

GET UP!

Opinbert fréttabréf frá samstarfshópi GET UP!
verkefnisins. Upplýsingar um það sem skiptir máli!



PÚ GETUR LESIÐ UM

GET UP! STAÐAN

MARKMIÐ

FYRSTI VINNUFUNDUR

FUNDUR Á ÍSLANDI

HVAÐ ER FRAMUNDAN

SAMSTARFSADILARNIR

Í hver skipti sem þú ferð
út í náttúruna upplifir þú
mikið meira en leitad er
af.

(John Muir)



GET UP!: staða verkefnisins

*Skrifað af Fundación de la C.V. para
una economía baja en carbón*

Það er komið nýtt fréttabréf! Síðan síðast höfum við unnið áfram að þróun verkefnisins, ekki aðeins í samstarfshópnum, heldur líka í prófunum og auðvitað við að mæta þeim áskorunum sem hafa mætt okkur við prófanir á leiknum.

Hverju höfum við áorkað hingað til? Skýrslur um þjóðgardana eru tilbúnar ásamt því sem tekin hafa verið viðtöl við starfsfólk náttúruverndarsvæðanna. Að auki útbjó einn samstarfsskólanna, IES Jérica-Viver, verkefni þar sem nemendur rannsökuðu og unnu upplýsingar um steindir sem er að finna á náttúruverndarsvæðinu Sierra de Espadán á Spáni. Jafnframt heimsótti hluti nemenda gestastofu Sierra de Espadán.

Nemendur skólans Karola Stura, í Slóvaíku, fóru á fundi með framkvæmdastjóra verndarsvæðis og samstarfsaðilarnir InEuropa, eco&eco og Ente Di Gestione Per I Parchi E La Biodiversita' kynntu sér Þjóðgardinn Cento Laghi á Ítalíu ásamt því að vinna skýrslu um gardinn.

Samstarfsaðilarnir héldu svo til Íslands á tveggja daga verkefnastjórnunarfund. Á fundinum gafst tækifæri til að spyrja þjóðgardsvörð Þjóðgardsins Snæfellsjökuls spurninga. Einnig gafst tækifæri til að ræða stöðu verkefnisins, fara yfir ábendingar, fylgja eftir verkefnum og skipuleggja næstu skref.

Fyrstu lotu í þjálfun starfsmanna lauk. Þátttakendur lærðu um ferlið við leikjagerð e. *gamification* og við prófuðum eftirlíkingu af leiknum sem borðspil. Á fundinum gátum við kynnst mismunandi hlutum leiksins og hvað þarf að hafa í huga við þróun tölvuleikjar með fræðslutilgang.

Síðast en ekki síst erum við komin af stað með stafræna vinnu á leiknum. Eftir að hafa farið yfir nauðsynlegar aðgerðir, greint hverju má halda og hverju sleppa, vinnur Danmar Computers nú að hugmyndum að því hvernig gera megi tölvuleikinn að veruleika. Brátt munu samstarfsaðilarnir geta gert fyrstu prófunina á leiknum og verður fyrsta tilraun gerð á einu af fjórum náttúruverndarsvæðunum, Cento Laghi þjóðgardinum á Ítalíu.



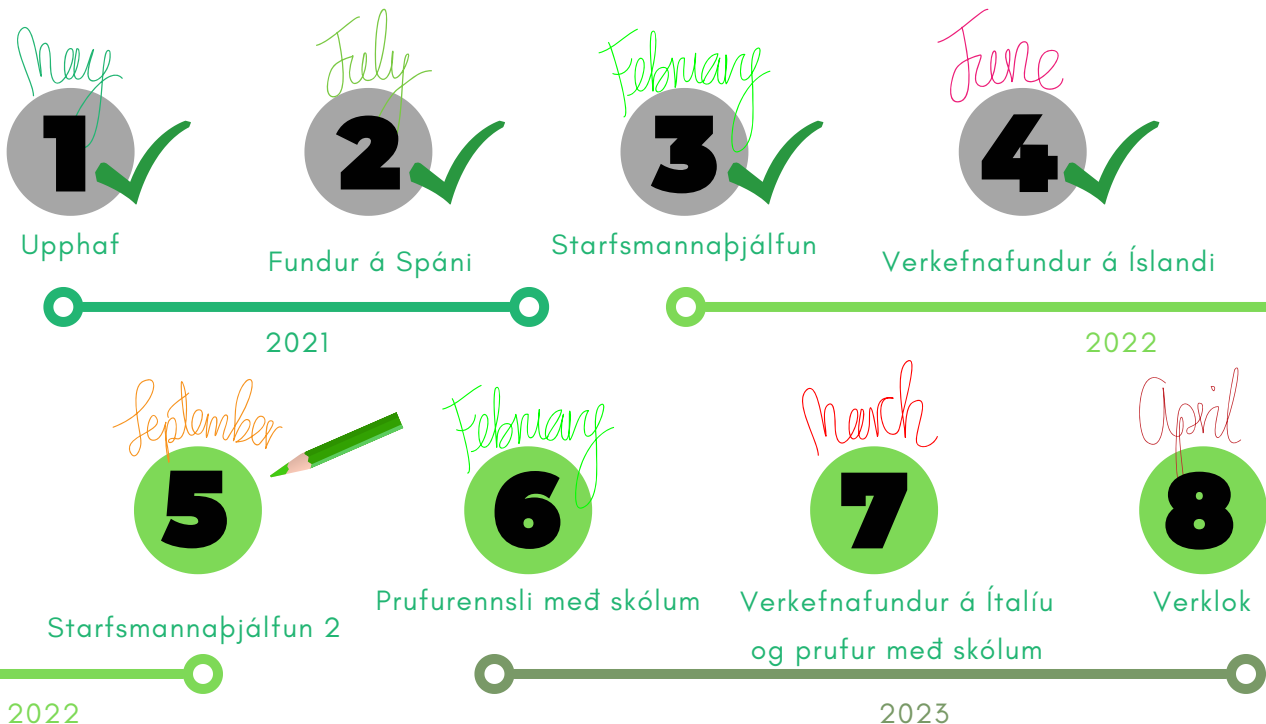
MARKMIÐ

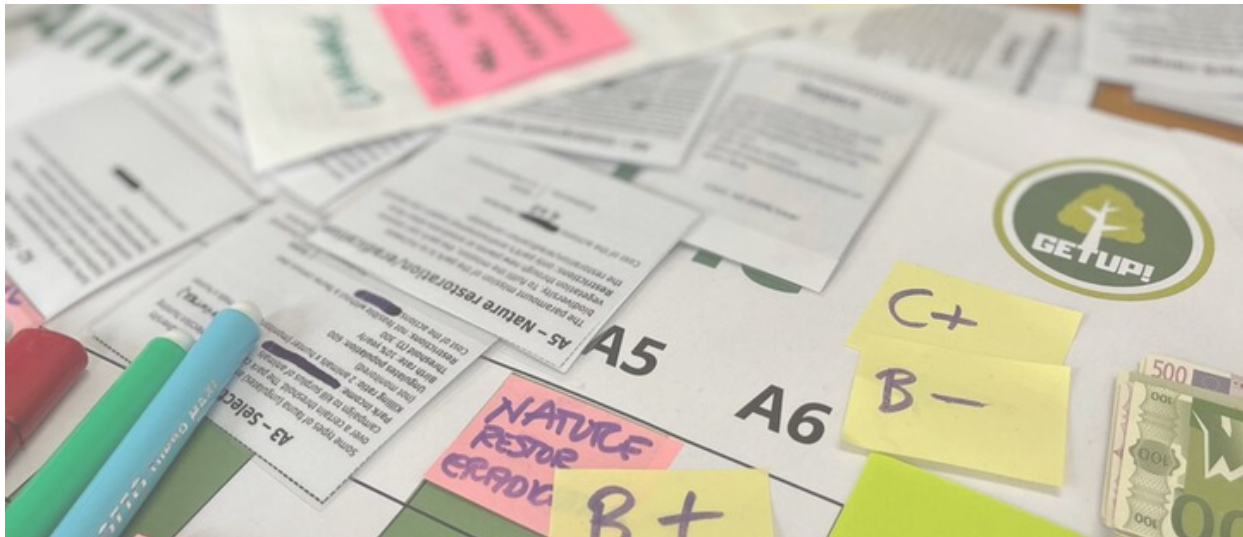
Skrifað af Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Markmið GET UP! verkefnisins eru:

1. Að skapa nýstárlega nálgun með tölvuleikjagerð (gamification) sem er ætlað að verða fræðslutæki fyrir framhaldsskóla um náttúruverndarsvæði.
2. Að stuðla að verndun líffræðilegrar fjölbreytni og náttúruverndarsvæða með það að markmiði að auka þekkingu á félagslegu gildi náttúruverndar, að draga fram menntunarlegt gildi evrópskrar menningar og náttúru auk þess að draga fram tengsl við atvinnusköpun og hagvöxt.
3. Styrkja færni og þekkingu kennara í stafrænum lausnum og í því að nýta tölvuleikjagerð (gamification) til kennslu.

TÍMALÍNA





1st LTTA in Bologna, Italy

Skrifað af InEuropa SRL og eco&eco

Dagana 17. og 18. maí 2022 hittust 16 þátttakendur frá 8 samstarfsaðilum í Bologna á Ítalíu. Fundurinn var liður í lærdóms- og þjálfunar átaki verkefnisins. Kennarar úr framhaldsskólum og starfsmenn náttúruverndarsvæða frá samstarfslöndunum fimm: Íslandi, Ítalíu, Slóvakíu, Spáni og Póllandi mættu á fundinn. Þjálfunin fór fram í höfuðstöðvum eins samstarfsaðila verkefnisins: eco&eco, Economia e Ecologia srl.

Markmið þjálfunarinnar var að skilgreina helstu skref í þróun "GET UP!" fræðsluleiksins til þess að búa til leikjaheim um stjórnun náttúruverndarsvæða auk þess að efla þekkingargrunn sem nýttur verður í þróun leikjarins.

Fyrir fundinn útbjuggu eco&eco og InEuropa bordútgáfu af leiknum. Samstarfsaðilum var skipt í tvo hópa, sérfræðingar í náttúruvernd voru í öðrum og kennarar og sérfræðingar í menntavísindum í hinum. Hvor hópur gat þannig komið með sínar hugmyndir og sýn á leikinn. Þessi prófun reyndist mjög áhrifarík þar sem samstarfsaðilarnir lögðu allir fram tillögur að breytingum sem nýttar verða til að bæta gæði leiksins.

Eftir þessar aðgerðir lögðu samstarfsaðilar verkefnisins áherslu á að skilgreina frekari skref í þróun leiksins og útfærðu næstu skref. Til dæmis fengu þátttakendur verkefni á bordi við að safna upplýsingum um hvern þjóðgarð og afhenda þær Danmar Computers, sem notar þær við þróun leiksins.

"Það er spennandi að spila leikinn og átta sig á hvernig hann getur tekið á raunverulegum áskorunum sem koma upp við rekstur og umhirðu náttúruverndarsvæða, á bordi við þjóðgarða".



Alþjóðlegur fundur á Íslandi

Skrifað af Umhverfisstofnun

Annar verkefnastjórnunarfundur fór fram á Íslandi 21.–22. júní. Prettán þátttakendur frá sjö samstarfsaðilum mættu á fundinn. Fyrsti dagurinn var nýttur til fundarhalds og skipulagningar á skrifstofu Umhverfisstofnunar í Reykjavík.

Á fundinum ræddu fundarmenn stöðu verkefnisins, fjármál og verkefni framundan ásamt því að fara almennt yfir stöðu mála.

- InEuropa fór yfir útfærslur og breytingar eftir fundinn í Bologna sem verða notaðar til þróunar verkefnisins.
- Eco&eco upplýsti um þróun leikjar og kynnti 14 tillögur sem voru þróaðar eftir prófun með skóla í Modena.
- Danmar Computers kynnti þróun stafræna hluta leiksins.

Að lokum voru næstu skref rædd, svo sem næsti fundur sem verður í Póllandi 17.–19. október.

Seinni daginn fór hópurinn í vettvangsferð í Þjóðgarðinn Snæfellsjökul til að kynna sér stöðu þjóðgarðsins og íslenskri náttúru. Ferðin veitti samstarfsaðilum skýrari hugmynd um muninn á gördum í Suður-Evrópu og á Norðurlöndum.

Í lok dags var Vatnshellir heimsóttur með yfirlandverði Þjóðgarðsins. Langur en ógleymanlegur dagur!

Reynslan af fundinum verður nýtt til að þróa leikinn m.t.t. sérstöðu aðstæðna á kaldari svæðum.

Hvað er framundan?

VINNUFUNDUR Í PÓLLANDI

Skrifað af Umhverfisstofnun

17. - 19. október munu meðlimir hittast í höfuðstöðvum Danmar Computers í Rzeszów, Póllandi, til að þróa leikinn áfram.

Hver samstarfsaðili mun leggja til þekkingu sína á sviðum náttúruverndar og starfsemi þjóðgarða, svo og umhverfisfræðslu, menntunar framhaldsskólanema, leikjaþróunar og stafrænnar tækni. Öll þessi þekking verður nýtt til þess að betrubæta leikinn og ná því besta út úr hugmyndinni svo úr verði trúverðugt námsefni í formi tölvuleikjar.

Lokatakmarkið, þ.e. leikur fyrir menntaumhverfi, verður komið í hálfu höfn fyrir fundinn. Tækifærið verður því nýtt til að kynna tölvuleikjagerðina, hann verður prófaður og hugsanlegar breytingar ræddar.



Fylgstu
með okkur
á netinu!



@getupproject2020



GET UP



<https://getup.erasmus.site/>

AÐRIR VIÐBURÐIR

Skrifað af Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Eftir fundinn í Póllandi verður farið að hilla undir lok verkefnisins.

Í febrúar á að skipuleggja prófun með nemendum samstarfsskólanna. Farið verður í gegnum samskonar ferli með tveimur skólum í sömu viku. Þar munu nemendur spila forútgáfu leiksins og segja sína skoðun. Próunaraðilar verða viðstaddir og meta árangur prófunarinnar og taka við athugasemdum.

Fljótlega munum við flytja ykkur fréttir af þróun og prófunum leiksins. Bíðið bara eftir næsta fréttabréfi!

PARTNERS

low   L
 carbon  C
 economy[®]  E

FUNDACIÓN DE LA C.V. PARA UNA ECONOMÍA BAJA EN CARBÓN

Styrktarsjóður á Spáni, sem heitir á ensku „low carbon economy“, tekur þátt í að auka meðvitund fólks um umhverfið, í verkefnum um endurnýjanlega orku og við að finna tæknilegar lausnir í átt að sjálfbærni.

IN EUROPA

Ítalskt fyrirtæki þar sem meginstarfsemin felst í upplýsingagjöf, þjálfun og tækniástoð varðandi stefnur Evrópusambandsins og evrópskar aðgerðaáætlanir. Verkefnin miða meðal annars að því að auka þekkingu og vitund almennings um áskoranir í umhverfismálum, leiða til hegðunarbreytinga og þróa leiðir til vitundarvakningar á meðal almennings.



GYMNAZIUM KAROLA STURA



Skólinn er staðsettur í Slóvakíu við rætur Karpatafjallanna en nemendur eru á aldrinum 11 til 19 ára. Um 300 nemendur sækja skólann og um 30 kennarar eru í fullu starfi. Skólinn veitir almenna menntun, þar á meðal erlend tungumál, sögu, félagsfræði, vísindi og undirbýr nemendur fyrir háskólanám hvort sem er í Slóvakíu eða erlendis.

DANMAR COMPUTERS

Einkafyrirtæki í Póllandi sem starfar á sviði upplýsingatækni en veitir jafnframt starfsmenntun í tæknitengdum greinum. Starfsfólk er með víðtæka reynslu í þróun nútíma vef- og farsímaforrita sem notuð eru í fræðsluskyni. Fyrirtækið hefur einnig langa reynslu af vinnu við samevrópsk verkefni.



ECONOMIA & ECOLOGIA S.R.L.



Ítalskt Fyrirtæki sem starfar á sviði hagfræðirannsókna og ráðgjafar um stjórnun og túlkun á staðbundnum auðlindum. Fjallað er um umhverfið frá mismunandi sjónarhornum og sviðum, svo sem: staðbundinni þróun, byggðahagfræði og sjálfbærri ferðarþjónustu; iðnaðarhagfræði; umhverfistækni, úrgangsstjórnun, loftslagsbreytingum, orkurannsóknum; o.s.frv.

ENTE DI GESTIONE PER I PARCHI E LA BIODIVERSITÀ EMILIA OCCIDENTALE

Parks and Biodiversity Management Authority - í Ítalska héraðinu Vestur-Emilía er opinber stofnun sem sér um náttúruvernd, kynningu á sjálfbærum landbúnaði og umhverfismennt. Stofnunin hefur umsjón með víðfeðmum náttúruverndarsvæðum (meira en 62.000 ha) þar sem finna má fimm svæðisgarða, fjögur friðlönd og níu svæði sem falla undir Evrópuverkefnið Natura 2000.



UMHVERFISSTOFNUN



Umhverfisstofnun starfar undir yfirstjórn umhverfisorku- og loftslagsráðuneytisins. Hlutverk stofnunarinnar er að stuðla að vernd og sjálfbærri nýtingu náttúrunnar og náttúruauðlinda Íslands, sem og velferð almennings með því að stuðla að heilsusamlegu umhverfi og öruggum neyslúvörum.

IES JÉRICA-VIVER

IES Jerica-Viver er opinber framhaldsskóli á Spáni sem byggður var árið 2005. Starfssvæði hans er í norðvesturhluta héraðsins Alto Palancia. Svæðið nýtur þeirra forréttinda að stutt er að fara til að upplifa lítt- eða ósnortna náttúru, sem eru fágæt gæði víða á meginlandi Evrópu.

Nemendur eru um 240 og kennarar um 40.

