



Tworzenie aplikacji mobilnej oszczędzającej wodę

Format nauczania mieszanego - twarzą w twarz	Rezultaty	Działania dydaktyczne i edukacyjne	Forma oceny
	Po ukończeniu tego działania uczestnicy będą:	Uczestnicy nauczą się osiągać te konkretne rezultaty poprzez następujące działania edukacyjne:	Uczestnicy będą oceniani na podstawie stopnia osiągnięcia tych konkretnych rezultatów za pomocą następujących zadań oceniających:
	Rozumieć znaczenia oszczędzania wody dla środowiska	Znaczenie oszczędzania wody: Uczniowie są dzieleni na małe grupy, aby omówić, dlaczego oszczędzanie wody jest niezbędne i podzielić się sposobami oszczędzania wody w życiu codziennym. Dodatkowo wyświetlany jest krótki film na temat zmian klimatycznych i zmniejszających się zasobów naturalnych wody.	Obserwacja i ocena w klasie opierają się na dzieleniu się pomysłami uczniów na temat konieczności oszczędzania wody.
	Identyfikować kluczowe cechy aplikacji mobilnej oszczędzającej wodę	Opracowywanie funkcji aplikacji: Grupy decydują o podstawowych funkcjach, które powinna mieć aplikacja mobilna oszczędzająca wodę. Przykłady obejmują wskazówki dotyczące oszczędzania wody i śledzenie codziennego zużycia wody. Wspólny projekt aplikacji jest tworzony na podstawie wybranych funkcji.	Uczniowie prezentują swoje projekty aplikacji klasie w grupach i otrzymują opinie od innych grup.
	Kodować podstawowe funkcje aplikacji	Warsztat kodowania: Uczniowie kodują główne funkcje aplikacji, korzystając z	Grupy testują swoje aplikacje za pomocą „AI Companion” i przedstawiają napotkane problemy klasie, otrzymując





Metoda STEM w kształceniu włączającym
Macierz rezultatów uczenia się

Interaktywne zadania edukacyjne, grywalizacja, zachęcanie (nudging) / online		programowania opartego na blokach App Inventor. Na przykład dodają funkcję przycisku związaną z „Wskazówkami dotyczącymi oszczędzania wody”. Każda grupa otrzymuje wskazówki i współpracuje, aby rozwiązać problemy z kodowaniem.	sugestie dotyczące ulepszenia swojej aplikacji.
	Projektować kampanie w celu zwiększenia świadomości na temat oszczędzania wody	Kampania informacyjna: Grupy opracowują pomysł na kampanię, taki jak plakat, film lub baner, aby promować oszczędzanie wody. Każda grupa przedstawia swoją kampanię klasie, podkreślając znaczenie oszczędzania wody i korzyści płynące z aplikacji.	Kampanie są prezentowane klasie, a najskuteczniejsze pomysły są identyfikowane poprzez dyskusje klasowe. Od uczniów zbierana jest krótka samoocena.
	Poznajmy stronę internetową, na której powstanie Aplikacja Mobilna.	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne
	Poznajmy AppInventor	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne
	Poznajmy obszar kodowania AppInventor	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne
	Poznajmy przestrzeń projektową AppInventor	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne



Współfinansowane przez
Unię Europejską