

GET UP!

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



ÞÚ GETUR LESIÐ UM

GET UP! STAÐAN

MARKMIÐ

ÞRIÐJI LTTA FUNDURINN

TRÍR DAGAR Á ÍTALÍU!

VINNUFUNDUR Á ÍTLA

HVAÐ ER AÐ FRÉTTA

SAMSTARFSADILAR

Náttúran er ekki
staður sem þú
heimsækir - náttúran
er heimilið þitt.

(Gary Snyder)



GET UP!: staða verkefnisins

*Skrifað af Ente di Gestione per i Parchi e la
Biodiversità Emilia Occidentale (EPEO)*

Nú erum við komin á lokametra verkefnisins og tími til kominn að gefa út nýtt fréttabréf! Síðan síðast höfum við haldið áfram að þróa verkefnið, ekki aðeins „á bakvið tjöldin“, heldur einnig í prófunum og við útfærslur á lokaafurð verkefnisins, tölvuleiknum um rekstur náttúruverndarsvæða. Umfram allt var nú í febrúar ráðist í mikilvægasta skrefið okkar: prófun leiksins með nemendum.

Eftir seinni LTTA fundinn (haldin í Póllandi frá 17. til 19. október 2022) þar sem samstarfsaðilar greindu og ræddu þá þætti sem mætti bæta í leiknum, með það að markmiði að gera hann eins raunhæfan og mögulegt er, hafa félagar okkar hjá Danmar Computer unnið við útfærslur á leiknum.

Beta-útgáfa leiksins, þar sem snérist um Cento Laghi svæðisgarðinn, var tilbúin fyrir prófun nemenda, sem áætluð var í febrúar síðastliðnum á Ítalíu. Nemendur samstarfsskóla verkefnisins (IES Jérica-Viver og Gymnasium Karola Stura) tóku þátt í prófinu, en einnig komu nemendur frá tveimur ítölskum skólum og tóku þátt í prófunum undir stjórn InEuropa og EPEO. Prófanirnar voru mjög dýrmætt skref í átt að fullmóta leikinn!

Að auki dvöldu nemendur frá IES Jérica-Viver og Gymnasium Karola Stura á Ítalíu í þrjú daga og fengu þar tækifæri til að upplifa ítalska svæðisgarða sem stjórnað er af EPEO með heimsóknnum og gönguferðum.

Eftir prófanir nemenda hittust samstarfsaðilar á síðasta verkefnafundinum. Þar var farið yfir endurgjöf nemenda um leikinn og skilgreindu út frá endurgjöfinni hverju ætti að breyta og hvað þyrfti að bæta. Þá var kynning og miðlun á lokaþætti verkefnisins og skýrslugerð.

Í lok mars verða fyrstu kynningarfundir verkefnisins á Ítalíu og Spáni til að kynna verkefnið og niðurstöður þess fyrir breiðari hópi almennings og kennara. Í apríl verður verkefnið kynnt í nágrenni Snæfellsjökulsþjóðgarðs og í framhaldinu verður leikurinn í boði fyrir alla!



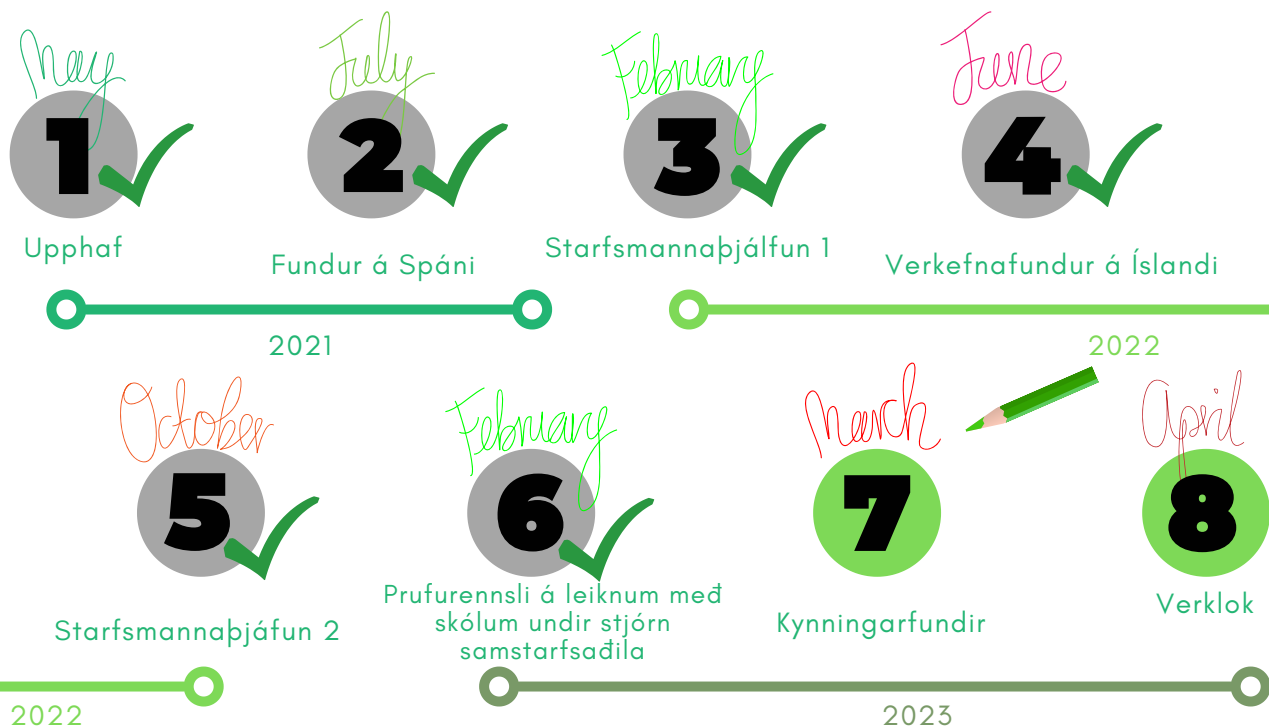
MARKMIÐ

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





LTTA C3 í Collecchio, Ítalíu

Leikurinn prófaður með nemendum!

Skrifað af EPEO, InEuropa SRL and eco&eco

Þann 16. febrúar hittust 85 nemendur frá IES Jérica-Viver (Spáni), Gymnasium Karola Stura (Slóvakíu), Liceo Scientifico Wiligelmo og IISS Gadda (Ítalíu) í Collecchio (Parma - Ítalíu), í höfuðstöðvum EPEO, til að prófa beta útgáfu GETUP! leiksins.

Til þess að gera prófunina meira aðlaðandi og auka áhuga nemenda ákveðið að gera tilkynna að verðlaun yrðu veitt fyrir bestan árangur í leiknum. Áður en prófanir hófust var nemendum skipt í blönduð alþjóðleg lið. Til að leggja mat á frammistöðu hvers hóps var ákveðið að taka upp einfaldan mælikvarða á árangur: heildarfjölda spilaðra mánaða. Með öðrum orðum, hópurinn sem gat spilað í eins marga mánuði og mögulegt var myndi vinna keppnina.

Ástæðan mælikvarðanum var að á meðan nemendur gegndu hlutverki þjóðgarðsvarðar þurftu hóparnir að huga að þremur mismunandi þáttum, fjárhag, líffræðilegum fjölbreytileika og samfélagsáliti, og tryggja að enginn þeirra þátta færu niður í 0; ef þetta gerðist myndi leiknum ljúka og hópurinn þyrfti að byrja aftur frá fyrsta mánuði. Sigurhópurinn, sá sem gat spilað í lengstan tíma væri því sá sem gæti haldið öllum þremur mælistikunum jákvæðum eins lengi og mögulegt væri og reynst þannig besti þjóðgarðsvörðurinn. Hefðu tveir eða fleiri hópar spilað sama fjölda mánaða, hefði sigurvegarinn verið sá sem hafði hæsta hlutfall af líffræðilegum fjölbreytileika og samfélagsáliti (bæði gefin upp sem hlutföll).

Eftir að sigurvegarar voru krýndir voru allir nemendur beðnir um endurgjöf um leikinn með spurningalistum og vidtölum.

LTТА C3 in Collecchio, Italy

Nemendur í sviðsljósinu!



"Það var gaman og krefjandi að þurfa að taka- og byggja ákvarðanir á mörgum ólíkum þáttum. Það er mjög lærdómsríkt að spila leikinn."



"Í heildina séð þá dýrka ég svona leiki. Maður lærir um leið og maður spilar leik sem hefur skemmtanagildi. Svo er leikurinn brotinn upp með fyndnum smá-áskorunum. Ég hafði gaman af því að spila leikinn."



"Skemmtilegast fannst mér að spila leikinn í liði og kynnst þannig öðrum krökkum. Ég lærði margt af leiknum, m.a. um líffræðilegan fjölbreytileika og hve miklu máli hann skiptir."





Þrjú daga á Ítalíu þar sem nemendur uppgötvaðu náttúruverndarsvæði og tilgang þeirra

Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale (EPEO)

Nemendur og kennarar frá IES Jérica-Viver (Spáni) og Gymnasium Karola Stura (Slóvakíu) dvöldu á Ítalíu í þrjú daga, frá 14. til 16. febrúar; fyrstu tvo dagana heimsóttu þau náttúruverndarsvæði til að sjá með eigin augum um hvað stjórnun náttúruverndarsvæða snýst. Fyrsta daginn heimsóttu þeir Stirone og Piacenziano svæðisgarðana, nálægt Salsomaggiore Terme (Parma). Eftir kynningar starfsfólks garðanna, sem miðaði að því að kynna stjórnkerfi ítalskra garða og tilgang þeirra, fóru nemendur í skoðunarferð um *MuMAB - Museum of Ancient Sea and Biodiversity*, gagnvirkt safn sem veitir innsýn í þetta alþjóðlega mikilvæga verndarsvæði m.a. fyrir steingervingafræði.

Annar daginn heimsóttu skólarnir Cento Laghi svæðisgarðinn í Appennína ölpunum, þar sem náttúran fær að njóta sín og stjórnun hans felur í sér jafnvægi milli náttúruverndar og sjálfbærrar þróunar fyrir íbúa íbúa.

Þriðji daginn var leikurinn prófaður ásamt því sem nemendurnir heimsóttu gestastofu **Taro River** svæðisgarðsins.

Þrjú dagar þar sem skipst var á að njóta náttúru og skemmta sér í alþjóðlegum hópi nemenda og starfsfólks á ólíkum sviðum.



Verkefnafundur á Ítalíu

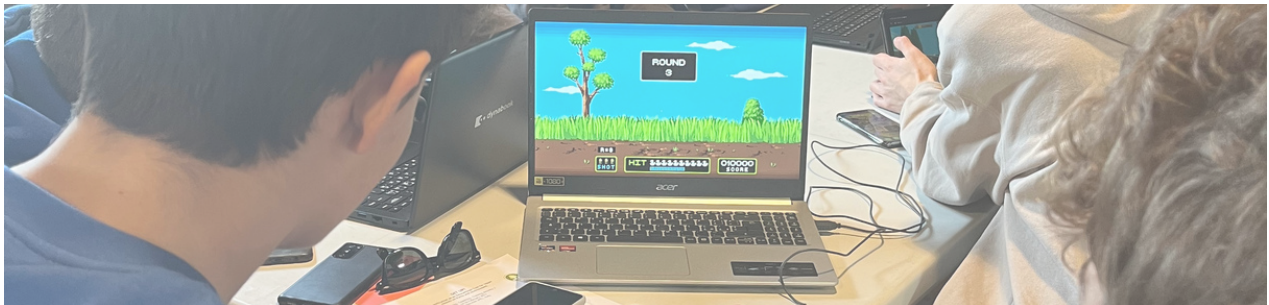
Skrifað af Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón (LCE)

Þriðji, og jafnframt síðasti verkefnafundurinn (TPM) fór fram á Ítalíu, 16. febrúar. Það hillir sannarlega undir lok verkefnisins.

Eftir að hafa unnið að verkefninu með nemendum ásamt því að prófa leikinn fyrir síðustu breytingar þurftu samstarfsaðilar verkefnisins að greina hvernig staðan verkefnisins væri ásamt því að tala um niðurstöður og ræða með hvaða hætti mætti stuðla að notkun þess leiksins til kennslu.

Af því tilefni, og með það í huga að kynningarfundir áttu að fara fram á næstu mánuðum, fóru samstarfsaðilarnir yfir verkefnið, ræddu hvernig ætti að segja frá því sem hefur verið gert og ræddu mismunandi aðferðir til að auka dreifingu á niðurstöðum verkefnisins.

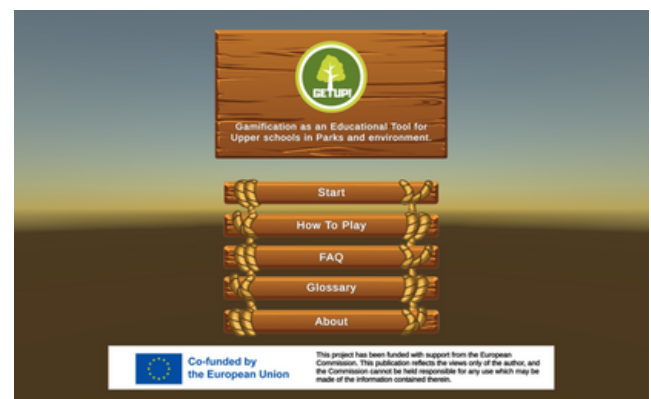
Þetta var tilfinningaþrungin stund enda hópurinn búinn að vinna þétt saman og vinskapur hefur skapast. Þó fundurinn hafi verið sá síðasti erum við þess fullviss að þetta hafi ekki markað endalok verkefnisins, heldur bara kveðjustund. Við trúum því að verkefnið eigi enn eftir að vaxa og dafna.



AÐGENGI AÐ LEIKNUM

Skrifað af Danmar Computers

Leikurinn er nú tilbúinn. Líkt og allar afurðir okkar er leikurinn aðgengilegur á heimasíðunni okkar. Tölvuleikurinn um stjórnun náttúruverndarsvæða og náttúruvernd er ætlað að kenna leikmönnum mikilvægi þess að varðveita náttúruverndarsvæði og stjórna gördum á áhrifaríkan hátt. Leikurinn er ætlaður nemendum á unglíngastigi, framhaldsskólanemendum og kennurum og er hannaður með það að markmiði að hann sé grípanði og gagnvirkur. Leikurinn er nú fánlegur á: **GETUP!**



Hvað er að fréttast?

KYNNINGARFUNDIR

Skrifað af EPEO, InEuropa SRL, eco&eco and LCE

Fimmtudaginn 30. mars verður kynningarfundur haldinn á Europe Direct í Modena (Ítalíu), frá 14:30 til 17:00. Þar verðu afrakstur GET UP! Verkefnisins kynntur.

Fyrri hluti kynningarinnar verður tileinkaður GET UP! Leiknum ásamt því sem leikurinn verður gerður aðgengilegur fyrir skóla. Annar hluti er tileinkaður vitnisburðum nemenda í Wiligelmo skólanum (Modena), sem tóku þátt í prófunum leiksins. Að því loknu munu nemendur Wiligelmo sýna þátttakendum virkni leiksins.

Um svipað leiti mun samskonar viðburður fara fram á Spáni, þar mun Low Carbon Economy og IES Jérica-Viver sjá um kynninguna. Leikurinn verður kynntur fyrir kennurum og nemendum en einnig almenningi til þess að auka almennan áhuga á leiknum og aðferðafræðinni að það er raunverulega hægt að læra af því að leika sér.

Dagskráin á Spáni:

Inngangur: Erasmus+ áætlunin, umhverfismál og GET UP! verkefni, kynnt af Jose V. Segarra Murria, lowcarboneyconomy;

Virgni nemenda í Collecchio: frásögn frá ferð til Ítalíu þar sem leikurinn var prófaður, eftir Silvia Clemente, IES Jérica-Viver;

Leikjamaðað nám eftir Vicente Javier Valls Martínez. GET UP! leikurinn: hvernig er hægt að útfæra tölvuleikjaspilun í kennslustofunni?, kynnt af Mar Martin Fandós, IES Jérica-Viver.



Fylgstu
með okkur
á netinu!



@getupproject2020



GET UP



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

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 ferðaþjónustu; 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 neysluvörum.

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 lítteða ósnortna náttúru, sem eru fágæt gæði víða á meginlandi Evrópu. Nemendur eru um 240 og kennarar um 40.



"Þetta verkefni er fjármagnað með stuðningi frá framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar aðeins skoðanir höfundar en framkvæmdastjórnin ber enga ábyrgð á hvers kyns upplýsingum sem þar er að finna."