

ECONTIC

Konceptbeskrivelse



Indhold

Introduktion

Formål

Problemstilling

Mission, vision & værdier

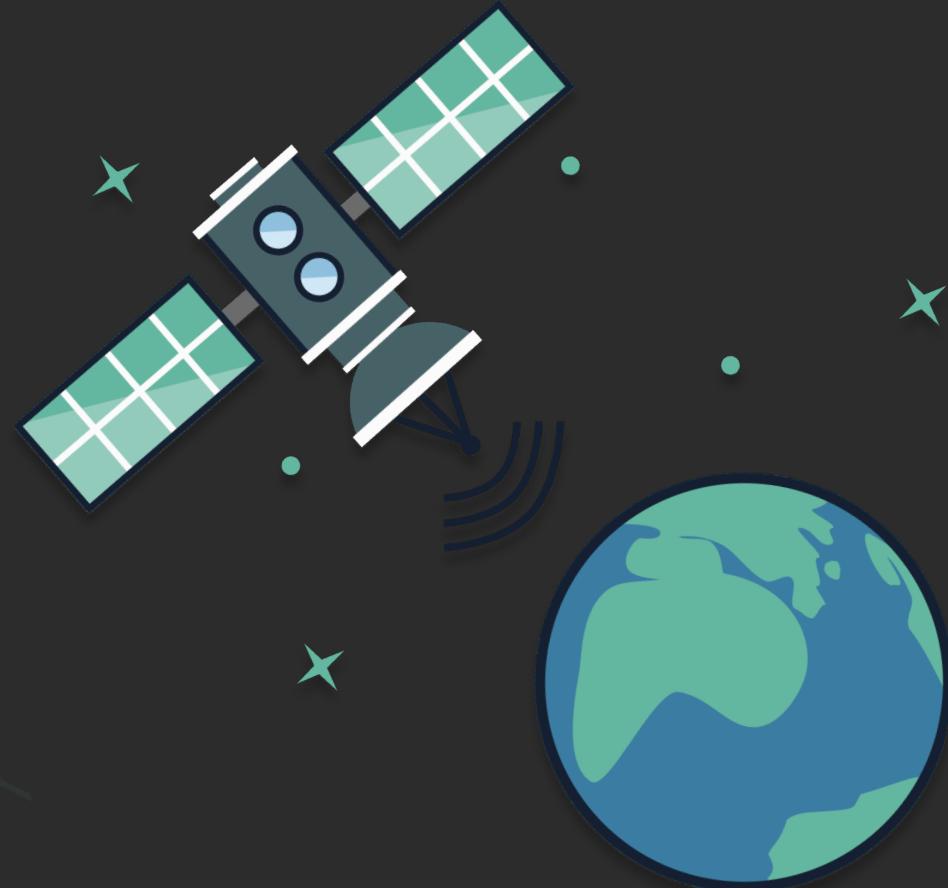
Persona

Løsning

Prototype

Implementeringsguide

Værdiskabelse



Introduktion

Velkommen til denne konceptbeskrivelse for det digitale koncept udviklet til organisationen ESA, med henblik på at bruge deres data til undervisning i klima, miljø og bæredygtighed i den danske grundskole.

I denne konceptbeskrivelse vil vores bud på en digital løsning præsenteres og beskrives. Der vil argumenteres for valg i forbindelse med udviklingen fra et fagligt og teoretisk perspektiv, dog vil der i lige så høj grad være fokus på det praksisorienteerde.

God læselyst!



Formål

Formålet med konceptbeskrivelsen er at give ESA et indblik i konceptet i sin kompleksitet. Det betyder, at konceptbeskrivelsen visualiserer konceptet i sin samlede helhed, samt delelementerne i den samlede problemløsning.

Konceptet tager udgangspunkt i brugerens behov og de mange funktioner, som indgår løsningen, vil blive fremhævet og forklaret i kontekst til resten af løsningen. Samt inddrage konkrete metoder til at implementere løsningen på.

ESA kan dermed altid søge det samlede overblik over problemløsningen i denne konceptbeskrivelse.

The image shows a large monitor and a smaller tablet displaying the ECONTIC website. The monitor's screen is dark, featuring a teal globe icon with green continents and blue oceans, surrounded by small green dots and a magnifying glass effect. To the left of the globe, the text "Klima, miljø & bæredygtighed på spil" is displayed, along with a description: "Løs fagrelevante opgaver og tjen grønne point, mens du håndterer naturkatastrofer og holder dit land bæredygtigt." Below this is a purple "KØB NU" button. The monitor's top navigation bar includes links for "Viden", "Kontakt", "Om os", "Priser", and a purple "LOGIN" button. The tablet's screen displays a "UNI-login" form with fields for "Brugernavn" and "Afgangskode", and a purple "LOGIN" button. The tablet's top navigation bar is identical to the monitor's. The bottom of both devices shows a dark footer bar with links: "Viden", "Kontakt", "Om os", "Priser", "Handelsbetingelser", "Privativpolitik", and "Cookies".

Klima, miljø & bæredygtighed på spil

Løs fagrelevante opgaver og tjen grønne point,
mens du håndterer naturkatastrofer og holder
dit land bæredygtigt.

KØB NU

UNI-login

Hvis din institution er oprettet hos
ECONTIC, kan du logge ind med
dit Uni-login

Brugernavn

Afgangskode

LOGIN

Problemstilling

Derfor er problemstillingen undersøgt fra forskellige perspektiver, for at skabe et stærkt fundament for at arbejde i et bruger- og adfærdsorienteret perspektiv:

1. Undervisere og ledere i grundskolen.
2. Elever i grundskolen.

ESA's data bliver i konceptet anvendt til undervisning i klima, miljø og bæredygtighed i grundskolen - hvor undervisere, såvel som elever vil nyde gavn af et virkelighedsorienteret digitalt undervisningsredskab.

Mission, vision & værdier

Vision

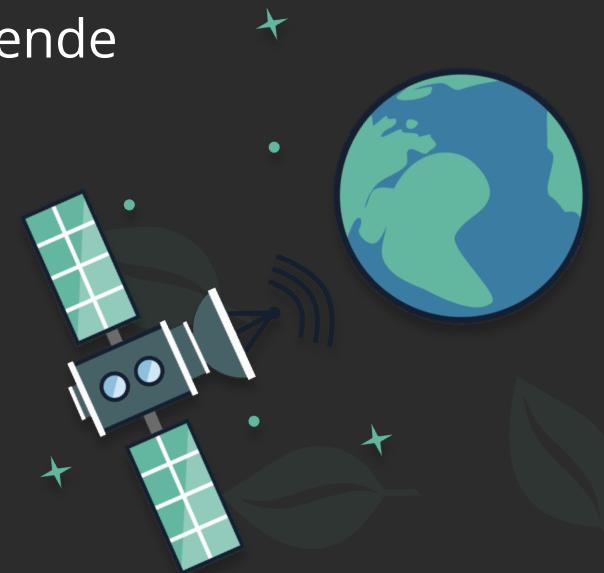
At øge motivationen og læringsudbyttet med undervisning i klima, miljø og bæredygtighed for folkeskolen og gøre det sjovere og mere værdifuldt.

Mission

At skabe et værdifuldt værktøj til undervisningen som er nemt at gå til og bruge, og som skaber dynamisk og inddragende undervisning.

Værdier

Læring om klima, miljø og bæredygtighed skal være inklusiv, spændende og varierende.



Persona

På baggrund af brugerundersøgelserne har man udarbejdet en persona, Malene. Formålet med at portrætttere målgruppen gennem en fiktiv person på baggrund af den viden, som er indsamlet, er at skabe et stærkere grundlag for at leve sig ind i målgruppens virkelighed, med henblik på udvikling af den digitale løsning.

Malene 41 år og er underviser i mellemtrinnet og udskolingen i grundskolen. Hun erfarer at de unge elever mangler indsigt i- og viden om klima, miljø og bæredygtighed. Hun mener at grundskolen har et stort ansvar for at undervise og uddanne eleverne i emnet, på tværs af alle grundskolens fag. Dog oplever hun udfordringen, at det nuværende undervisningsmateriale ikke er tilpasset de forskellige aldre og klassetrin, hvilket gør det umuligt for lærerne at undervise de yngste elever i emnet.

Navn: Malene Friis Eriksen

Alder: 41 år

Køn: Kvinde

Bopæl: Gug, Nordjylland

Civil status: Gift med 2 børn, på henholdsvis 9 og 13 år.

Teknologi: Smartphone, Tablet, Smart Tv og Laptop.



Fritid og interesser: Malene nyder at bruge tid med familien, og lægger både tid og overvejelser i at etablere trygge omgivelser for børnene og familiens fremtid, med plads til leg, glæde og fantasi. Som beboer i Aalborg Kommune skal Malene og hendes familie sortere deres affald, hvilket både Malene og børne ser et godt formål i. Hun synes det er vigtigt at gøre en indsats for miljøet og bæredygtighed i den verden hendes børn skal vokse op i. Hvilket også er en af årsagerne til de i familien cykler til og fra skole og arbejde.

Det er for Malene vigtigt at føre de gode og bæredygtige vaner videre til den næste generation, heriblandt hendes egne børn. Men hun er også opmærksom de mange udfordringer, frustrationer og bekymringer det kan medføre blandt de unge mennesker.

Malene holder meget af hendes ugentlige løbeture, her slipper hun alle hverdagens frustrationer, stress og jag. Hun elsker at løbe i de naturskønne omgivelser der omringer Aalborg, at nyde naturens mange smukke nuancer og at kunne indånde den friske luft. For Malene er det de små glæder i hverdagen, der betyder mest. Hun er generelt meget aktiv, social og udadvendt.

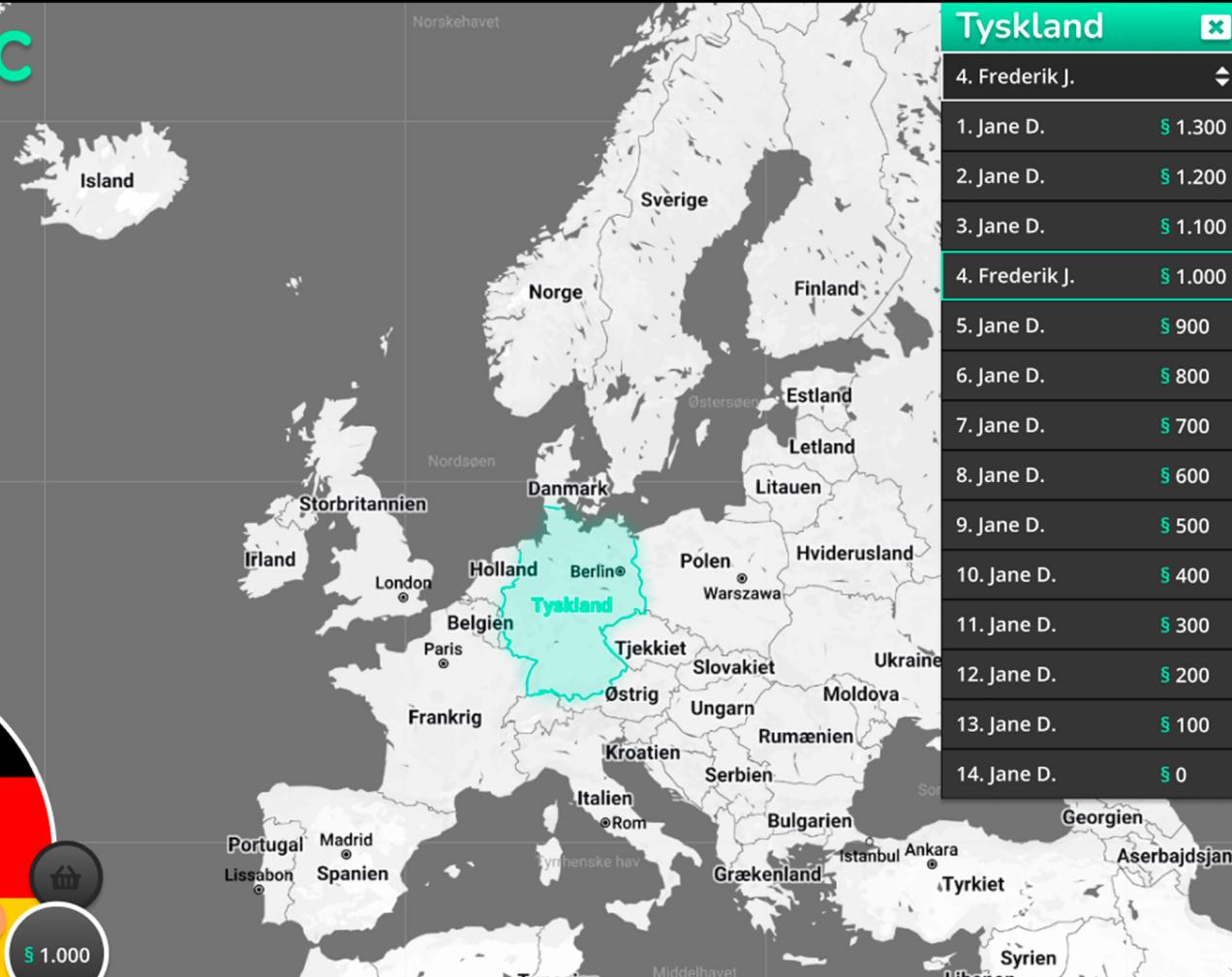
Beskæftigelse: Malene har siden hun påbegyndte sin gymnasiale uddannelse, vidst at hun ville arbejde som folkeskolelærer, hvor hun kunne sætte sit præg og gøre en forskel for børnene/den kommende generation. Hun er målrettet, arbejdsmæssig og positiv af sind. Det bemærkes på arbejdsplassen, hvor hun anerkendes og respekteres af både sine elever og kollegaer. Som folkeskolelærer underviser Malene i mellemtrinnet og udskolingen, i fagene dansk, engelsk og historie.

Løsning

For at imødegå problemstillingen, er der på baggrund af indholdet på de foregående sider udviklet et digital koncept.

I konceptet får eleven tildelt et landdistrikt i Europa, hvor eleven har ansvaret for at holde landet mest mulig bæredygtigt. Gennem spillet vil eleven blive præsenteret for fagspecifikke opgaver, naturkatastrofer og kriser, som eleverne skal forholde sig til. Ved at udføre opgaverne korrekt og træffe bæredygtige beslutninger, optjener eleverne grønne point, og eleven med flest grønne point ved spillets afslutning har vundet.

ECONTIC





Som underviser kan der nemt opsættes nye spil, med mulighed for at vælge klassetrin, sværhedsgrad og fag - således bliver opgaverne i spillet er fagspecifikke. Desuden har underviseren også mulighed for manuelt at lave tilpassede opgaver til spillet.

Responsiv hjemmeside

Løsningen præsenteres som en responsiv hjemmeside, for at sikre nem tilgang til konceptet for både underviserer og elever. Med en online løsning gemmes elevernes data under personlige profiler via UNI-login, og gør det muligt at skifte mellem enheder.

The image shows a tablet and a laptop displaying the ECONTIC platform. The tablet screen features a dark background with a cartoon boy character on the left, a navigation bar at the top with links like 'Viden', 'Kontakt', 'Om os', 'Priser', and a user profile for 'Frederik Jensen'. Below the navigation bar are several circular icons for customization: a smiling face, a pair of scissors, a t-shirt, and a crown. To the right of these are color swatches for 'Teint' (skin tone) and 'Øjne' (eyes). The laptop screen displays a map of Europe with a focus on Scandinavia. A purple callout box titled 'Opgave' (Task) contains the following text:

Skandinavien er et landområde i det nordlige Europa, som består af 3 lande. Disse 3 lande deler deres skandinaviske sprog og i stor grad deres kultur og historie.

Hvilke af disse lande er IKKE en del af skandinavien?

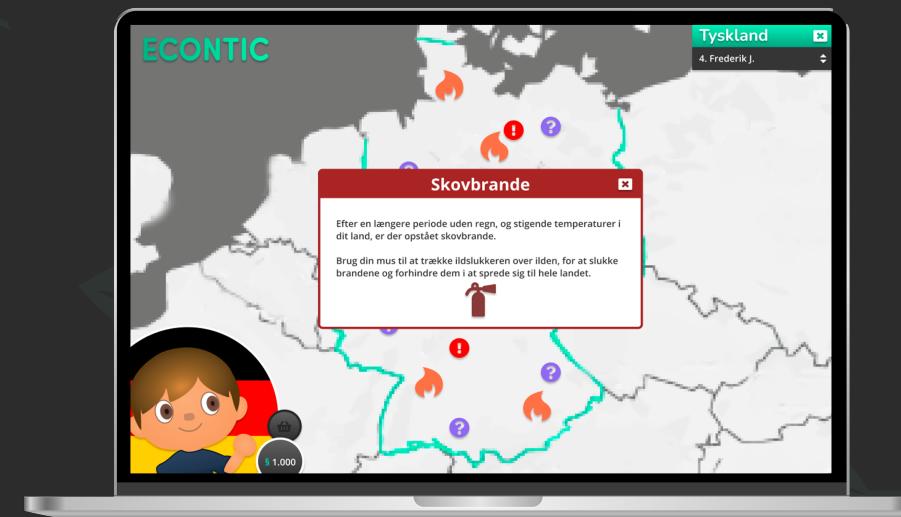
Below the question, three options are listed: 'Danmark', 'Finland', and 'Sverige'. The 'Finland' option is highlighted in blue. A small green icon showing '\$ 1.000' is visible in the bottom right corner of the laptop screen. The overall theme of the platform is environmental education, as indicated by the logo and the word 'ECONTIC'.

Data fra ESAs satellitter

Til mange af de naturkatastrofer og kriser, som eleverne skal håndtere, bruges der data fra Sentinel 1, 2 og 3. Her indsamles der data omk oliespild, landskabsændringer, oversvømmelser m.m. som bruges til at lave relevante og realistiske kriser og naturkatastrofer, som eleverne skal håndtere i deres tildelte land.

Tilpas din karakter

En anden funktion i ECONTIC, er tilpasningen af din avatar, som giver eleverne mulighed for at fordybe sig mere i spillet. De kan skabe en karakter de kan spejle sig i, og som kan gøre spillet mere virkelighedsnært for dem.



The image shows two tablets displaying the ECONTIC website. The top tablet displays a configuration page where users can set up a game. It features a header with the ECONTIC logo and navigation links for Viden, Kontakt, Om os, Priser, and a user profile for Jørgen Primdal. Below the header is a section titled "Vælg indstillinger" (Select settings) containing fields for "Navn på spil" (Game name), "Vælg fag" (Select subject), "Vælg klasse" (Select class), "Vælg niveau" (Select level), and a gear icon for settings. A purple "OPRET" (Create) button is located at the bottom left of this section. The bottom tablet displays a dashboard titled "Dine spil" (Your games) showing five game cards, each labeled "Navn på spil" and "2 til 12". Below this is a section titled "Arkiverede spil" (Archived games) showing three more game cards. The footer of both tablets includes links for Viden, Kontakt, Om os, Priser, Handelsbetingelser (Trading terms), Privativpolitik (Privacy policy), and Cookies.

ECONTIC
LÆRING I KLIMA, MILJØ & BÆREDYGTIGHED

Viden Kontakt Om os Priser Jørgen Primdal

Vælg indstillinger

Navn på spil

Vælg fag Vælg klasse Vælg niveau

OPRET

Dine spil +

Navn på spil 2 til 12

Arkiverede spil

Navn på spil 2 til 12

Navn på spil 2 til 12

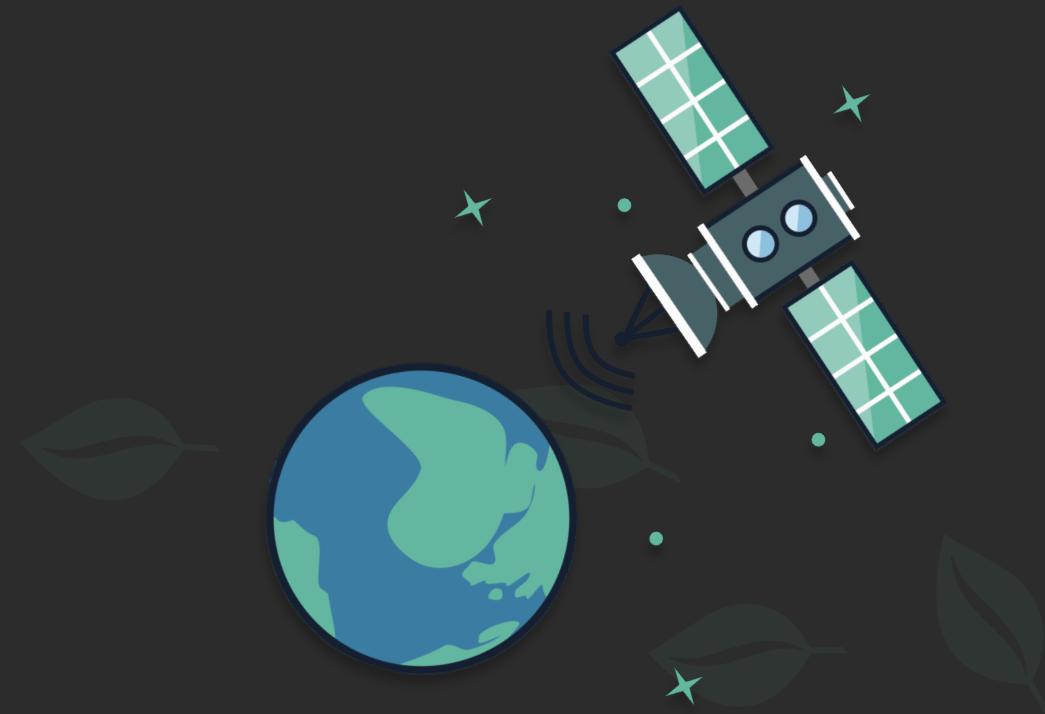
Navn på spil 2 til 12

Viden Kontakt Om os Priser Handelsbetingelser Privativpolitik Cookies

Prototype

Prototypen er funktionel, og knapper samt links kan derfor anvendes.

Link til prototype: [ECONTIC - Funktionel prototype](#)



Implementeringsguide

Dette afsnit skal fungere som en direkte implementeringsguide til ESA, hvor de får anbefalinger til, hvordan de kan integrere samt markedsfører det digitale koncept i den nuværende organisationsstruktur.

Awareness

I fasen hvor konceptet skal brandes på markedet, skabe awareness og på den måde tiltrække målgruppen til salg, er det umiddelbare fundament, at ESA skal henvende sig gennem relevant content på konceptets webside, samt gennem analog kontakt med målgruppen.

Den udarbejde prototype af konceptets webside tager sit primære afsæt i tidens trends og tendenser, samt en udarbejdet SEO-strategi. Det gælder bl.a. opsætning af relevante søgeord, titler, artikler m.fl. på websiden.

ECONTIC
LÆRING I KLIMA, MILJØ & BÆREDYGTIGHED

Viden Kontakt Om os Priser LOGIN

Artikler

Ny shopping feature!

Bæredygtig energiforsyning

Grøn energi

Affaldssortering

10 gode råd til at redde klimaet

Genbrug

Vindmølleparkar

Ny shopping feature! ✖

ECONTIC har tilføjet en ny shopping feature, som giver eleverne, der spiller på et højt niveau, mulighed for at investere grønne point til solceller, vindmøller m.m. for at skabe en passiv inkomst af grønne point!

Denne feature gør spillet mere udfordrende, og lærer eleverne om hvad det vil sige at investere, samtidig med at eleverne får et nyt aspekt til at konkurrere om at få et mere bæredygtigt land.

Viden Kontakt Om os Priser Handelsbetingelser Privatsagspolitik Cookies

Google Analytics

Et centralt analyseværktøj som ESA med fordel kan gøre brug af, er Google Analytics. Det gør det muligt for organisationen at spore adfærdten på websiden og konceptets landingssider, hvilket er aktuelt i forbindelse med vedligehold og opdatering af løsningen.

Branding via andre kanaler

I udviklingen af prototypen er der valgt at udgangspunkt i branding via konceptets egen webside. ESA kan dog med fordel også henvende sig til målgruppen via andre kanaler, hvor målgruppen også befinner sig.

Det kunne være LinkedIn, Youtube og Facebook - blot for at nævne nogle af de medier, der kunne have potentiale.

Værdiskabelse

Værdiskabelse for målgruppen

Det digitale koncept skaber værdi for målgruppen ved at give undervisere, såvel som elever et undervisningsmateriale til læring om klima, miljø og bæredygtighed. Konceptet understøtter 'læring gennem leg' som gør læringen positiv og udbytterigt - samt er det med konceptet muligt for lærerne at tilpasse materialet til hvert klassetrin.

Værdiskabelse for ESA

Ligesom det digitale koncept har en direkte værdiskabelse for målgruppen, har det naturligvis også en værdiskabende effekt for ESA.

ESA for som organisation en betydelig rolle i uddannelse af den næste generation, og kan med deres data bidrage til en formentlig grønnere fremtid. Derudover vil ESA årligt have et overskud på ca. 189872 DKK, som de kan investere i andre meningsfulde koncepter.

