



# NATURE PHOTO LABYRINTH

## ERIKOISKURSSI MODUULI 3 - ULKOILU

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



**EXILIO**  
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÖTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## Sisällysluettelo

1.	Johdanto .....	1
2.	Ulkoilu NPL-sovelluksella .....	2
3.	Ulkoilu, johon sisältyy muita opetussovelluksia .....	2
4.	Muita hyödyllisiä ulkoiluaktiviteetteja oppilaiden houkuttelemiseksi 3	
5.	Loppuhuomautukset .....	3



## 1. JOHDANTO

Ilmastonmuutos on viime vuosina noussut yhä tärkeämmäksi aiheeksi koulutuksessa, kun maailma kohtaa ilmaston lämpenemisen ja sen seurausten haasteet. Yksi lähestymistapa oppilaiden sitouttamiseen tähän aiheeseen on pelipohjainen oppiminen, jonka on osoitettu olevan tehokas tapa lisätä opiskelijoiden motivaatiota ja parantaa oppimistuloksia ulkoiluun sisällytettynä. Sisällyttämällä luontokuvia ja labyrintit sekoitettuun oppimiseen opettajat voivat luoda mukaansatempaavan ja vuorovaikutteisen oppimiskokemuksen, joka rohkaisee oppilaita tutkimaan ja ymmärtämään ilmastonmuutoksen vaikutuksia ympäristöömme. Tämä lähestymistapa hyödyntää visuaalisten ärsykkeiden voimaa houkuttelevan tarinan luomiseksi, joka sitouttaa oppilaat sekä tunne- että älyllisellä tasolla.

Teknologian käytön lisääntyessä opetuksessa opetussovelluksista on tullut olennainen työkalu sekä opettajille että opiskelijoille. Opetussovellusten integrointi ulkoiluun sekoitettuun koulutukseen voi tarjota innovatiivisen ja mukaansatempaavan tavan edistää oppimista. Yhdistämällä ulkoilun edut opetussovellusten saavutettavuuteen ja joustavuuteen voi saada mukaansatempaavamman ja dynaamisemman oppimiskokemuksen.

Opetussovellusten käyttö ulkoilussa voi auttaa kuromaan umpeen perinteisen luokkahuoneen ja tosielämän kokemusten välistä kuilua. Nämä sovellukset voivat tarjota interaktiivisia ja visuaalisia apuvälineitä, jotka parantavat opiskelijoiden käsitteitä, kuten geokätköilysovelluksia, jotka käyttävät GPS-tekniikkaa opettaakseen oppilaille maantiedettä ja geologiaa. Ne voivat myös tarjota opiskelijoille mahdollisuuden tehdä yhteistyötä ja kommunikoida kollegoidensa sekä kouluttajien ja alan asiantuntijoiden kanssa.

Sekoitettu oppiminen ulkoiluun ja koulutussovelluksiin voi olla erityisen tehokas kriittisen ajattelun ja ongelmanratkaisutaitojen edistämisessä. Haastamalla opiskelijat ratkaisemaan ongelmia ja tekemään päätöksiä todellisissa skenaarioissa, he voivat syventää ymmärrystä aiheesta ja soveltaa sitä jokapäiväiseen elämäänsä.

Tällä tavalla opetussovellusten integrointi ulkoiluun yhdistettyyn koulutukseen tarjoaa ainutlaatuisen ja tehokkaan lähestymistavan oppimiseen. Siinä yhdistyvät ulkoilun edut teknologian saavutettavuuteen ja joustavuuteen luodakseen dynaamisemman ja kiinnostavamman oppimiskokemuksen.

Tähän asiakirjaan olemme koonneet erilaisia ulkoiluaktiviteetteja, jotka voidaan yhdistää NPL-sovellukseen ja toiseen vastaavaan koulutussovellukseen luodakseen opiskelijoille upean oppimiskokemuksen. Nämä toiminnot auttavat opiskelijoita ymmärtämään globaalin ilmastonmuutosongelman käsittelemisen tärkeyden. Tämän lähestymistavan avulla opiskelijat voivat kehittää syvempää ymmärrystä planeettamme säilyttämisen tärkeydestä ja tulla tietoisemmiksi ja aktiivisemmiksi osallistujiksi kestäväen tulevaisuuden luomisessa.

### 2. ULKOILU NPL-SOVELLUKSELLA

NPL-pelisovellus on opetuspelejä, jossa on 3D-labyrintit integroitu tietokilpailuominaisuuteen, jonka avulla voit määrittää tietokilpailuja, joita voidaan muokata. Pelin avulla opiskelijat voivat hankkia digitaalisia, moniajo- ja muita taitoja sekä oppia pelatessaan. Tässä on luettelo toiminnoista, jotka voit integroida opetusprosessiisi parantaaksesi oppimisprosessia:

Pelit:

- Voidaan perustaa interaktiivisia pelejä, kuten aarteidenetsintää käyttämällä erityisiä tarroja/tarroja, jotka kiinnitetään kasvi- ja eläimistöille ympäri paikkaa. Siellä opettajat voivat ladata ja tulostaa NPL-projektin logotarroja ja sijoittaa ne alueen kasvistoon ja eläimistöön. Sen jälkeen oppilaiden on kierrettävä ja etsittävä kasvistoa ja eläimistöä erityisillä tarroilla ja napsautettava kuvia sovelluksen avulla.
- Click-Picture -pelejä, jossa biologiset prosessit nimetään ja oppijoiden tulee klikata kuvia prosessiin kuuluvista asioista. Esim. fotosynteesiprosessi - Oppilaat joutuvat napsauttamaan kuvia auringosta, kasveista, CO<sub>2</sub>-symboleista ja O<sub>2</sub>-symboleista tai ilmakuplista vedessä.
- Arvaa kasvisto ja eläimistö, jossa kasviston/eläimistön äärioviivat näytetään, ja oppilaiden tulee tunnistaa kasvisto/eläimistö ja ladata niistä kuvia.
- Järjestä matka rannoille ja asenna App-tietovisa ottaaksesi kuvia erilaisista rannoille huuhtoutuvista jätteistä ja raivaamalla labyrinttitasoja.

Pääset NPL- [peleihin osoitteessa https://npl.ysbf.org/nature-photo-labyrinth/](https://npl.ysbf.org/nature-photo-labyrinth/)

### 3. ULKOILU, JOHON SISÄLTYY MUITA KOULUTUSSOVELLUKSIA

Kaksinkertainen tietokilpailu

Järjestä rantasiivous ja luo erilaisia reittejä [ELF Learning Educational Site -sovelluksen ja -sovelluksen avulla](#) ja hanki sitten opiskelijat vastaamaan tietokilpailuun ja saamaan kokemusta ulkona oppimisesta eri tavalla.

Opiskelijat voivat kerätä kiviä ja mineraaleja, kasveja, hyönteisiä, maaperää tai mitä tahansa muuta opiskeluyksiköstäsi riippuen. Esimerkiksi lehtinäytteet voivat auttaa puiden tunnistamisessa, kivivertailut havainnollistavat geologista historiaa ja muodostumia, ja toukkia voidaan tarkkailla muuntumisen kautta.

## Erikoiskurssi: Moduuli 3 - Ulkoilu

Rannan siivousmatkan perusteella voit sitten laatia tietokilpailun NPL-pelistä ja saada oppilaat vastaamaan siihen.

Päiset Elf App -sovellukseen osoitteessa

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cubycode.gems&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cubycode.gems&pcampaignid=web_share)

### 4. MUITA HYÖDYLLISIÄ ULKOILUAKTIVITEETTEJA OPPILAIDEN HOUKUTTELEMISEKSI

Tässä on luettelo, jonka avulla opiskelijat voivat osallistua enemmän ulkoilmaaktiviteetteihin liittyen ilmastonmuutokoulutukseen:

1. Luontovaellukset: Opiskelijat voivat tehdä opastettuja retkiä luonnollisilla alueilla oppiakseen ilmastonmuutoksen vaikutuksista ekosysteemeihin, villieläimiin ja elinympäristöihin. He voivat tarkkailla muutoksia kasvien ja eläinten käyttäytymisessä, lämpötilassa ja säässä.
2. Puiden istutus: Opiskelijat voivat osallistua puiden istutustoimintoihin saadakseen tietoa puiden roolista ilmastonmuutoksen hillitsemisessä. He voivat oppia hiilen kierrosta, fotosynteesistä ja metsänistutuksen tärkeydestä.
3. Rantapuhdistukset: Oppilaat voivat osallistua rantasiivouksiin saadakseen tietoa ilmastonmuutoksen vaikutuksista valtameriin ja meren elämään. He voivat oppia valtamerien happamoinnista, muovisaastuksista ja rannikkoekosysteemien säilyttämisen tärkeydestä.
4. Yhteisöpuutarhat: Oppilaat voivat osallistua yhteisöpuutarhoihin oppiakseen kestävästä maataloudesta ja elintarviketuotannosta. He voivat oppia kompostoinnista, maaperän terveydestä ja ilmastonmuutoksen vaikutuksista elintarviketurvaan.
5. Uusiutuvan energian matkat: Opiskelijat voivat tutustua uusiutuvan energian kohteisiin, kuten aurinko-, tuuli- tai vesivoimaloihin, oppiakseen uusiutuvan energian roolista ilmastonmuutoksen hillitsemisessä. He voivat oppia näiden laitosten takana olevasta teknologiasta ja uusiutuviin energialähteisiin siirtymisen eduista.
6. Kansalaistieteen projektit: Opiskelijat voivat osallistua kansalaistieteen projekteihin kerätäkseen tietoa ilmastonmuutoksesta. Opiskelija oppii tieteellisestä prosessista, tiedonkeruumenetelmistä ja tiedon merkityksestä ilmastonmuutoksen ymmärtämisessä.

### 5. LOPPUHUOMAUTUKSET

NPL-projekti ja sen resurssit on luotu houkuttelemaan opiskelijoita innovatiivisella tavalla heidän mielensä virkistämiseksi ja oppimiskokemuksen parantamiseksi. Sisällyttämällä pelin erilaisiin ympäristöihin ja hyödyntämällä projektin resursseja, kasvattajat ja kouluttajat voivat saavuttaa tämän tavoitteen.



# NATURE PHOTO LABYRINTH

**EXILIO**  
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION



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

The European Commission's support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.