapy. Platforma posiada już zestaw treści i narzędzi, które można dostosować do własnych potrzeb.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Planowanie zajęć, Aktywne uczenie się

Narzędzie cyfrowe: Kahoot

Opis: Tworzenie zgrzywalizowanych quizów, lekcji, prezentacji i fiszek dla uczniów, pracowników i wszystkich innych osób.

Cel dydaktyczny: Współpraca, Burza mózgów, Kompilacja informacji, Zbieranie słów kluczowych

Narzędzie cyfrowe: Slido

Opis: Narzędzie z ankietami na żywo, pytaniami i odpowiedziami, quizami i chmurami słów. Narzędzie może być używane podczas lekcji, online lub w wolnym czasie.

Cel dydaktyczny: Test skuteczności, Digitalne lekcje, Digitalne testy, Nauczanie i uczenie się poprzez zabawę w wolnym czasie.

Wyszukaj swoje narzędzia

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	wymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Poziom cyfrowy:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



ŹRÓDŁA NA START EKO-TRANSFORMACJI

W 2015 roku wszyscy członkowie ONZ (193 w 2022 roku) zadeklarowali 17 globalnych celów zrównoważonego rozwoju (Sustainable Development Goals; SDG's) dla całej ludzkości, które mają zostać zrealizowane do 2030 roku. GoBeEco wyodrębniło 7 z nich w ramach tego Podręcznika Umiejętności Cyfrowych:



SDG 7: Czysta energia



SDG 6: Czysta woda & SDG 14: Życie pod wodą



SDG 12: Odpowiedzialna produkcja i konsumpcja



SDG 13: Dziaania w obszarze klimatu



SDG 9: Innowacyjność, przemysł, infrastruktura



SDG 11: Zrównoważone miasta i społeczności



Nadrzędne zrównoważone działania

W tej bibliotece znajdziesz różne linki dotyczące konkretnych SDG. Linki oznaczone jako "Wiedza" odnoszą się do stron internetowych, podcastów, filmów itp. dostarczających informacji na temat SDG. Kategoria "Przewodniki" odnosi się do zasobów, które dostarczają wskazówek i trików oraz konkretnych inspiracji. Linki z kategorii "Narzędzia" natomiast pomagają użytkownikowi np. obliczyć indywidualną emisję CO2 lub dają możliwość podejścia do tematu poprzez grywalizację.



SDG 7: Działania na rzecz Czystej i dostępnej energii



Wiedza

Eko-aktywność: Associação Lusófona de Energias Reno-váveis

Opis: Renováveis to organizacja pozarządowa (NGO), której misją jest popularyzowanie energii odnawialnej w krajach portugalskojęzycznych. Stowarzyszenie działa jako pośrednik w tworzeniu możliwości biznesowych poprzez wspieranie sektora prywatnego i przyciąganie inwestycji oraz stworzenie platformy współpracy, stanowiąc wspólny głos energii odnawialnej w krajach portugalskojęzycznych. Jednak ich strona internetowa działa również jako repozytorium informacji i przydatnych zasobów związanych z energią i źródłami odnawialnymi.

Kategoria: Czysta i odnawialna energia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:

Eko-aktywność: Conversas Energéticas

Opis: Podcast stworzony przez studentów Inżynierii Energii i Środowiska Uniwersytetu w Lizbonie. W każdym odcinku witają specjalistę w tej dziedzinie i rozmawiają o transformacji energetycznej, opcjach odnawialnych źródeł energii, dekarbonizacji i istniejących wyzwaniach.

Kategoria: Czysta i odnawialna energia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:

Eko-aktywność: Make your home green

Opis: Oto lista najlepszych sposobów zasilania domu energią odnawialną.

Kategoria: Czysta i odnawialna energia



Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:



Eko-aktywność: Pensamento Renovável

Opis: Podcast, w którym João Salgado, dyrektor generalny firmy „Enbiente” (z dziedziny energii odnawialnej) wraz z innymi gośćmi poruszają różne tematy związane z transformacją energetyczną, zrównoważoną produkcją energii, obniżeniem emisyjności, społecznych i ekonomicznych konsekwencji tej innowacji i inne.



Kategoria: Czysta i odnawialna energia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Reduce your Household Energy Use

Opis: Krótkie wprowadzenie, jak wysokie jest zużycie energii w USA zużycie energii nadal wzrasta. 40 sposobów na zmniejszenie zużycia energii w gospodarstwie domowym.



Kategoria: Redukcja energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Sposoby na oszczędzanie prądu

Opis: Artykuł o prostym sposobie oszczędzania energii.



Kategoria: Oszczędzanie energii, Energia odnawialna

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Woran kann man saubere Energie erkennen

Opis: Witryna zawiera listę cech czystej energii.

Kategoria: Czysta energia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Przewodniki

Eko-aktywność: 5 dicas para poupar energia elétrica

Opis: Artykuł opublikowany przez firmę Endesa, jednego z największych dostawców energii elektrycznej w Europie, który zawiera wskazówki, jak możemy oszczędzać energię elektryczną w naszych domach.

Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Eko-aktywność: Capital Verde

Opis: Jest to sekcja serwisu „Sapo” poświęcona tematom związanym ze środowiskiem. Artykuł zatytułowany „Oito dicas – além das óbvias – para pou-par energia em casa” przedstawia mniej oczywiste wskazówki, jak możemy oszczędzać energię w domu, takie jak zmiana taryfy za prąd czy inwestycja w system zmniejszenia zużycia własnego.

Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Eko-aktywność: Eco Tips for Sustainable Living

Opis: Jest to sekcja serwisu „Sapo” poświęcona tematom związanym ze środowiskiem. Artykuł zatytułowany „Oito dicas – além das óbvias – para pou-par energia em casa” przedstawia mniej oczywiste wskazówki, jak możemy oszczędzać energię w domu, takie jak zmiana taryfy za prąd czy inwestycja w system zmniejszenia zużycia własnego.

Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		

Eko-aktywność: Umstieg auf sauberen Strom

Opis: Artykuł zawiera wskazówki, jak zmienić dostawcę/rodzaj energii wykorzystywanej w gospodarstwie domowym.

Kategoria: Czysta energia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Rejestracja:		
Edukator	wymagany	
Uczeń	niewymagany	
Link do narzędzi:		Odpowiednie dla:
		







Narzędzia

Eko-aktywność: **Być jak Ignacy**

Opis: Zgrywalizowana aplikacja internetowa dla nauczycieli/edukatorów/uczniów.



Kategoria: Czysta energia, Ekologiczny transport

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: **Earnest App begleitet in ein nachhaltigeres Leben**

Opis: Ta aplikacja śledzi zużycie energii i daje wskazówki/„wyzwania”, aby zmniejszyć tę ilość.



Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: **Kalkulator oszczędności energii**

Opis: Narzędzie do obliczania, jak oszczędzać energię w domu.



Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: **Miio**

Opis: Aplikacja, która działa jak urządzenie GPS, pomagając użytkownikom planować podróże z uwzględnieniem stacji ładowania dla samochodów elektrycznych.



Category: Czysty transport

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: **Reduce the energy use**

Opis: Strona internetowa z 45 rzeczami, które możesz robić w domu, nie wymagające energii (w większości przypadków).



Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: **Save Electricity**

Opis: Strona internetowa z bezpłatnymi sposobami codziennego oszczędzania energii elektrycznej.

Kategoria: Czysta energia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



SDG 6: Działania na rzecz czystych wód i życia pod wodą & SDG 14: life below water



Wiedza

Eko-aktywność: **Águas de Portugal**

Opis: Kanał YouTube firmy kontrolującej portugalskie zasoby wodne. Zamieszczają kilka filmów o pochodzeniu, dystrybucji, odpowiedzialnym korzystaniu i ochronie wody, ale także o szerokiej gamie istniejących zawodów związanych z wodą, krajowych projektach i obecnie realizowanych działaniach, a w szczególności o tym, co się robi aby osiągnąć cele zrównoważonego rozwoju w tej dekadzie.

Kategoria: Ochrona wody i odpowiedzialne użytkowanie

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Environmentally friendly water sports**

Opis: Aby zmniejszyć emisję dwutlenku węgla i nie szkodzić życiu pod wodą; na stronie internetowej są dostępne zajęcia, aby nadal móc cieszyć się sportami wodnymi.

Kategoria: Życie pod wodą i czysta woda

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Help the water supplies**

Opis: Strona internetowa ze sposobami oszczędzania zasobów wodnych i niefinansowania pochłaniaczy wody, aby każdy miał do niej dostęp.

Kategoria: Oszczędzanie wody i czysta woda

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Origem da Água**

Opis: Portugalski serial z wieloma odcinkami kręconymi wzdłuż głównych linii wodnych/strumieni Madery, dostarczający informacji o faunie i florze, a także o działalności człowieka związanej z wodą na wyspie.

Kategoria: Obieg, użytkowanie i ochrona wody



Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	



Eko-aktywność: [Podcast zum Schutz des Trinkwassers](#)

Opis: Odcinek podcastu na temat zanieczyszczonej i niehigienicznej wody, ze szczególnym uwzględnieniem celu zrównoważonego rozwoju nr 6.



Kategoria: Czysta woda

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [Safe Water](#)

Opis: Strona internetowa z codziennymi wskazówkami dotyczącymi odpowiedzialnego korzystania z wody.

Kategoria: Czysta woda

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Przewodniki

Eko-aktywność: [10 Formas de Contribuir para Salvar os Oceanos](#)

Opis: Publikacja z portugalskiej strony internetowej National Geographic, która zawiera dziesięć sugestii, jak możemy pomóc w ratowaniu oceanów. Niektóre z ważniejszych przykładów, które powinniśmy podjąć, to: mniejsze zużycie plastiku w celu ograniczenia jego wpływu i zanieczyszczenia oceanów, dbanie o plaże, upewniając się, że zawsze zostawiamy je czyste lub np. niekupowanie towarów, które eksploatują życie morskie.



Kategoria: Życie pod wodą, ochrona oceanów

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [Água em Portugal: porquê, quando e como poupar água](#)

Opis: Artykuł wyjaśniający, dlaczego, kiedy i jak możemy oszczędzać wodę w Portugalii. Celem tego artykułu jest uświadomienie czytelnikom, że oszczędzanie wody jest obowiązkiem każdego i że istnieje kilka codziennych zmian, które możemy wprowadzić, aby zmniejszyć zużycie wody.



Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eco Tips for Sustainable Living

Opis: Różne wskazówki podzielone na kategorie: Reuse, Reduce, Recycle, Refuse, Rot i wiele innych.

Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja, oszczędzanie energii i wody



Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Hábitos para reduzir o consumo de água em casa

Opis: Artykuł wyjaśniający, jak możemy zmienić nasze zachowanie, zmniejszając zużycie wody.

W artykule zwrócono uwagę na pilną potrzebę uświadomienia sobie problemu w okresie, w którym Portugalia zużywa ponad 40% dostępnej wody, co naraża kraj na duże ryzyko poważnych niedoborów wody.



Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Schutz der Flüsse

Opis: Artykuł zawiera proste wskazówki, jak pomóc rzekom.



Kategoria: Życie pod wodą

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Schutz der Ozeane

Opis: Artykuł zawiera proste wskazówki, jak chronić ocean kiedy jesteś w jego okolicy.



Kategoria: Czysta woda i życie pod wodą

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

**Narzędzia****Eko-aktywność: Ecowaters**

Opis: Strona internetowa i ruch, który promuje używanie butelek wielokrotnego użytku i ma na celu ograniczenie produkcji plastiku. Ludzie mogą kupić własne butelki, a następnie skorzystać ze strony internetowej, aby wyszukać najbliższe stacje tankowania wody (znajdują się one w placówkach należących do słynnej sieci supermarketów w Portugalii, więc łatwo je znaleźć).



Kategoria: Promowanie picia bezpiecznej wody z kranu, unikanie wody butelkowanej

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [Garden rainwater calculator](#)

Opis: Kalkulator pozwala obliczyć zapotrzebowanie na wodę przeznaczoną do podlewania ogrodu, których ilość zależy od wielu czynników (rodzaj nasadzeń, lokalizacja ogrodu, pora roku i wiele innych).



Kategoria: Promowanie zbierania deszczówki

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [H2O Quality](#)

Opis: Aplikacja promująca bezpieczne spożywanie wody z kranu, umożliwiająca użytkownikowi wprowadzenie swojego adresu w aplikacji i poznanie jakości rozprowadzanej wody w konkretnej lokalizacji. Użytkownicy mogą również wyszukać na mapie lokalizację pobliskich fontann do picia, aby mogli uzupełnić swoje butelki wielokrotnego użytku.


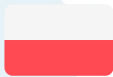
Kategoria: Promuj spożywanie bezpiecznej wody z kranu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [Kalkulator oszczędności w wyniku spożywania wody kranowej](#)

Opis: Porównanie kosztów picia kranówki w stosunku do kosztów wody butelkowanej.



Kategoria: Promocja wody pitnej z kranu

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: [Kalkulator oszczędności wody](#)

Opis: Kalkulator zużycia i kosztów wody pitnej. Kalkulator pozwala obliczyć koszt wody pitnej wykorzystywanej w gospodarstwie domowym do różnych celów. Dodatkowo pokazuje koszty wody pitnej i odprowadzania ścieków dla wielu lokalizacji w Polsce.



Kategoria: Promowanie oszczędzania zużycia wody i wody

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Kalkulator oszczędności wody poprzez zastosowanie odpowiedniej armatury

Opis: Porównanie zużycia wody poprzez zastosowanie tradycyjnej armatury i inteligentnej armatury zmniejszającej zużycie wody.



Kategoria: Oszczędzanie wody użytkowej

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Saving water

Opis: Strona pokazuje różne sposoby oszczędzania wody i kontrolowania urządzeń sanitarnych.



Kategoria: Zmniejszenie zużycia wody i poprawa warunków sanitarnych

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Working With Water

Opis: Strategiczna gra internetowa, oparta na turach, pomagająca uczyć o rozwijaniu i utrzymywaniu zrównoważonego systemu zaopatrzenia w wodę. Gra toczy się na środkowym wybrzeżu Nowej Południowej Walii w Australii, gdzie zapotrzebowanie na czystą wodę pitną rośnie wraz z rozwojem społeczności, a gracz jest odpowiedzialny za budowę nowej infrastruktury, aby sprostać zwiększonemu zapotrzebowaniu.

Kategoria: Zrównoważona gospodarka wodna, czysta woda

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



SDG 12: Działania na rzecz odpowiedzialnej konsumpcji i produkcji





Wiedza

Eko-aktywność: Do Zero

Opis: Podcast o kilku tematach związanych ze środowiskiem i ekologią, począwszy od gospodarki o obiegu zamkniętym, praktyk konsumpcyjnych, zero waste, zużycia wody i energii oraz zanieczyszczenia. Spiker i inni specjaliści podchodzą do relacji między zrównoważonym rozwojem a wieloma dziedzinami naszego życia, takimi jak zdrowie fizyczne i psychiczne, jedzenie, uroda i dobre samopoczucie, polityka i relacje.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja i produkcja, Zanieczyszczenia, Odpady, Ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: How to spot greenwashing?

Opis: Witryna pokazuje, jak prowadzić bardziej ekologiczny styl życia i sprawdza, czy zielony PR firm odzwierciedla rzeczywistość.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcast #EkoPoRadio

Opis: Podcast omawia, co to znaczy być i żyć eko i czy pomaganie planecie naprawdę dużo nas kosztuje. W każdą środę we Wrocławiu prezentowany jest nowy odcinek ekologicznego cyklu podcastów #EKOpoRADIO.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcast Co w tym koszu?

Opis: Podcast o stylu życia zero waste, odpowiedzialnych zakupach.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcast Jest zielono

Opis: Podcast Jest Zielono to pierwszy w Polsce program o ekologii, życiu zero waste, ograniczaniu konsumpcji i ekologicznym stylu życia.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Positive examples you can promote

Opis: Strona zawiera przykłady projektów rekompensujących emisję dwutlenku węgla, które mają na celu promowanie zrównoważonej produkcji i konsumpcji.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja i produkcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Secondhand Einkauf

Opis: Serwis zawiera informacje na temat zakupów z drugiej ręki i ich zalet.


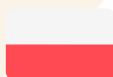
Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Zrównoważona moda

Opis: Artykuł o wpływie przemysłu tekstylnego na środowisko i zrównoważonych trendach w modzie.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja i produkcja, Zanieczyszczenia, Odpady, Ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Tips for a more responsible shopping

Opis: Przedstawione kroki pomogą robić zakupy bardziej odpowiedzialnie.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Wissenswertes zu Müll und Recycling

Opis: Jest to wprowadzenie do recyklingu w Niemczech i zawiera quiz sprawdzający, czy użytkownik wie, jak segregować odpady.

Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja, Odpady

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Przewodniki

Eko-aktywność: 6 ideias a pôr em prática para um consumo sustentável

Opis: Artykuł opublikowany w "ekonomista", internetowym magazynie, przedstawiający kilka wskazówek, jak możemy przyjąć bardziej zrównoważone zachowanie w naszym codziennym życiu. Zużywanie mniej plastiku, poruszanie się w sposób zrównoważony lub naprawa zamiast kupowania to tylko niektóre z przedstawionych sugestii.

Kategoria: Ekologiczny styl życia

Eko-aktywność: 6 razões para fazer compras em segunda mão

Opis: Artykuł mający na celu przedstawienie niektórych zalet zakupów z drugiej ręki, zwrócenie uwagi na potrzebę bardziej odpowiedzialnego kupowania, jednocześnie korzystając z atrakcyjnych cen tych produktów.

Kategoria: Ekologiczny styl życia, odpowiedzialna konsumpcja

Eko-aktywność: 7 dicas sustentáveis para ir ao supermercado



Opis: Artykuł opublikowany na "Noctula Channel", portalu skupiającym się na dzieleniu się wiedzą, zwłaszcza w obszarze ochrony środowiska. W tej publikacji przedstawiono kilka wskazówek, którymi powinniśmy się kierować podczas zakupów, aby te zakupy były bardziej ekologiczne i zrównoważone. Wśród głównych wskazówek są na przykład kupowanie produktów szklanych lub produktów z możliwością ponownego napełniania, unikanie opakowań lub używanie toreb wielokrotnego użytku.



Kategoria: Ekologiczny styl życia, zero waste



Eko-aktywność: 7 Dicas Zero Waste



Opis: Mafalda Pinto Leite jest autorką bloga "MPL", którego celem jest dzielenie się narzędziami przyczyniającymi się do zmiany nawyków poprawiających zdrowie. Dzieli się wskazówkami, jak możemy spożywać więcej warzyw lub stosować naturalne kosmetyki. W tym artykule przedstawiono 7 porad zero waste, które obejmują między innymi używanie produktów biodegradowalnych, kompostowanie, kupowanie trwałych przedmiotów, jak żyć z mniejszą ilością odpadów.

Kategoria: Styl życia przyjazny dla środowiska, bez odpadów

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Poziom cyfrowy:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eco Tips for Sustainable Living

Opis: Różne wskazówki podzielone na kategorie: Reuse, Reduce, Recycle, Refuse, Rot i wiele innych.



Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja, oszczędzanie energii i wody

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Green online shops

Opis: Zamiast wspierać duże sklepy internetowe, oto strona z zielonymi alternatywami.


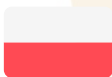
Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcast Klimatyczne rozmowy

Opis: Podcast o odpowiedzialnych wyborach konsumenckich, o zmianie codziennych nawyków na bardziej przyjazne dla środowiska.



Kategoria: Ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Sustainable clothing brands

Opis: Istnieje wiele różnych zrównoważonych marek odzieżowych, a tutaj jest link do małej listy.



Kategoria: Zrównoważona konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Zero waste

Opis: Strona zawiera wskazówki dotyczące lepszego postępowania z odpadami.

Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja



Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Narzędzia



Eko-aktywność: Ekoquiz o segregacji odpadów

Opis: Quiz dotyczący segregacji odpadów kłopotliwych.
Kategoria: Segregacja odpadów

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Eko-aktywność: Lebensmittelverschwendung bekämpfen, TooGoodToGo App

Opis: Aplikacja sprzedaje po niższej cenie żywność, która miałyby być wyrzucona.
Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja, Marnowanie żywności

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Eko-aktywność: Lebensmittelverschwendung bekämpfen und regionalere/saisonalere Ernährung

Opis: Aplikacja proponuje przepisy z zawartością lodówki po zalogowaniu użytkownika, a ponadto pokazuje, jakie sezonowe owoce i warzywa można obecnie kupić w ich regionie.
Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Eko-aktywność: Plasticity

Opis: Plasticity to platformówka-łamigłówka, w której gracze odkrywają świat pełen plastiku. Przemierzają zalane miasta i spustoszone ziemie, dokonując wyborów, które głęboko zmieniają zarówno rozgrywkę, jak i przyszłość.
Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja i produkcja, tworzyw sztucznych

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Waste App

Opis: Aplikacja, która pomaga dowiedzieć się, co powinni zrobić z wytwarzanymi przez siebie odpadami i pozostałościami, począwszy od najprostszych rodzajów (pudełka papierowe, plastik i szkło, butelki) po te bardziej skomplikowane (karty kredytowe, drewno, szczoteczki do zębów, meble, przeterminowane lekarstwa itp.). Zapewnia również krajową mapę pokazującą, gdzie obywatele mogą przekazywać i oddawać różne produkty (żywność, ubrania, książki, odzież sportowa, sprzęt technologiczny itp.) w ich pobliżu.
Kategoria: Zrównoważona konsumpcja, usuwanie odpadów

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



SDG 13: Działania na rzecz zmiany klimatu



Wiedza

Eko-aktywność: Bom Ambiente

Opis: Podcast Portugalskiego Stowarzyszenia Geologów, skupiający się na tym, co dzieje się z naszą planetą z geologicznego punktu widzenia. Bada aspekty związane na przykład ze związkiem między środowiskiem a glebą, poszukiwaniem energii i konsekwencjami globalnego ocieplenia.

Kategoria: Działania na rzecz klimatu, globalne ocieplenie, ochrona przyrody, zrównoważone miasto

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: Dolnośląski Ekopotencjał w obliczu zmian klimatu – mini serial edukacyjny

Opis: Edukacyjny miniserial o zmianach klimatu i sposobach łagodzenia ich skutków we Wrocławiu. Podaje przykłady lokalnych inicjatyw podejmowanych przez mieszkańców.

Kategoria: Zmiany klimatyczne

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: Podcast – Raport z przyszłości

Opis: „Raport z przyszłości. Jak uratować naszą planetę?” podcast Audioteki i Greenpeace Polska, w którym Marek Józefiak z Greenpeace rozmawia ze swoimi gośćmi o kluczowych wyzwaniach środowiskowych, które są przed nami. Jak odejść od paliw kopalnych, jak ratować pszczoły, zerwać z plastikiem, co każdy z nas może zrobić dla planety – to tylko niektóre z pytań, na które starają się odpowiedzieć.



Kategoria: Ochrona przyrody, działania na rzecz klimatu, czysta woda i zrównoważone miasto

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: Podcast zu Klimaschutz

Opis: W tym cotygodniowym podcaście słuchacze otrzymują informacje o bieżących wydarzeniach związanych ze zmianami klimatycznymi wraz z dyskusją.



Kategoria: Zmiana klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcasts Klimawandel/-schutz

Opis: W tym podcaście Claudia Kemfert informuje o bieżących wydarzeniach związanych ze zmianami klimatycznymi.



Kategoria: Zmiany klimatyczne

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: The climate is changing- but are you?

Opis: Witryna internetowa zawiera wskazówki, jak "głosować dolarem" jako klient i aktywny obywatel, aby dokonać zmiany.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: What can be done to protect nature?

Opis: Witryna pokazuje, jak wpływać na kondycję i stan przestrzeni naturalnych na lokalnych obszarach.



Kategoria: Ochrona przyrody, działania na rzecz klimatu, czysta woda i zrównoważone miasto

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Zielony Podcast

Opis: Podcast tematyczny o działaniach na rzecz klimatu oraz o tym, jak uniknąć katastrofy klimatycznej, na przykład dzięki nowym technologiom.

Kategoria: Ochrona przyrody, działania na rzecz klimatu, czysta woda i zrównoważone miasto

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Przewodniki

Eko-aktywność: 10 ideias para combater as alterações climáticas

Opis: Artykuł opublikowany przez firmę Endesa, dostawcę energii elektrycznej i gazu w Portugalii. Artykuł ma na celu przedstawienie kilku wskazówek dotyczących najskuteczniejszego sposobu walki ze zmianami klimatycznymi i przyspieszenia przejścia na zrównoważony model energetyczny. Niniejsza publikacja jest umieszczona w sekcji aktualności na stronie internetowej firmy, poświęconej tematowi zrównoważonego rozwoju i efektywności energetycznej.



Kategoria: Działania w dziedzinie klimatu, zmiany klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Alterações climáticas: como combatê-las

Opis: Artykuł przedstawiający przykłady tego, jak miasta mogą być bardziej atrakcyjne, jednocześnie zmniejszając zanieczyszczenie i ulepszając starzejącą się infrastrukturę. Niektóre przykłady inteligentnych ulic, zielonych budynków i zrównoważonej gospodarki wodnej przedstawiono jako najlepsze praktyki do naśladowania.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu, zmiany klimatu, zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Cinco medidas que pode tomar em Portugal para combater as alterações climáticas

Opis: Artykuł przedstawia pięć środków, które można zastosować w Portugalii w celu przeciwdziałania zmianom klimatycznym. Przedstawia również niektóre z głównych konsekwencji zmian klimatu, takie jak zagrożenie dla różnorodności biologicznej, ale także odpowiedzialność firm i rządów za przyjęcie bardziej ekologicznych i zrównoważonych zachowań.



Kategoria: Akcja na rzecz klimatu, zmiana klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eco-activities

Opis: Witryna przedstawia różne atrakcje nie tylko dla miłośników Ziemi, ale także dla osób, które chcą zmniejszyć swój ślad węglowy.

Kategoria: Działania na rzecz klimatu i odpowiedzialna konsumpcja



Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Eko-aktywność: Klimaschutz

Opis: Artykuł zawiera proste wskazówki, jak chronić klimat we wszystkich dziedzinach życia codziennego.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Klimatyczna edukacja – materiały szkoleniowe

Opis: Strona zawiera materiały szkoleniowe i edukacyjne, program nauczania dla edukatorów środowiskowych i aktywistów walczących o łagodzenie skutków zmian klimatu.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu, zmiany klimatyczne, zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: List to help fight the climate change

Opis: Strona przedstawia rzeczy, które można zrobić już teraz, aby zmienić klimat.

Kategoria: Działania na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Narzędzia

Eko-aktywność: Carbon Foot-print

Opis: Strona internetowa oblicza ślad węglowy ludzi i zawiera wskazówki dotyczące jak ograniczyć emisje.



Kategoria: Działanie na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Gra “Świat na rozdrożu” – “World at Cross-roads”

Opis: Strategiczna gra komputerowa Windows symulująca powstanie cywilizacji przemysłowej od 1900 do 2200.



Kategoria: Działanie na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: JouleBug

Opis: JouleBug to aplikacja, która pomaga użytkownikom wyrobić sobie zielone nawyki, nagradzając ich za dobre uczynki. Aplikacja zachęca użytkowników do ekologiczności, przyznając im różne odznaki i punkty na każdym kroku. Użytkownicy mogą podejmować różne wyzwania, dzielić się swoimi działaniami w sieciach społecznościowych, dołączać do lokalnych społeczności, polubić i komentować wysiłki innych osób na rzecz zrównoważonego rozwoju oraz zdobywać punkty i zdobywać osiągnięcia, aby zobaczyć, jak bardzo są ekologiczni w porównaniu ze swoją społecznością.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu, zrównoważony i ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Kalkulator śladu węglowego

Opis: Serwis oblicza ślad węglowy człowieka i podaje wskazówki, jak ograniczyć emisję.



Kategoria: Działania na rzecz klimatu

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Messung individueller CO2-Ausstoß

Opis: Witryna śledzi ślad węglowy użytkowników i wzywa ich, aby nie przekraczali limitu emisji CO2.



Kategoria: Zmiany klimatyczne

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Recycle BinGo

Opis: Gra, która ma na celu promowanie nawyków związanych z recyklingiem. Wzywa ludzi do segregowania produkowanych przez siebie śmieci i zabiera ich do najbliższego punktu recyklingu. Za każdym razem będą musieli zameldować się w aplikacji i zebrać trochę punktów i nagród, które przyczynią się do ich postępów w grze. Gra przedstawia również użytkownikom kilka innych wyzwań, które muszą rozwiązać.

Kategoria: Działania na rzecz klimatu, odpady, zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



SDG 9: Działania na rzecz przemysłu, innowacji



Wiedza

Eko-aktywność: **Environmentally friendly warehouse**

Opis: Witryna przedstawia sposoby, w jaki menedżerowie łańcucha dostaw mogą uczynić swoje magazyny bardziej ekologicznymi.

Kategoria: Ekologiczne magazynowanie

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Falar em Sustentabilidade**

Opis: Podcast od Deco Proteste, Portugalskiego Stowarzyszenia Ochrony Konsumentów. Każdy odcinek ma na celu zgromadzenie przedstawicieli firm, konsumentów i organizacji w celu wymiany najlepszych praktyk i podnoszenia świadomości wpływu ludzkich zachowań na zrównoważoną przyszłość planety.

Kategoria: Zrównoważona produkcja, zrównoważona gospodarka

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Green logistic**

Opis: Witryna zawiera wskazówki dotyczące najlepszych praktyk w zakresie prowadzenia zrównoważonego magazynu.

Kategoria: Zrównoważone magazynowanie

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: **Minuto Azul -Edifícios + sustentáveis**

Opis: portugalski podcast, który w każdym odcinku przedstawia wskazówki i treści dotyczące zrównoważonego rozwoju, gospodarki o obiegu zamkniętym i budownictwie.



Kategoria: Zrównoważona produkcja żywności

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: Podcast Przyszłość. Żywność. Planeta

Opis: Artykuł opisuje sposoby, w jakie dzisiejszy przemysł staje się bardziej zrównoważony i dlaczego jest to ważny krok, korzystny dla nas wszystkich.



Kategoria: Zrównoważona produkcja żywności

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Wie können Unternehmen nachhaltiger werden

Opis: Podcast porusza tematy związane z głodem i niedożywieniem, a także marnowaniem i nadmiernym spożywaniem żywności, mówi o Zero Waste i nadmiarze plastikowych opakowań oraz o dietach wegańskich.



Kategoria: Przemysł i innowacje

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

**Przewodniki****Eko-aktywność: Como tornar o seu negócio sustentável a nível social e ambiental**

Opis: Artykuł wyjaśniający, jak uczynić praktyki biznesowe bardziej zrównoważonymi, zawierający informacje, które obejmują między innymi sposoby przekształcania rutynowych czynności w bardziej ekologiczne, jak wdrożyć system zarządzania pozostałościami, promować dobrą jakość powietrza i kupować bardziej świadomie.



Kategoria: Zrównoważony biznes, środowisko pracy

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Empresas e Sustentabilidade

Opis: Poradnik dobrych praktyk zawierający listę praktycznych sugestii skierowanych do przedsiębiorców i partnerów. W książce zebrano również przykłady innych firm, które zdecydowały się obrać bardziej zrównoważoną ścieżkę. Ponadto obejmuje również listę instytucji dostarczających towary i usługi, które mają pozytywny wpływ na zrównoważony rozwój.



Kategoria: Zrównoważone przedsiębiorstwa i firmy, środowisko pracy

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Improving the work environment

Opis: Strona zawiera wskazówki, jak poprawić środowisko pracy i dlaczego komfort pracy jest dobry nie tylko dla dobrego samopoczucia, ale także dla jakości pracy.



Kategoria: Środowisko pracy, dobre zdrowie i dobre samopoczucie

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Responsible travel

Opis: Strona zawiera wskazówki dotyczące bardziej odpowiedzialnego podróżowania.

Kategoria: Infrastruktura

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Narzędzia

Eko-aktywność: Go green in the office

Opis: Witryna przedstawia różne pomysły na uczynienie biura bardziej ekologicznym, co często pozwala zaoszczędzić pieniądze.



Kategoria: Zrównoważone biuro

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Zero Desperdício

Opis: Ta aplikacja internetowa jest pierwszą portugalską platformą dedykowaną wkładowi we wdrażanie systemu gospodarki o obiegu zamkniętym w kraju. Jako platforma zarządzania dla miast, może być stosowana do gospodarowania różnymi obiegami odpadów, takimi jak żywność, tworzywa sztuczne, leki, tekstylia i wiele innych. W ten sposób promuje zrównoważony rozwój i politykę bezodpadową oraz oferuje swobodny dostęp i bliskość do żywności, odzieży i tekstyliów domowych gospodarstw domowym o niewielkich lub zerowych zdolnościach konsumpcyjnych.

Kategoria: Zrównoważona produkcja żywności

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



SDG 11: Działania na rzecz zrównoważonych miast i społeczności



Wiedza

eko-aktywność: 1 Minuto pela Terra

Opis: Podcast należący do znanej portugalskiej stacji radiowej Antena 1. Jego celem jest zapoznanie w każdym odcinku: rodzin i osób prywatnych z praktycznymi wskazówkami i sugestiami, które mogą wdrożyć, aby stać się bardziej przyjaznymi dla środowiska min. w efektywności energetycznej, ale również w innych obszarach, takich jak woda, powietrze, odpady, hałas czy ochrona przyrody.

Kategoria: Ekologiczny styl życia, zrównoważone miasta i społeczności

eko-aktywność: Gender Equality in the workplace

Opis: Oto różne sposoby na ulepszenie zróżnicowanego i integracyjnego miejsca pracy, umożliwiającego wprowadzenie różnych pomysłów, wzrost kreatywności, które poprawią wydajność, procesy i produktywność w miejscu pracy.

Kategoria: Równość płci i zrównoważona społeczność

eko-aktywność: Podcast Muda Talks

Opis: W tym podcaście o rozwoju społeczeństwa i przemysłu w odniesieniu do zrównoważonego rozwoju, eksperci w dziedzinie gospodarki, polityki i udzielają wywiadów.

Kategoria: Przemysł, innowacje i zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	



Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	

Eko-aktywność: Podcast über den Aufbau nachhaltiger Städte

Opis: W tym podcaście o rozwoju społeczeństwa i przemysłu w odniesieniu do zrównoważonego rozwoju, eksperci z dziedzin gospodarki, polityki i udzielają wywiadów.



Kategoria: Przemysł, innowacje i zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Podcast zu Nachhaltigen Städten

Opis: Odcinek podcastu o projekcie dotyczącym badania sposobów uczynienia miasta bardziej zrównoważonym, prowadzi Oliver Parodi.



Kategoria: Zrównoważone miasta i społeczności

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Sustainable city plans

Opis: Witryna pokazuje wpływ miast na kryzys klimatyczny i dobre przykłady działań proekologicznych w miastach.



Kategoria: Zrównoważone miasto

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Traits of a sustainable city

Opis: Witryna pokazuje różne cechy i przykłady zrównoważonych miast na świecie oraz dlaczego ich potrzebujemy.



Kategoria: Miasto zrównoważone

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Was macht eine Stadt zu einer Nachhaltigen Stadt

Opis: Strona zawiera informacje na temat zrównoważonych miast, napisane dla edukatorów. Zawiera również materiały dydaktyczne, z których mogą skorzystać.

Kategoria: Zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Przewodniki

Eko-aktywność: Eco Telhado

Opis: Witryna zawiera wskazówki dotyczące inicjowania transformacji dla społeczeństwa.



Kategoria: Zrównoważona społeczność

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eine nachhaltige Stadt entstehen lassen

Opis: Artykuł daje czytelnikowi wskazówki, co może zrobić, aby jego miasto stało się bardziej zrównoważone.



Kategoria: Zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: NooCity

Opis: Ta strona internetowa zawiera wskazówki i informacje, jak zmienić miasta w bardziej zrównoważone miejsca. Zapewniają również dostęp do korporacyjnych ogródków warzywnych, przedstawiają listy lokalnych plantacji i rolników oraz umożliwiają zakup zestawów do budowy własnych, prywatnych ogródków warzywnych w domu.



Kategoria: Zrównoważone miasta

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Summer Activities

Opis: Witryna przedstawia 15 ekologicznych letnich aktywności, które można wykonać w ciągu jednego lub kilku dni.



Kategoria: Zrównoważona społeczność

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Transition Initiative

Opis: Witryna zawiera wskazówki dotyczące inicjowania transformacji dla społeczeństwa.



Kategoria: Zrównoważona społeczność

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: #GenerationEquality

Opis: Witryna zawiera listę prostych codziennych czynności, które mają pomóc w stworzeniu pokolenia równości.

Kategoria: Zmniejszanie nierówności i tworzenie zdrowej społeczności

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Narzędzia

Eko-aktywność: Biklio App – Go green



Opis: Aplikacja stworzona w celu promowania zrównoważonych sposobów przemieszczania się, a w szczególności zachęcania do jazdy na rowerze, przy jednoczesnym promowaniu lokalnego rozwoju miast i innych regionów. Biklio ma umowę z wieloma miejscami, takimi jak lokalne firmy, sklepy, restauracje, kawiarnie, kwaciarnie, fryzjerzy, sklepy spożywcze. Użytkownik musi tylko wybrać w aplikacji, dokąd chce się udać i tam jechać – poprzez mechanizm aplikacji urządzenie wykrywa, czy użytkownik faktycznie jedzie na rowerze. Po przybyciu użytkownik udowadnia sprzedawcy (pokazując wynik w aplikacji), że dojechał rowerem, dzięki temu będzie mógł skorzystać z kilku korzyści i zniżek w tym miejscu.



Kategoria: Zrównoważone miasta i społeczności, zrównoważony transport

Eko-aktywność: CityPoints Cascais

Opis: Aplikacja, której celem jest promowanie obywatelstwa i zrównoważonych praktyk na poziomie lokalnym. Aplikacja posiada listę predefiniowanych działań (na bieżąco aktualizowaną), takich jak recykling opakowań po napojach (plastiku, szkła i cyny) w jednej z 10 maszyn zainstalowanych w supermarketach na terenie powiatu; korzystanie z transportu publicznego; wymiana towarów (np. podręczników szkolnych) itp. Każda zakończona akcja pozwala użytkownikowi gromadzić punkty, które później może wymieniać na bony na towary lub usługi świadczone przez różne organizacje lub służby miejskie (np. produkty ekologiczne, bilety na wydarzenia kulturalne, i zajęcia na łonie natury).

Kategoria: Zrównoważone miasta i społeczności



Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eco

Opis: Eco to gra online, w której gracze muszą współpracować, aby zbudować cywilizację w świecie którym wszystko, co robią, ma wpływ na środowisko. Działa jako symulacja ekosystemu z tysiącami roślin i zwierząt. Użytkownicy muszą zbudować technologię, aby zatrzymać meteoryt na kursie kolizyjnym z planetą, nie zanieczyszczając świata i nie niszcząc go, zanim to się stanie.



Kategoria: Ochrona ekosystemów, zrównoważone miasta i społeczności

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Terra Nil

Opis: Terra Nil jest przekornym symulatorem budowy miast, bo symuluje odbudowę ekosystemów. Użytkownik powinien zamienić jałowe pustkowia w ekologiczny raj pełen różnorodnej flory i fauny, a następnie posprzątać, pozostawiając środowisko w nienaruszonym stanie.

Kategoria: Ochrona ekosystemów, zrównoważone miasta i społeczności

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		



Działania wieloobszarowe





Wiedza

Eko-aktywność: Be the Story

Opis: Podcast i strona internetowa, które ponownie łączą rozmowy z ekspertami, wyjaśniając mity i wątpliwości dotyczące ekologicznych tematów: środowisko, marnowanie żywności, plastik, zdrowe odżywianie i społeczność.



Kategoria: Zrównoważony styl życia, edukacja ekologiczna.

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: EcoPodes

Opis: Podcast o ekologii i zrównoważonym rozwoju. W każdym odcinku Sara, prowadząca, pokazuje przykłady, gdzie na co dzień możemy zachować się świadomie, w prosty i praktyczny sposób.



Kategoria: Zrównoważony styl życia, edukacja ekologiczna

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Generativity and self-enhancement values in eco-friendly behavioral intentions and environmentally responsible consumption behavior

Opis: W artykule zbadano korelację między generatywnością, proekologicznymi intencjami i odpowiedzialną konsumpcją. Wyniki wskazują, że generatywność i samodoskonalenie wpływają na intencje zachowań proekologicznych. W szczególności, jeśli samodoskonalenie jest niskie, to generatywność nie ma znaczenia. Zarówno grupy o niskiej, jak i o wysokiej generatywności mają wysoki poziom ekologicznych intencji. Dla osób o wysokich wartościach samodoskonalenia liczy się generatywność.



Kategoria: środowiskowe i konsumpcyjne zachowania.

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Nachhaltigkeitspodcast

Opis: Podcast o wszystkich 17 celach zrównoważonego rozwoju.



Kategoria: Wszystkie 17 celów zrównoważonego rozwoju

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Nurturing Environmental Education at the Tertiary Education Level in China: Can Mobile Augmented Reality and Gamification Help?

Opis: Mobilna gra "podchody", oparta na geolokalizacji została wbudowana w proces nauki języka. Wyniki pokazują, że takie podejście spotkało się z pozytywnym odbiorem, ponieważ mogło nie tylko wzbogacić doświadczenie w nauce języka, ale także zwiększyć świadomość otoczenia.



Kategoria: Grywalizacja, Edukacja ekologiczna i zachowania ekologiczne

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Planeta Civi-Co

Opis: Podcast poświęcony kwestiom społeczno-środowiskowym, a w szczególności Celom Zrównoważonego Rozwoju Organizacji Narodów Zjednoczonych. Każdy odcinek koncentruje się na jednym z celów, wyjaśniając go i omawiając sposoby na ich zrealizowanie.



Kategoria: Wszystkie 17 SDGsr

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Reciclagem: 6 mitos que têm de ser esclarecidos

Opis: Artykuł wyjaśniający mity związane z procesem recyklingu i zachęcający do segregowania odpadów.



Kategoria: Edukacja ekologiczna, recykling

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Revista Sustentável

Opis: Portugalski magazyn internetowy poświęcony wyłącznie kwestiom zrównoważonego rozwoju. Publikuje codziennie lub co kilka dni wiadomości i artykuły na kilka tematów związanych ze środowiskiem (zarówno o zasięgu krajowym, jak i międzynarodowym). Magazyn składa się z 5 głównych działów: etyczna konsumpcja, redukcja emisyjności, produkcja plastiku i odpady, gospodarka o obiegu zamkniętym i społeczeństwo. Dzielą się również zapowiedziami wydarzeń związanymi z tymi tematami.



Kategoria: Zrównoważony styl życia, edukacja ekologiczna, odpady, energia, gospodarka o obiegu zamkniętym, odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: The Game with Impact: Gamification in Environmental, Education and Entrepreneurship

Opis: Artykuł opisuje badania nad zastosowaniem grywalizacji do nauki na temat zrównoważonego rozwoju i wspieranie w rozpoczynaniu ekologicznego biznesu.



Kategoria: Grywalizacja, edukacja ekologiczna, przedsiębiorczość i zachowanie ekologiczne

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Zona Zero

Opis: Podcast o zrównoważonym rozwoju, który ma na celu obalenie mitów i pomoc słuchaczom w zrozumieniu faktów. Odcinki ukazują się co dwa tygodnie i mają na celu wywarcie pozytywnego wpływu na odbiorców, a także przyczynienie się do zmiany ich zachowań.

Kategoria: Zrównoważony styl życia, edukacja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		





Przewodniki

Eko-aktywność: 10 estratégias para ser mais sustentável em casa

Opis: Artykuł przedstawiający 10 wskazówek, jak być bardziej ekologicznym w domu, dotyczących m.in. zużycia energii, przechowywania i wykorzystania żywności oraz sprzątanania.



Kategoria: Edukacja ekologiczna i zachowania środowiskowe, ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: A competence model for environmental education

Opis: Najpierw omawiane są trzy formy wiedzy o środowisku, następnie autor hipotetuje, że stosunek ludzi do przyrody reprezentuje siłę, która napędza ich zachowania ekologiczne. Później skalibrowano wcześniej ustalone instrumenty do pomiaru zachowań ekologicznych, wiedzy o środowisku i stosunku do przyrody.



Kategoria: Edukacja ekologiczna i zachowania proekologiczne

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Do Zero

Opis: Chociaż autorka ma również podcast i stronę na Instagramie, oba kanały związane są z kwestiami zrównoważonego rozwoju. Sklep jest 0 waste a blog jest miejscem, w którym częściej dzieli się wskazówkami, jak prowadzić bardziej ekologiczne życie. Można tu znaleźć min. wskazówki, jak gotować generując mniejszą ilość odpadów, mieć bardziej ekologiczną łazienkę, zbudować warzywnik, a nawet zawarte są informacje, jak być jeszcze bardziej ekologicznymi rodzicami.



Kategoria: Edukacja ekologiczna i zachowania ekologiczne

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: EDP Sustainability Tips

Opis: Sekcja poświęcona wskazówkom i przewodnikom, jak prowadzić generalnie bardziej zrównoważony i życia. Przewodniki podzielone są na kilka kategorii: zero odpadów, zrównoważona konsumpcja, redukcja CO2, wydajność żywności i różnorodność biologiczna, a każda z sekcji zawiera kilka artykułów informacyjnych i praktycznych.


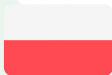
Kategoria: Edukacja ekologiczna i zachowania proekologiczne, ekologiczny styl życia

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Edukacja ekologiczna dla dorosłych - poradnik

Opis: Zbiór linków, źródeł i materiałów pomocnych w edukacji ekologicznej dorosłych.



Kategoria: Ekologiczna edukacja dorosłych

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

**Narzędzia****Eko-aktywność: Carpooling apps**

Opis: Witryna zawiera listę aplikacji, dzięki którym zamiast jeździć samemu, możesz zmniejszyć emisyjność i miło spędzić czas podróży.



Kategoria: Mniejsza emisja, współdzielenie i odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Do It Yourself Apps

Opis: Witryna oferuje kilka aplikacji typu „zrób to sam”. Zamiast kupować nowy produkt, zrób go sam!



Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Eco-friendly world

Opis: Te strony i aplikacje pomogą Ci zmniejszyć ilość odpadów, a może nawet przyjąć zeroodpadowy styl życia.



Kategoria: Zero odpadów

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: EDP Sustainability Challenges

Opis: Aplikacja internetowa opracowana przez EDP, portugalską firmę energetyczną, która przedstawia użytkownikom kilka wyzwań, które mogą podjąć, aby stać się bardziej przyjaznymi dla środowiska. Wyzwania dotyczą kilku obszarów – wody, energii, zużycia – a użytkownicy mogą oznaczyć je jako ukończone, gdy tylko je wykonają i obserwować swoje postępy w kierunku bardziej zrównoważonego życia.



Kategoria: Zrównoważony styl życia

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Energy Data Tools

Opis: Te narzędzia pomagają śledzić ilość zużywanej energii i zarządzać nią.



Kategoria: Redukcja zużycia energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Energy saving apps

Opis: Ten artykuł wymienia 10 aplikacji pomagających w walce ze zmianami klimatycznymi.



Kategoria: Oszczędzanie energii

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: GoBeEco Game

Opis: Gra GoBeEco to aplikacja internetowa, która pomaga uświadomić sobie wpływ naszego codziennego życia na środowisko i zmienić nasze nawyki w kierunku bardziej ekologicznych. Aplikacja internetowa oferuje użytkownikowi 5 różnych zadań misyjnych oraz informacje o różnych aspektach zrównoważonego rozwoju, które użytkownik powinien spełnić, aby jego życie było bardziej ekologiczne w dłuższej perspektywie. Grę można doskonale zintegrować z lekcjami.



Kategoria: Edukacja ekologiczna i zachowania ekologiczne, odpowiedzialna konsumpcja, mniej marnowania żywności, oszczędność energii

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Green economy toolbox

Opis: Zestaw narzędzi zawiera liczne narzędzia EKG ONZ, takie jak wytyczne i zalecenia dotyczące polityki z obszarów ochrony środowiska, energii, edukacji, finansów, innowacji budowlanych, standardów czy transportu, aby wesprzeć transformację w kierunku zielonej gospodarki.



Kategoria: Innowacje, czysta energia, czysta woda, odpowiedzialna konsumpcja i produkcja, działania na rzecz klimatu i zrównoważonych miast

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: OLIO-Application

Opis: Aplikacja OLIO to aplikacja do zrównoważonego życia, której celem jest zapobieganie marnowaniu żywności. Aplikacja OLIO dostępna dla IOS i Andriod, za darmo. Dzięki aplikacji sąsiedzi lub pobliskie sklepy mogą łączyć się i dzielić nadwyżkami żywności.



Kategoria: Mniej marnowania żywności, dzielenie się i odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Prevent food waste

Opis: Witryna zawiera listę aplikacji, które minimalizują problem marnowania żywności.



Kategoria: Walka z głodem, odpowiedzialna konsumpcja, dzielenie się

Eko-poziom:	<input checked="" type="checkbox"/> Początkujący	<input type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Reducing energy consumption

Opis: Różne aplikacje, narzędzia, platformy i strony internetowe, które pomogą monitorować indywidualne zużycie energii.



Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Spielerisch über Geschichten mit Entscheidungsoptionen Nachhaltigkeitsthemen beleuchten

Opis: Ta gra jest przeznaczona przede wszystkim dla uczniów i zapewnia nauczycielom „wyzwania” dotyczące zrównoważonego rozwoju oraz materiały informacyjne dla ich klas.



Kategoria: Zrównoważone miasta, konsumpcja wody

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Sustainability Toolbox

Opis: Ta gra jest przeznaczona przede wszystkim dla uczniów i zapewnia nauczycielom „wyzwania” dotyczące zrównoważonego rozwoju oraz materiały informacyjne dla ich klas.

Kategoria: Zrównoważone miasta, konsumpcja wody

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-aktywność: Sustainable and gamified apps, Lifestyle Apps

Opis: Różnorodne aplikacje, które pomogą Ci ulepszyć Twoje ekologiczne życie. Niezależnie od tego, czy chcesz zmniejszyć swój ślad węglowy, zminimalizować zużycie plastiku, czy też potrzebujesz pomocy w dokonywaniu czystszych, etycznych i przyjaznych dla środowiska wyborów dotyczących stylu życia, te aplikacje dotyczące zrównoważonego stylu życia pomogą Ci to osiągnąć.

Kategoria: Odpowiedzialna konsumpcja, dzielenie się, zero marnowania żywności i działania na rzecz klimatu, działania na rzecz klimatu i działania na rzecz czystej wody

Eko-aktywność: The GoodBag

Opis: Aplikacja, która umożliwi użytkownikom zakup torby z recyklingu i wielokrotnego użytku (do wyboru z szerokiej gamy), Zakup torby z kolei pomoże zasadzić drzewo i uratować plastik z oceanów. Nawiązali współpracę z One Earth – One Ocean, a sklep sponsoruje zbiórkę plastikowych odpadów z mórz. Użytkownicy aplikacji mogą zeskanować kod w swojej torbie i w ten sposób przyczynią się do posadzenia drzewa.

Kategoria: Zrównoważona produkcja i konsumpcja, woda

Eko-aktywność: Tools for Sustainable Product and Business Model Innovation



Opis: Poważne traktowanie zrównoważonego rozwoju w biznesie jest nie tylko dobre dla planety, ale może również być silnym motorem wartości i promować innowacje.



Kategoria: Innowacje i zrównoważone produkty



Eko-aktywność: Water conservation



Opis: Przydatne aplikacje do oszczędzania wody, do pobrania za darmo.

Kategoria: Oszczędzanie i konsumpcja wody

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

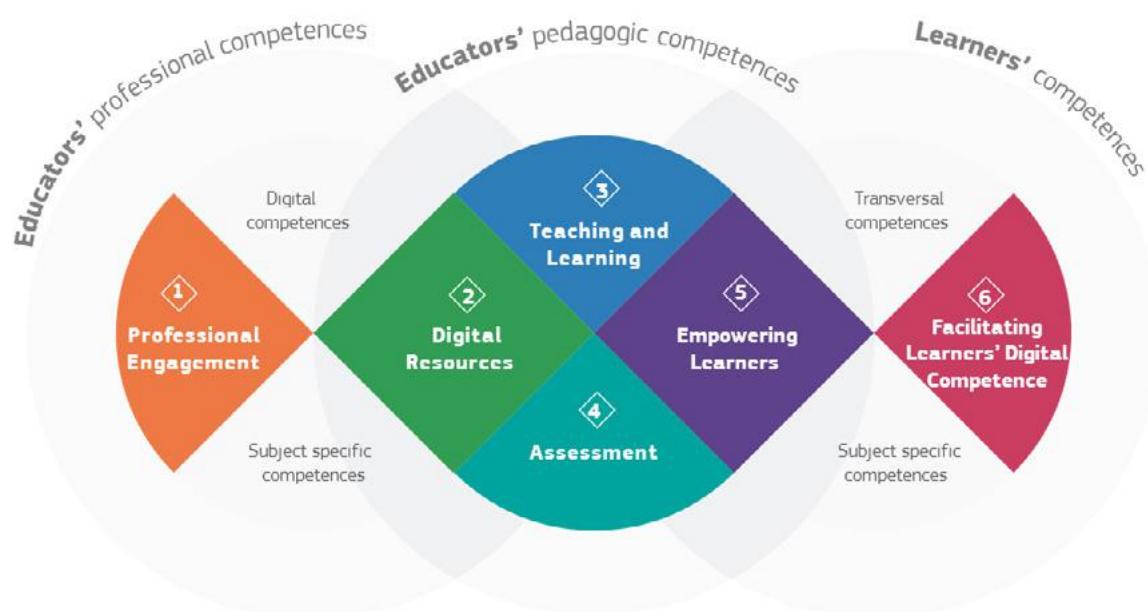
Eko-poziom:	<input type="checkbox"/> Początkujący	<input checked="" type="checkbox"/> Zaawansowany
Link do narzędzi:	Odpowiednie dla:	
		

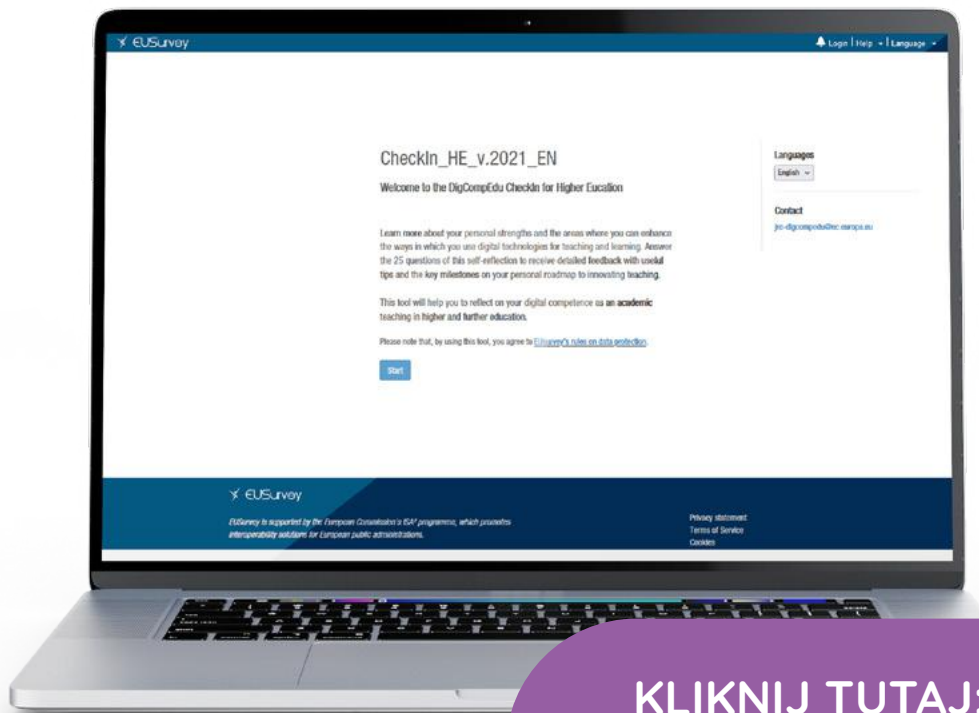
SPRAWDŹ, CO WIESZ O CYFROWYCH ROZWIĄZANIACH



Cyfryzacja coraz bardziej zmienia profesjonalny wizerunek edukatorów, ich rolę i kompetencje. Nauczyciele z kompetencjami cyfrowymi to klucz do prawidłowego korzystania z mediów cyfrowych w klasie. Podopieczni z kolei potrzebują różnorodnych kompetencji w cyfrowym świecie. Są to umiejętności wyszukiwania, przetwarzania i przechowywania, komunikowania się i współpracy, tworzenia i prezentowania, ochrony i bezpiecznego działania, rozwiązywania problemów, analizowania i refleksji. Oczywiście, edukatorzy również powinni posiadać te kompetencje, aby móc odpowiednio ich uczyć. Edukatorzy muszą także wiedzieć, jak zachęcać uczniów oraz jak dydaktycznie i pedagogicznie wykorzystywać media cyfrowe na lekcjach oraz analizować ich zastosowanie. W sferze indywidualizacji, na przykład dzięki mediom cyfrowym, niezastąpiona jest również umiejętność tworzenia materiałów dydaktycznych, ale także umiejętność ich sensownego i uzasadnionego doboru.

Na poziomie europejskim funkcjonują Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych Edukatorów (**Dig-CompEdu**), dotyczące sześciu obszarów, w tym zasobów cyfrowych, orientacji na ucznia, nauczania i uczenia się oraz ewaluacji jako składową kompetencji pedagogicznych i dydaktycznych edukatorów, ale także promowanie kompetencji cyfrowych osób uczących się. Jest to naukowo uzasadniona struktura opisująca, co oznacza dla edukatorów bycie kompetentnymi cyfrowo. Dig-CompEdu jest skierowany do edukatorów na wszystkich poziomach edukacji, od przedszkola po szkolnictwo wyższe i edukację dorosłych, w tym kształcenia ogólnego i zawodowego, edukację specjalną oraz nieformalne środowiska nauczania. Istotną podstawą świadomego nauczania cyfrowego jest przyjrzenie się przez edukatorów swoim mocnym stronom oraz obszarom, w których mogą poprawić wykorzystanie technologii cyfrowych w nauczaniu i uczeniu się.

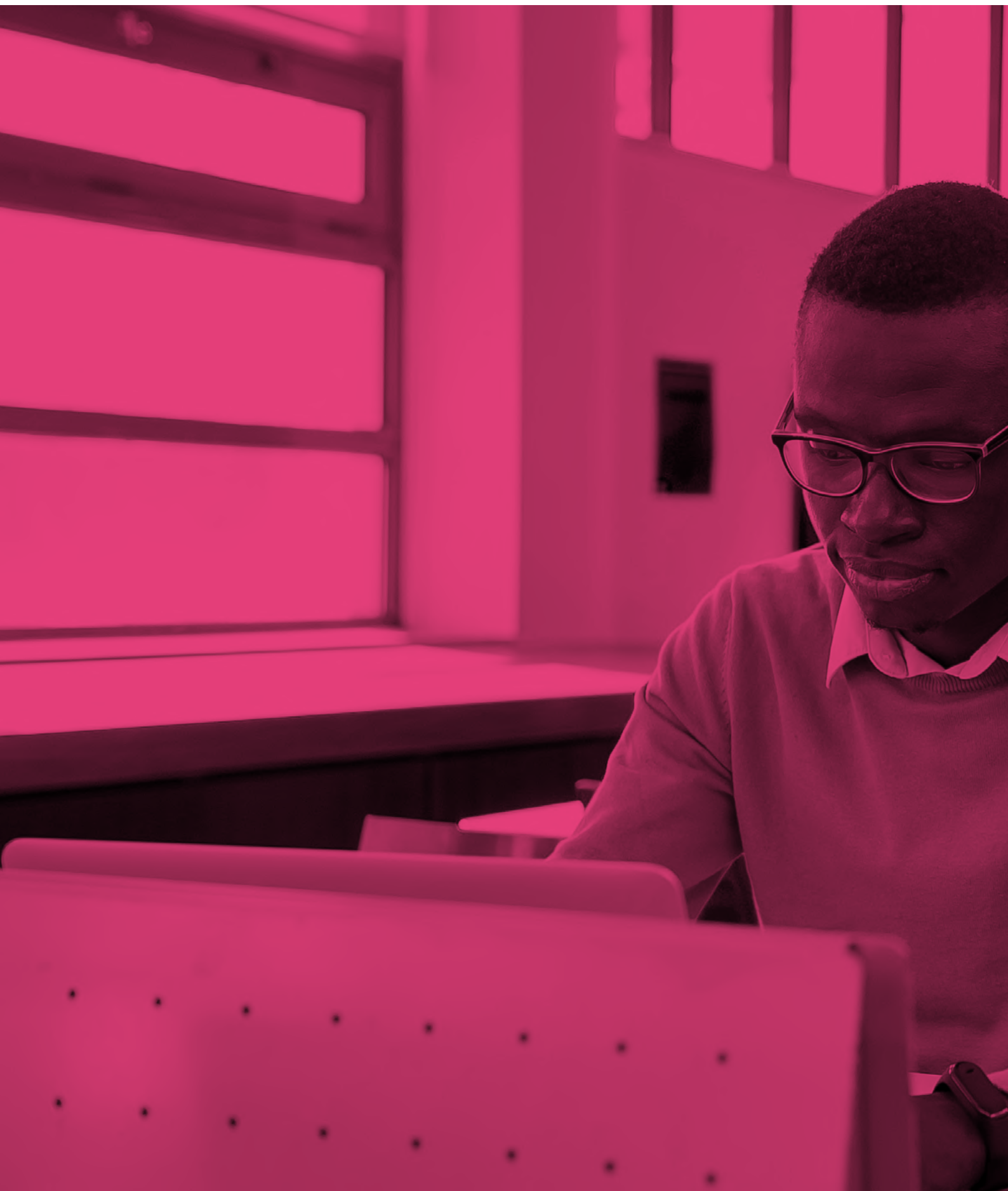




KLIKNIJ TUTAJ:
DigCompEdu CheckIn
for Higher Education

Powyższy formularz, Powyższy formularz wesprze proces autorefleksji, po czym sformułuje szczegółowy feedback z przydatnymi wskazówkami i najważniejszymi kamieniami milowymi na osobistej drodze do innowacyjnego nauczania. Narzędzie CheckIn Higher Education zostało ulepszone poprzez zmianę poziomów postępów w oparciu o Cyfrową Taksonomię Blooma (dostosowaną), zwiększenie liczby możliwych odpowiedzi, zmianę niektórych terminologii, a także dodanie siódmego obszaru, Otwarta Edukacja, w oparciu o OpenEdu

Framework. Narzędzie to pomaga zatem edukatorom z obszaru edukacji dorosłych w refleksji nad ich kompetencjami cyfrowymi. **OpenEdu Framework.**



SPRAWDŹ WIEDZĘ UCZNIÓW

Metody

Dobra praktyka mówi, że należy opracować narzędzia oceny umiejętności i wiedzy w tym samym czasie, w którym rozpoczyna się tworzenie programu szkolenia. W ten sposób możemy być pewni, że ważna wiedza i umiejętności są rozwijane i ćwiczone, a postępy weryfikowane. Najbardziej efektywnym sposobem monitorowania postępów jest rozłożenie narzędzi oceny na cały program szkolenia. Poniżej przedstawiamy kilka metod, którymi możemy ocenić umiejętności i kompetencje naszych podopiecznych.

→ Przeprowadź sprawdzian lub test

Skuteczny sposób na ocenę technicznej i teoretycznej wiedzy (ale nie zdolności do wykorzystania tej wiedzy w praktyce).

→ Poproś o wypełnienie kwestionariusza samooceny

Wyślij formularz samooceny, aby uzyskać od uczących się punkt widzenia na postępy w nauce, umiejętnościach i samoocenie. Ponieważ ocena będzie albo zbyt optymistyczna, albo zbyt pesymistyczna, metoda ta powinna być stosowana w połączeniu z inną, bardziej obiektywną.

→ Zorganizuj symulację prawdziwej sytuacji

Najskuteczniejszy (i najbardziej realistyczny) sposób oceny umiejętności, motywacji i postawy w klasie; prowadzący i inni uczestnicy obserwują swoich kolegów wdrażających nowo nabyte umiejętności i wiedzę (nawet sposób myślenia) w praktyce podczas ćwiczenia, np. odgrywania ról. Aby feedback był wartościowy, edukator musi przygotować listę zachowań do przećwiczenia i obserwacji z resztą grupy, aby udzielić informacji zwrotnej; Aby to zrobić, potrzebna jest empatia i dobry

zestaw umiejętności mediacyjnych.

→ Zaprosz uczestników do studium przypadku, gry biznesowej, rozbudowanej historii lub gamifikacji

Wiele gier pełni nie tylko rolę rozrywkową, ale także służą celom zawodowym; metoda ta może być być bardzo skuteczna, ponieważ łączy naukę i zabawę, zmniejszając tym samym stres związany z rozwiązywaniem testów.

→ Obserwuj zachowanie ucznia w prawdziwej sytuacji życiowej.

Najbardziej efektywny sposób oceny umiejętności, motywacji i postawy; koncepcja ta jest nieco kłopotliwa, ponieważ wymaga od trenera lub moderatora obserwowania uczestników w rzeczywistych sytuacjach, np. w banku negocjujących obniżenie stopy procentowej, na zjeździe rodzinnym itp., gdzie będą próbowali zastosować nowo nabyte umiejętności w praktyce. Aby informacja zwrotna była wartościowa, potrzebny jest dobry zestaw pytań (lub formularz dla obserwatorów) i dobre umiejętności obserwacyjne.

→ Zapytaj o opinię drugiej strony

Rodzaj sprawdzania w realnej - życiowej sytuacji. Różnica polega na tym, że oceniasz działania po ich wykonaniu. Jest to dobry sposób nie tylko aby zobaczyć, jak podopieczny radzi sobie w codziennych sytuacjach, kojarząc nowe umiejętności, ale także na komunikację z nim/nią i poznania jego/jej potrzeb. Oczywiście, należy poinformować uczniów o tej formie oceny i jej kryteriach.

Narzędzia oceny

edapp.com

BETTER MICROLEARNING

Narzędzie cyfrowe: Ed App

Opis:

- narzędzie do tworzenia quizów typu Rapid Refresh,
- format arkusza kalkulacyjnego,
- prezentowanie może być podzielone na części,
- bezpłatna wersja podstawowa

Cel: W narzędziu możesz zobaczyć wyniki swoich podopiecznych, sprawdzić wiedzę, umiejętności, i wyniki ze szkoleń pod kątem ich zgodności. Możesz tworzyć szkolenia i inne strategie, aby poprawić pozycję swoich uczniów.

Poziom cyfrowy: Początkujący Zaawansowany



© edapp

K!

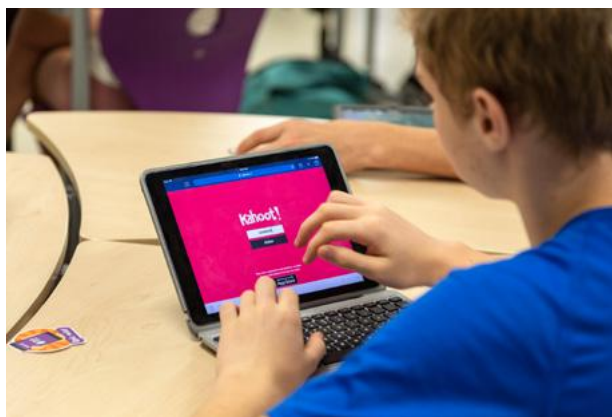
Narzędzie cyfrowe: Kahoot

Opis:

- oparty na grze kreator quizów online, który działa również jako dobre narzędzie do oceny umiejętności, używając kolorowych elementów wizualnych i grywalizacji w celu zwiększenia zaangażowania,
- rodzaje testów: typ quizu wielokrotnego wyboru, pytania otwarte,
- na quizy może odpowiadać kilku graczy jednocześnie, z czego korzysta nauczanie synchroniczne, zachęcając do aktywnego uczestnictwa,
- bezpłatny

Cel: Użyj tego narzędzia, jeśli chcesz uwzględnić otwarte pytania.

Poziom cyfrowy: Początkujący Zaawansowany



© Kahoot



Narzędzie cyfrowe: ProProfs

Opis:

- oparty na chmurze system zarządzania nauczaniem, który może być używany jako narzędzie do oceny umiejętności,
- ponad 100 000 łatwo dostępnych pytań, których możesz użyć podczas tworzenia testów online,
- rodzaje testów: wielokrotnego wyboru, dopasowywanie, wypełnienie pustej części, esej,
- konfigurowalne szablony quizów,
- quizy firmowe,
- certyfikat ukończenia,
- raporty,
- bezpłatna wersja podstawowa

Cel:

- projektowanie i przeprowadzanie ocen
- dostęp do raportów i analiz w celu oceny zespołu

Poziom cyfrowy: Początkujący Zaawansowany



© Screenshot: www.proprofs.com/quiz-school



Digital Tool: Skills-base

Opis:

- platforma służąca ocenie umiejętności z dodatkową funkcją samooceny,
- bezpłatne narzędzie

Cel:

- pomagają edukatorom gromadzić dane potrzebne do tworzenia lepszych strategii dotyczących pracowników,
- pozwala poznać umiejętności i zainteresowania podopiecznych,
- świetny sposób monitorowania postępów, które ostatecznie mogą wpłynąć na efekty uczenia się.

Poziom cyfrowy: Początkujący Zaawansowany



© Screenshot: www.skills-base.com



Digital Tool: **Socrative**

Opis:

- aplikacja zachęca do efektywnego zaangażowania w klasie,
- sprawdzaj zrozumienie uczniów za pomocą przygotowanych ćwiczeń lub pytań „z biegu” i otrzymuj raporty w czasie rzeczywistym, aby wizualizować proces uczenia się

Cel:

- Zamień wykład w interakcję dzięki aplikacji, która daje natychmiastowy wgląd w nauczanie,
- Quizy, ankiety, zajęcia zespołowe i treści od nauczycieli
- łatwe w użyciu narzędzie oceny



© Screenshot: www.socrative.com

Poziom cyfrowy: Początkujący Zaawansowany



www.gobeeco.eu



Obserwuj nas



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union