

ENVIGAME

- jedinečný projekt pro realizaci EVVO na škole



ENVIGAME je jedinečný projekt v České republice, který smysluplně spojuje práci dětí na počítači se zajímavými aktivitami přímo v terénu. Cílem projektu je najít správnou cestu provázání IKT a environmentální výchovy. Vněst do vyučování trochu více zábavy a efektivnosti. Využít ty technologie, které mají potenciál na celkový rozvoj osobnosti žáka v kontextu environmentální výchovy. Nepřímo podporovat základní úlohu školy, tedy probouzet zájem o životní prostředí, historii regionu, naučit žáky selektovat informace, čerpat z důvěryhodných zdrojů, vychovávat je ke společné práci a podobně. V rámci jednotlivých úkolů se žáci snaží řešit aktuální environmentální problémy města nebo regionu, přemýšlejí více o budoucnosti, o budoucím stavu životního prostředí, kulturního dědictví apod. Projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky a byl zahájen 11. listopadu 2009 s dobou trvání 36 měsíců. Koordinátorem projektu je společnost Cross Czech a. s., která spolupracuje se dvěma partnery - Klubem ekologické výchovy, o. s., a Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze (nyní Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků).

Výstupem z projektu je **sedm vzdělávacích programů** vhodných pro praktickou realizaci environmentální výchovy na základních školách a v nižších ročnících víceletých gymnázií. Do ověřování projektu bylo během jednoho školního roku zapojeno 10 škol (asi 250 žáků) z různých krajů celé České republiky, které zmiňované vzdělávací programy pilotovaly. Na základě připomínek ze strany učitelů i žáků byly



jednotlivé programy (herní scénáře) upraveny do současné podoby.

Rozdíl mezi doposud realizovanými vzdělávacími programy se zaměřením na environmentální výchovu a ENVIGAME je **kombinace práce dětí přímo v terénu a aktivit ve třídě** s možností využití GPS, multifunkčního mobilního telefonu či notebooku. Žáci mapují jednotlivé regiony Čech z hlediska ekosystémů, biodiverzity, kulturního dědictví, tradic a zdravého životního stylu. Například v programu Naše obec se zaměřují na monitoring environmentálních problémů přímo ve své obci či městě. Ke vzdělávacím programům byly vytvořeny metodické pokyny pro učitele. **Herní platforma** představuje základ vzdělávacích programů, jež je školám volně přístupná na stránkách www.envigame.cz

-jh-

Ochrana přírody je předmětem zájmu

PROJEKTU LIFE+

Víte, co je NATURA 2000 a kterými evropsky významnými lokalitami se pyšní Moravskoslezský kraj? Odpověď na tyto otázky a řadu dalších vám poskytne projekt s pracovním názvem Infoms. Na základě výzvy, kterou vydala Evropská komise pro subjekty registrované v Evropské unii (Evropském společenství), byl Moravskoslezským krajem v roce 2008 předložen návrh projektu v rámci výzvy programu LIFE+ nazvaného Informační a komunikační systém ochrany přírody v NUTS II Moravskoslezsko. Projekt byl spuštěn v lednu 2010 a jeho realizace potrvá do prosince 2013. Cílem projektu je vytvoření informačního systému, který zajišťuje

pravidelný a účinný tok informací v oblasti ochrany přírody, poskytuje základ pro rozhodování v oblasti ochrany přírody a zpřístupňuje informace o stavu a vývoji v této oblasti odborné i laické veřejnosti. Projekt realizuje Moravskoslezský kraj společně se šesti partnery. Jsou jimi Ministerstvo životního prostředí ČR, Agentura ochrany přírody a krajiny České republiky, Lesy České republiky, s.p., Občanské sdružení Hájenka, ZO ČSOP Salamandra a Actaea. Dotace z Evropské unie je ve výši 356.500 EUR, což představuje 45,22 % celkových nákladů projektu (788.400 EUR).

Pokračování na str. 7

ENVIGAME

obsahuje 7 herních scénářů:

- Biodiverzita a její poznávání
- Ekostopy naší školy
- Ekosystémy a jejich poznávání
- Kulturní dědictví města, obce kraje
- Naše obec
- Tradice a zvyky v našem kraji
- Zdraví a my

Herní scénáře jsou rozděleny na **dlouhodobé** (trvání hry je pololetí, případně jeden školní rok) a **krátkodobé** (hra je nastavena na 6 vyučovacích hodin, je tedy vhodná na realizaci projektového dne). Učitel může herní scénář v omezené míře přizpůsobit lokálním podmínkám (např. vložení GPS souřadnic, specifikací údajů vztahujících se k lokalitě místa, obrázky, mapy, názvy rostlin a živočichů). Obsah úkolů však nemůže zásadně měnit. Jak již bylo zmíněno, specifickým projektem ENVIGAME je kombinace práce žáků v terénu (outdoor tým) a ve třídě přímo během hry (indoor tým). Doporučujeme hrát jednotlivé hry v týmech. Týmovou práci si žáci rozvíjejí své sociální dovednosti. Úkoly v herních scénářích jsou uspořádány podle náročnosti, snahou bylo zachovat základní principy a **pravidla počítačových her**. Cílem týmů je propracovat se postupným plněním úkolů do nejvyšší úrovně (levelu) a hru ukončit s co nejvyšším bodovým hodnocením. Časová náročnost úkolů je různorodá. Důležitým nástrojem her je okamžitá zpětná vazba a bodové hodnocení učitelem. Ten může vypracovanou odpověď žákům vrátit k doplnění, případně novému zpracování. Body může učitel přidělit přímo po zodpovězení úlohy, případně může hru pozastavit a ohodnotit úlohu později. Podporována je vysoká míra samostatného rozhodování, protože učitel ve hře vystupuje pouze v roli hodnotitele a pomocníka v případě, kdy žáci nerozumí zadání úlohy. Komunikuje se žáky přímo nebo prostřednictvím chatu, který je součástí platformy. Momentálně probíhá v rámci projektu jednolletá **propagační kampaň** v různých krajích ČR. Vyškolení účastníci seminářů budou mít k dispozici herní platformu i metodické materiály a obdrží **osvědčení akreditované MŠMT**. Ambicí projektu je přispět k moderní vzdělávací politice s efektivním zaplacením ICT do vyučovacích hodin s napojením na environmentální výchovu. Více na www.envigame.cz

-jh-