

INVOLEN

Nemzedékek közötti tanulás természetvédelmi önkénteseknek

Oktatási Eszköztár



Szerzők

- Fouli Papageorgiou, Maria Saridaki és Eleni Kolovou, PRISMA, Centre for Development Studies, Görögország
- Francesca Ugolini és Graziella Rossini, Institute of Biometeorology (IBIMET) - National Council of Research (CNR), Olaszország
- Elise Gosselin és Laetitia Zappella, La Ligue de l'enseignement, Franciaország
- Katerina Giosma és Eugenia Panoriou, Hellenic Ornithological Society, Görögország
- Polona Zevnik, NEC - Notranjsk Ecological Center, Szlovénia
- Honvári Patrícia, Magyar Tudományos Akadémia (MTA) – Közgazdaság- és Regionális Tudományi Kutatóközpont (KRTK), Magyarország

Szerkesztette: Fouli Papageorgiou és Eleni Kolovou

Az angol nyelvű változatot kiadta a PRISMA, Centre for Development Studies, Athén, 2014.

A magyar nyelvű változatot fordította: Raffay Zoltán

A magyar nyelvű változatot szerkesztette: Szörényiné Dr. Kukorelli Irén

Technikai szerkesztő: Kasztnerné Kőműves Mária

Nyomdai munkák: Palatia Nyomda és Kiadó Kft.

A magyar nyelvű változatot kiadja az MTA KRTK RKI NYUTO
9022 Győr, Liszt Ferenc u. 10., sziren@rkk.hu, www.rkk.hu
Győr, 2015

Művészeti irányzat, dizájn és tervezés: ABILITY Integrated Communication
ability@otenet.gr

ISBN 978-963-301-617-6

Az Európai Bizottság támogatja ennek a kiadványnak a megjelenését, de annak tartalma a szerzők álláspontját tükrözi, és a Bizottság nem vonható felelősségre a benne található információk miatt.



| | <i>oldal</i> |
|---|--------------|
| Előszó..... | 6 |
| 1. Rész. Oktatási anyagok az önkéntesek és az oktatássegítők számára..... | 8 |
| 1.1 Bevezetés..... | 8 |
| 1.1.1 Mi az az INVOLEN?..... | 8 |
| 1.1.2 Ki vehet részt az INVOLEN projektben?..... | 8 |
| 1.1.4 Hogyan kell kidolgozni az INVOLEN játékot?..... | 9 |
| 1.2 Háttérinformációk..... | 10 |
| 1.2.1 Mit jelent az önkéntes részvétel?..... | 10 |
| 1.2.2 Mit jelent a generációk közötti tanulás?..... | 10 |
| 1.2.3 Mit jelent a természetvédelem?..... | 11 |
| 1.2.4 Védett területek és NATURA 2000 területek..... | 12 |
| 1.3. Az INVOLEN módszertan kísérleti megvalósításának példái és tapasztalatai..... | 13 |
| 1.3.1 A természetvédelmi tevékenységek példái..... | 13 |
| 1.3.2 Az idősebbek védett területekkel kapcsolatos történetei..... | 22 |
| 1.3.3 Az INVOLEN játékok..... | 29 |
| 1. játék: „Marley Malac kalandjai”, Livorno, Olaszország..... | 30 |
| 2 Játék. „Az INVOLEN küldetés, Theomaque kalandja”, Bretagne, Franciaország..... | 33 |
| 3. játék: „Vravrona”, Attika, Görögország..... | 36 |
| 4. játék: „Dolenja vas falu kapcsolata őseivel”, Szlovénia..... | 39 |
| 5. játék: „A Holt-Rába felfedezése”, Győr-Gyirmót, Magyarország..... | 41 |
| 1.4 Útmutató lépésről lépésre: hogyan dolgozzunk ki természetvédelmi játékot egy több generációt érintő tanulási folyamatban..... | 44 |
| 1.4.1 Az INVOLEN játékok kidolgozásának kulcslépései: játéktípusok és narratíva..... | 45 |
| 1.4.2 Informatikai eszközök a helyalapú játékok (Location Based Game, LBG) kidolgozásához..... | 48 |
| 1.4.3 Az informatikai eszközök fajtái..... | 50 |
| Megosztási helyek a csoportmunka számára..... | 50 |
| A digitális média alkalmazása..... | 50 |
| Mobil eszközök alkalmazása..... | 50 |
| Játékkészítő platformok..... | 50 |



| | <i>oldal</i> |
|---|--------------|
| ARIS..... | 51 |
| TaleBlazer..... | 51 |
| Enigmapp..... | 51 |
| NoTours..... | 51 |
| Huntzz..... | 51 |
| 1.4.4 Tanácsok a biztonságosabb internethasználathoz..... | 52 |
| 2. Rész. További anyagok az oktatássegítők számára..... | 52 |
| 2.1 Az önkéntesek bevonásának módszerei..... | 52 |
| 2.1.1 Személyi igazolvány..... | 54 |
| 2.1.2 A „2, 4, 8” technika..... | 55 |
| 2.1.3 Fényképész műhelyfoglalkozás..... | 56 |
| 2.1.4 Hogyan gyűjtjük össze az idősök történeteit..... | 57 |
| 2.2 Az oktatássegítők számára felvett képzési webináriumok..... | 59 |
| 2.2.1 1. oktatássegítői webinárium / 2013. szeptember 17..... | 59 |
| 2.2.2 2. oktatássegítői webinárium / 2013. október 7..... | 59 |
| 2.2.3 3. oktatássegítői webinárium / 2014. február 20..... | 60 |
| 2.3 A csapatmunka szervezése: az INVOLEN oktatási egységek..... | 61 |





Az *INVOLEN Oktatási Eszköztár célja*, hogy gyakorlati tanácsokat adjon az INVOLEN módszertan megvalósításához. Ennek egyik részét képezi az *INVOLEN Oktatási Útmutató*, amely részletesen ismerteti a módszertant. Az Eszköztár olyan kézikönyv, amely segít az olvasónak az INVOLEN keretében létrehozandó helyhez kötött játékok megértésében, bemutatja a játék részeit, az új játék kidolgozásához szükséges lépéseket, a játék anyagához szükséges történetek összegyűjtésének módját, és a játéknak helyt adó online platformokat. Az INVOLEN módszertan kísérleti projektjében kidolgozott játékokra is találunk példákat, és olvashatók azok a történetek is, amelyek a kísérleti játékok történetének a háttérét adják.

Az oktatóanyagban szereplő példákat az INVOLEN partnerek szolgáltatták:

- Az INVOLEN kísérleti projekt görögországi megvalósításához a Görög Madártani Társaság, a PRISMA Fejlesztési Kutatások Központja és az Attika régió Geraka település 3. számú középiskolájának tanulói járultak hozzá. A példát egy Natura 2000 védett vizes élőhely, a görögországi Athén közelében fekvő Vravra adta.
- Olaszországban a Biometeorológiai Intézet szolgáltattott példákat az INVOLEN kísérleti projekt megvalósításához ahol a Livorno I.C. Micali középiskoláit vonták be a projektbe, amelynek központjában a Monti Livornesi Park állt, egy védett terület a toszkán régió partvidékén, nagyon közel Livorno városhoz.
- A La Ligue de l'Enseignement szolgáltattott példákat az INVOLEN kísérleti projekt megvalósításához Franciaországban, ahol a Belz városbeli Ifjúsági Ház fiataljai segítették a projekt kidolgozását. A példát a Bretagne-ban található Morbihan déli része mellett fekvő Gávres Quiberon Natura 2000 minősítésű terület adta.
- A Notransky Ökológiai Központ segítette az INVOLEN kísérleti projekt megvalósítását a szlovéniai Cernjika tó esetében, amelynek központjában a szlovéniai Cerknica településnél található Notranjska Regionális Park állt.
- A Magyar Tudományos Akadémia Közgazdaság- és Regionális Tudományi Kutatóközpontjának Nyugat-magyarországi Tudományos Osztálya szolgáltattott példákat az INVOLEN kísérleti projekt magyarországi megvalósításához. A győri térség több általános- és középiskolájának tanulói közösen hozták létre példájukat, melynek mintaterülete a Győr város közelében található Holt-Rába Natura 2000 terület volt.

Az Eszköztár két részből áll: az első rész bemutatja az INVOLEN módszertan összes résztvevőjét, vagyis a fiatalokat, az idősebbeket és az oktatássegítőket vagy szakértőket, akik a tanulási folyamat levezetőiként vesznek részt; a második rész csak az oktatássegítőket foglalkozik, számukra nyújt további információt és útmutatást, hogy saját önkéntes-csoportjaikat hogyan vezessék és támogassák.

Az 1. rész 4 fejezetből áll:

- A bevezetés átfogóan ismerteti az INVOLEN projektet, annak célcsoportjait és fő eredményeit – az önkéntesek által a védett területeken kidolgozott helyalapú játékokat.



- A 2. fejezetben az önkéntes munkával, a több generációt érintő tanulással és a természetvédelemmel kapcsolatos hasznos útmutatások találhatók.
- A 3. fejezetben az INVOLEN módszertan végrehajtásával kapcsolatos példák és tapasztalatok olvashatók, többek között olyan példák, melyek a természetvédelmi tevékenységekre vonatkoznak, amelyeket a projekt kísérleti fázisának öt helyszínén végeztek a több generációs csapatok. Példákat találunk az idősebbek által elmesélt történetekre, valamint olyan játékokra, amelyeket az idősebb résztvevők által elmesélt történetek hatására dolgoztak ki a fiatalok.
- Az INVOLEN játékok kidolgozásának kulcslépéseit tartalmazza a 4. fejezet, továbbá olyan informatikai eszközöket mutat be, amelyek a helyalapú játékok (Location Based Game, LBG) kidolgozásához segítséget nyújthatnak

A 2. rész is 4 fejezetből áll:

- Az önkéntesek bevonásának módszereivel foglalkozó rész, benne hasznosítható példákkal;
- Az idősebb önkéntesek ösztönzéséről és történeteik átadásáról szóló rész;
- Az INVOLEN módszertan oktatássegítőinek képzéséről szóló online webináriumokkal kapcsolatos információk;
- Egy rövid fejezet azokról a feladatrészekről, amelyeket az oktatássegítők használhatnak a generációk közötti csoportok közös munkájának szervezéséhez.

1.1 Bevezetés

1.1.1 Mi az az INVOLEN?

Az INVOLEN olyan projekt, amely a generációk közötti tanulást segíti, természetvédelmi területek önkéntesei számára kidolgozott játékalapú tanulás révén. Az INVOLEN két különböző korcsoportot hoz össze, a kamaszokat és az időseket, és az európai ökológiai örökség védelmére és megőrzésére irányuló önkéntes tevékenységekben való részvételre ösztönzi őket.

Az idősek és az ifjak feladata csapatmunkában megalkotni saját, a helyi védett területekkel foglalkozó mobil-alapú játékaikat, amelyek célja a természetvédelmi tevékenységek támogatása és az aktív állampolgári részvételre ösztönzés. A közös munka végterméke az „önkéntes természetvédők játéka”.

Az INVOLEN projektről és eredményeiről további információ olvasható a következő weboldalon: www.involen.eu

1.1.2 Ki vehet részt az INVOLEN projektben?

Az INVOLEN projekt tevékenységei három kifejezett célcsoportra irányulnak:

- Középiskolás korú fiatalok;
- Idősek;
- Oktatást segítőket

Ezek a csoportok dolgozhatnak együtt az iskolában, ifjúsági központban, helyi közösségi központban, valamely önkéntes szervezetben vagy környezetvédelmi civil szervezetben. Környezetvédelmi és informatikai szakértők nagyban elősegíthetik az INVOLEN résztvevők „természetvédelmi játék” kidolgozására irányuló munkáit.

1.1.3 Mitől lesz egy játék INVOLEN játék?

Az INVOLEN játékok jellemzői:

- szabad térben játsszák mobil eszközök (okostelefon vagy tablet) segítségével;
- az idős résztvevők által elmesélt, a területtel kapcsolatos történetekre épülnek;
- a védett terület védelmét és megőrzését szolgálják;
- több generációt érintő csapat munkája hozza létre őket.



1.1.4 Hogyan kell kidolgozni az INVOLEN játékot?

Egy INVOLEN játék kidolgozásához ismerni kell a szükséges lépések sorrendjét a játék fejlesztéséhez. Az Eszköztár tartalmazza a játék kidolgozásának kulcslépéseit, valamint az INVOLEN játék kialakításához gyakorlati útmutatót ad:

- hasznos ötleteket tartalmaz a több generációt érintő természetvédelmi tevékenységek szervezéséhez;
- példákat ad olyan történetekre, amelyek egy játék kidolgozására ösztönözhetnek;
- példákat ad olyan játékokra, amelyeket az INVOLEN kísérleti módszertan segítségével dolgoztak ki;
- lépésről lépésre segít a helyalapú játékok kidolgozásában;
- bemutatja a helyalapú játékok kidolgozásához felhasználható online platformokat;
- segítséget nyújt a játék kidolgozásának teljes folyamatához.





1.2 Háttérinformációk

Az Eszköztár elő részében bemutatásra kerül az INVOLEN módszertanának alap gondolata. Akár önkéntesként, akár oktatássegítőként tervezzük a részvételt egy INVOLEN versenyben, vagy szeretnénk az INVOLEN tanulási módszertanának segítségével együtt dolgozni egy fiatalokból és idősekből álló csapattal az iskolai tanterv keretein belül vagy azon kívül, mindenképpen hasznos tisztában lennünk azokkal az alap gondolatokkal, amelyek végigkísérik a folyamatot:

- önkéntes részvétel
- generációk közti tanulás
- természetvédelem

1.2.1 Mit jelent az önkéntes részvétel?

Az önkéntes részvétel olyan, javadalmazással nem járó és szabadon választott tevékenységet jelent, amelyet többnyire nonprofit szervezeteken, egyesületeken, civil szervezeteken, szakszervezeteken vagy más közösségi szektorbeli szervezeten belül gyakorolnak. A munkában résztvevőket, de javadalmazásban nem részesülőket „önkénteseknek” nevezzük. Az önkéntes részvétel belső elkötelezettséget jelent emberek segítése vagy más közösségi értékkel bíró dolog védelme iránt. Az önkéntes részvétel számos tevékenységi területtel kapcsolható össze¹, mint például társadalmi szolgáltatások, egészségügy, oktatás, kultúra, környezetvédelem vagy élelmiszerbiztonság. A problémamegoldás gyakorlati részén túlmenően az önkéntes részvétel egyben elkötelezettséget is jelent: a válsághelyzetek megelőzése, a civil társadalom figyelmeztetése és riasztása, illetve a politikai döntéshozók proaktív döntéseinek meghozatalára való ösztönzés. Az önkéntes részvételt egyetlen mondatban a következőképpen foglalhatjuk össze: „Egy személy vagy csoport saját kezdeményezésére történő cselekvés, a közösség érdekének tekintett ügyben, közvetlen anyagi haszon nélkül.”²

1.2.2 Mit jelent a generációk közötti tanulás?

A generációk közötti tanulás azt jelenti, hogy a különböző korú emberek hogyan tudnak együtt és egymástól tanulni. A több korosztályt érintő tanulás az élethosszig tartó tanulás fontos része, ahol a nemzedékek azért dolgoznak együtt, hogy képességekre, értékekre és tudásra tegyenek szert. A tudás átadása mellett a több nemzedéket érintő tanulás ösztönzi a különböző generációk közti kölcsönös tanulást, és erősíti a nemzedékek közti szolidaritást. Azáltal, hogy különböző korosztályokhoz tartozó embereket hoz össze értelmes, kölcsönösen hasznos tevékenységek során, a korosztályok közti megértés és tisztelet erősödik, és olyan pozitív erőforrások alakulnak ki, illetve erősödnek meg, amelyeket a fiatalabb és az idősebb korosztály egyaránt adhat egymásnak³.

1 The Values of Volunteering. Cross-Cultural Perspectives. (Az önkéntes részvétel értéke. Kultúrákon átvivő megközelítés). Series: Nonprofit and Civil Society Studies. Dekker, Paul, Halman, Loek (szerk.) 2003, XIV, pp.75
2 Michael Dower, Euracademy Thematic Guide Twelve, 13. Nyári Akadémia, 2014 július
3 Source: www.enilnet.eu



1.2.3 Mit jelent a természetvédelem?

A természetvédelemnek számos jelentése van. Az INVOLEN szempontjából a természetvédelem olyan önkéntes jellegű tevékenységeket foglal magában, amelyek a természet egy értékes területének megőrzését vagy fejlesztését segíti. A természetvédelmi tevékenységek irányulhatnak egy természetes élőhely megőrzésére vagy a jelenlegi állapot javítására.

Ami a természetvédelmi célzatú önkéntes munkát illeti, erősen ajánlott iskolák és a fiatalabb generációk szélesebb körben történő bevonása, illetve figyelemfelkeltő kampányok folytatása a nagyközönség körében, továbbá az állampolgári részvétel erősítése a természetvédelemben.

Mielőtt ismertetnénk néhány olyan a tevékenységet, amelyeket könnyedén elvégezhetnek fiatalok és idősek együtt, térjünk ki az önkéntes részvétel saját szemszögünk szerinti értelmezésére. Erre egy egyszerű tesztet javasolt és mutatott be Diego Guerri, a WWF livornoi részlegének vezetője az Olaszországban szervezett INVOLEN Országos Workshopon:

„Sajnos gyakran találkozhatunk elhanyagolt természeti területekkel még akkor is, ha azok védelem alatt állnak.
– Mi teszel, ha ilyet látsz?”

- Megcsóválod a fejed és mész tovább (1)
- Panaszkodsz az arra járóknak (2)
- Levelet írsz az önkormányzatnak vagy a helyi sajtónak (3)
- Kesztyűt húzol és összeszeded a szemetet (4)
- Szervezel egy csoportot, akik hajlandók a rendszeres szemétszedésre (5)
- Az önkormányzat felé javaslatot teszel, felajánlod a segítségedet a szomszédaidal együtt (6)

Végezd el a tesztet és nézd meg, mennyire szívesen lennél természetvédelmi önkéntes!

Ha az 1. vagy 2. választ adtad meg, akkor a teljesen átlagos csoporthoz tartozol: ránézel a szemétre és panaszkodsz. Nem szívesen látsz rendetlen területet, de úgy gondold, valaki majd úgyis összeszedi helyetted a szemetet.

Ha a 3. vagy 4. választ adtad meg, akkor hajlandó vagy tenni valamit az ügy érdekében. Jó jel!

Ha az 5. vagy 6. választ adtad meg, akkor tisztában vagy egy átfogó, másokkal közösen végzendő projekt szükségességével. Ezután lépéseket teszel egy ilyen közösségi akció megszervezésére, amelyben olyanok vesznek majd részt, akik szintén törődnek a környezettel, amelyben élnek.





1.2.4 Védett területek és NATURA 2000 területek

A védett terület kifejezés az IUCN (International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources, Nemzetközi Természetvédelemi Unió) szerint az alábbiakat jelenti:

„Olyan szárazföldi terület és/vagy tenger, amelyet elsősorban a biológiai sokféleség, illetve a természeti és az ahhoz kötődő kulturális értékek védelme és fenntartása érdekében jelöltek ki, és jogi úton vagy más hatékony módon védenek”.

Sokféle védett terület található Európában, többségük szerepel a NATURA 2000 listán, amely az európai védett természeti területek hálózatát jelenti, a tagállamok, illetve az Európai Unió javaslatai alapján. A NATURA 2000 Hálózat fő célkitűzése a biológiai sokféleség, a sérülékeny élőhelyek és fajok megőrzése egész Európában a jövő nemzedékei számára.

Az INVOLEN projekt célja hozzájárulni a védett területek megőrzéséhez, elsősorban a NATURA 2000 területekre koncentrálva, önkéntes tevékenységekkel, valamint a korábbi generációk tudásának hasznosításával.

Helyi szinten az ilyen védett területek sokat jelentenek az ott élő vagy a közelükben élő közösségek számára. Az INVOLEN projekt célja, hogy ezekben a közösségekben jobban tudatosuljanak a környezet értékei azáltal, hogy a projekt ösztönzi az iskolák és a civil társadalom aktívabb részvételét.

Az Eszköztár következő részében az alábbi útmutatások olvashatók:

- Hogyan keressük meg a közeli védett területeket;
- Hogyan jussunk információhoz európai szinten;
- Hogyan válasszunk ki egy területet az INVOLEN módszertanának alkalmazásához.



1.3 Az INVOLEN módszertan kísérleti megvalósításának példái és tapasztalatai

Az oktatóanyag ezen részében számos olyan példa olvasható, amelyet az INVOLEN módszertan kísérleti (pilot) projektjeiből gyűjtöttünk össze, és amelyek segítségével végigmehetünk az INVOLEN módszertan lépésein. Hasznos példákat találhatunk például:

- a természetvédelmi tevékenységekről;
- a múltbeli történetekről, amelyeket a védett területekkel kapcsolatban mondanak el az idősebb generáció tagjai;
- az önkéntes természetvédelmi játékokról.

1.3.1 A természetvédelmi tevékenységek példái

Az INVOLEN projekt csapata, a természetvédelmi önkéntes munka fiatalok és idősek körében történő propagálása során kapcsolatot épített ki iskolákkal, önkéntes szervezetekkel, ifjúsági központokkal, környezetvédelmi civil szervezetekkel és más egyesületekkel, amely révén többféle környezetvédelmi tevékenység végzésére került sor azon az öt helyen, ahol az INVOLEN projekt kísérleti fázisa zajlott. A következő példákban ezeket a környezetvédelmi tevékenységeket mutatjuk be, és hasznos információkat adunk azok szervezéséről és előkészítéséről.

A példák között találunk:

- Szemétszedő akciókat;
- Természetvédelmi tanösvények kitéblázását;
- Utak kijelölését védett területeken;
- A természetvédelmi téren végzett önkéntes munka iránti figyelemfelhívást: vezetett túrák és fényképész-műhelyfoglalkozások;
- Hagyományos mesterségek újjáélesztését: kosárfonás;
- Madarak és sérült állatok gondozását.



| | Szemétszedő akciók |
|--|--|
| A tevékenység célja | Ennek a tevékenységnek a célja az utak és zöldterületek megtisztítása a szeméttől, valamint annak a megtanítása, hogy hogyan lehet az illetékes hatóságok tudomására hozni a védett területeken található szemétkerakókat. |
| A csapat összetétele | Sem az életkort illetően, sem más szempontból nincs semmilyen megkötés az ebben a tevékenységben történő részvételt illetően. |
| Felszerelés | Műanyag szatyor, kesztyű stb. |
| Becsült / Javasolt időtartam | Fél/egy nap, az útvonal hosszától és a megtisztítandó terület nagyságától függően. |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges ismeretre. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | A tevékenység minden olyan helyszínen gyakorolható, ahol szükség van szemétszedésre. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Ez a tevékenység hivatalos szerv nélkül is végezhető, vagy tervezhető közösen olyan szervezetekkel, amelyek a terület megőrzésére és védelmére hivatottak, amennyiben megvannak az ahhoz szükséges eszközeik. A védett területekre látogatóknak ezen túlmenően értesíteniük kell a terület kezelőjét vagy természetvédelmi szerveit (pl. fenntartók, helyi hatóságok, rendőrség, erdészeti szolgálat, tűzoltóság stb.) a szemétkerakókról, vagy arról, ha a terület földcsuszamlás vagy bármely más akadály miatt csak korlátozottan közelíthető meg. A szervezetek elérhetősége általában megtalálható a terület látogatóközpontjában, vagy a környékbeli közszolgáltatók, önkéntes szervezetek irodáiban, esetleg online. |



| | Tájékoztató táblák készítése a védett területek ösvényeire |
|--|---|
| A tevékenység célja | Ennek a tevékenységnek a célja a védett területeken található utakról hiányzó tájékoztató táblák pótlása. Amennyiben a terület kezelője nem tud kihelyezni tájékoztató táblákat, meg lehet bízni az önkénteseket egyszerű, de attraktív táblák készítésével, és az utak mentén történő kihelyezésével. |
| A csapat összetétele | Életkor tekintetében nincs megkötés e tevékenység során. A több korosztályt képviselő csapatnak meglehet az az előnye, hogy mindenki a képességeinek megfelelő feladatot kaphatja: a fiatalok esetleg szívesen rajzolnak szép képeket a táblákra, míg az idősebbek a maguk bölcsességével és tapasztalatával megírhatják a szövegeket. A terület szakértőit kell megkérni arra, hogy adjanak információkat és ellenőrizzék a táblák végleges tartalmát. Fényképeket is készíthetnek a fiatalok és az idősek a további szemléltetés érdekében. A táblák kihelyezése közös tevékenység lehet. |
| Felszerelés | Papír és ceruza; a táblák anyaga; a táblák vízhatlanná tételéhez szükséges anyagok; táblák kihelyezéséhez szükséges anyagok. |
| Becsült / Javasolt időtartam | A rajzok elkészítése és a szövegek megírása megtörténhet egy nap alatt, egy másik napon pedig sort lehet keríteni a táblák kihelyezésére, attól függően, hogy hány tábla kerül kihelyezésre, illetve milyen hosszú az útvonal. |
| Szükséges ismeretek | Szükséges a terület és az ösvény alapos ismerete; a táblák elkészítéséhez jó rajzkészségre van szükség. A táblák kihelyezéséhez némi fa- és fémmegmunkálási ismeret szükséges, ha tartós eredményt akarunk elérni. A papírrajzok vízhatlanná tételét külső műhelyben lehet elvégeztetni, ahol rendelkezésre állnak a megfelelő berendezések. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Ez a tevékenység minden olyan területen végezhető, ahol szükség van a biológiai sokféleséggel, a terület történetével vagy természetvédelmi kérdésekkel, például a hulladékkezeléssel kapcsolatos táblák kihelyezésére. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Ez a tevékenység csak a védett területet kezelő szervvel, vagy a terület megőrzéséért és védelméért dolgozó más szervvel való együttműködésben végezhető, amennyiben azoknak megvan a szükséges felszerelése és helyismerete. A szervezetek elérhetősége általában megtalálható a terület látogatóközpontjában, vagy a környékbeli közszolgáltatók, önkéntes szervezetek irodáiban, esetleg online. |





| Utak kijelölése védett területeken | |
|--|---|
| A tevékenység célja | Ennek a tevékenységnek a célja gyalogos ösvény kijelölése táblákkal a védett területen. Kitáblázásra akkor van szükség, ha a korábbi táblák eltűntek, olvashatatlanná váltak, vagy ha új ösvény vagy útvonal kijelölésére kerül sor. |
| A csapat összetétele | Életkor tekintetében nincs megkötés e tevékenység során, bár gyakorlott természetjárást igényel. |
| Felszerelés | Festék, maszk és festósablon a táblákhoz. |
| Becsült / Javasolt időtartam | Fél/egy nap az útvonal hosszától függően. |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges képességre. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Ez a tevékenység minden olyan területen végezhető, ahol szükség van az ösvények melletti táblák felújítására. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Ezt a tevékenységet többnyire olyan országos vagy helyi, a természetvédelem terén aktív önkéntes szervezet végzik, amelyek hajlandóak a védett területek elérhetőségét javítani a túrázók és kirándulók számára. Néhány olaszországi példa olvasható itt: www.cai.it |



| A természetvédelmi téren végzett önkéntes munka iránti figyelemfelhívás: vezetett túrák | |
|---|---|
| A tevékenység célja | Egy kifejezetten erre a célra tervezett, vezetett túra során, amelynek célja az önkéntesek bevonása a védett területen folyó munkákba, a résztvevők megismerik a területet és azokat a problémákat, amelyeket önkéntes munkájukkal segíthetnek. A vezetett túrákat szakértők kalauzolják végig, és segítségükkel egy önkéntes szervezet új tagokat is toborozhat. |
| A csapat összetétele | Az ilyen jellegű tevékenység során fontos a szakértő túravezető szerepe. Bármely korosztály tagjai részt vehetnek e tevékenységben, de azt figyelembe kell venniük, hogy esetleg hosszúságú gyaloglásra lesz szükség. |
| Felszerelés | Túraöltözetén kívül semmilyen különleges felszerelésre nincs szükség; diktafon és/vagy fényképezőgép jól jöhet. |
| Becsült / Javasolt időtartam | Az optimális időtartam 3-4 óra, de ez függ a terület nagyságától (lehet akár egész napos túra is). |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges képességre a résztvevők oldaláról. Egy 3-4 órás vezetett túra ugyanakkor fizikai munka, és a résztvevőknek jó erőnlétben kell lenniük. Ami a túravezetőt illeti, ismerje alaposan a területet és tudja bemutatni a résztvevőknek a természetvédelmi feladatokat. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Minden típusú területen végezhető, ahol rendelkezésre áll a csapat kalauzolására hajlandó túravezető. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | A nemzeti parkok hatóságai végzik többnyire a védett területek felügyeletét és a területre szervezett utak ügyintézését. Amennyiben nincs ilyen hatóság, a területen tevékenykedő civil szervezetek szervezik a túrát és szolgáltatnak információt helyben, táblákon, broszúrákon keresztül, vagy online. |

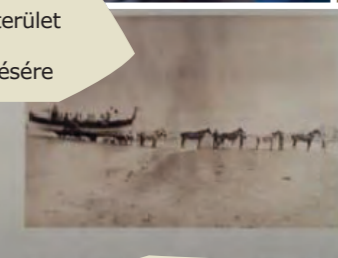
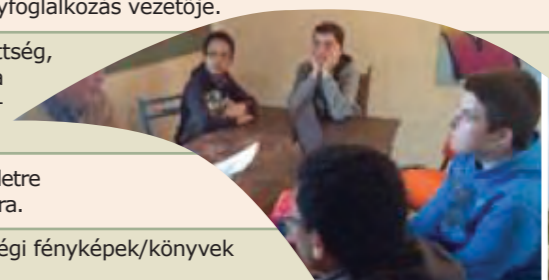




| Hagyományos mesterségek újjáélesztése: kosárfonás | |
|---|---|
| A tevékenység célja | A hagyományos helyi technikák és mesterségek gyakran a környezettel, a természeti erőforrásokkal való gazdálkodással és a helyi biológiai sokszínűséggel kapcsolatos gazdag tudásról árulkodnak. Az INVOLEN projekt szlovéniai kísérleti programjából a kosárfonás jó példa lehet a helyi kézművesség újjáélesztésére. Ebben a példában a szereplők megismerik a biológiai sokszínűséget és a helyi növényvilágot, valamint a helyi természeti környezetből származó nyersanyag felhasználásának lehetőségeit. A résztvevőkkel első kézből megismertetik a hagyományos mesterségeket és arra biztatják őket, hogy vegyenek részt az ismeretek és tudás nemzedékek közötti átadásában. |
| A csapat összetétele | Javasolt, hogy az ebben a tevékenységben részt vevő csoportok létszáma ne legyen több 15 főnél. Korosztályi megkötések nincsenek. Olyan tapasztalt mesterember vezesse a foglalkozást, aki át is tudja adni az adott hagyományos mesterséggel kapcsolatos tudást. |
| Felszerelés | A bemutatásra kerülő mesterségtől függően különleges eszközökre és nyersanyagokra van szükség. A kosárfonás esetében a következő anyagokra és felszerelésekre van szükség: • Növényi rostok (gyökerek/ nád/ gallyak/ fű/ gyékény/ raffia/ mogoró- vagy fűzfavessző) • Néhány termékhez fa is kell (főleg, ha az adott kosártípusnak merev az alzata) • Szerszámok, mint fűrész, ár, kés, illetve ütőszerszám a fűzfavesszők kalapálásához vagy hajlításához. |
| Becsült / Javasolt időtartam | Minden foglalkozás időtartama különböző lehet, az adott tevékenység előkészítésétől és végrehajtásától függően. A kosárfonó műhelyfoglalkozás becsült időtartama a következő: • 4 óra, ha a nyersanyagot (mogoró- vagy fűzfavessző) előzőleg már összegyűjtötték • 12 óra, ha a résztvevők minden munkafolyamatban részt vesznek (anyaggyűjtés a természeti környezetből, az aljzat és a fogantyú kialakítása) |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges képességre a résztvevők oldaláról. A vezető mesterember részéről szükséges a szaktudás. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | A konkrét adott térség adottságaihoz igazítható. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Kézműves központok, örökségi bemutatóközpontok, hagyományos tudással rendelkező helyi mesterelemek és művészek, helyi fejlesztési egyesületek, a hagyományos kultúra őrzésével foglalkozó önkéntes szervezetek. |



| Fényképész műhelyfoglalkozások: Időbeli összehasonlítás | |
|---|---|
| A tevékenység célja | A vezetett túrákhoz kötődő fényképész műhelyfoglalkozások lehetővé teszik a térség megőrzését szolgáló beavatkozások előtti és utáni állapotának összehasonlítását. A vezetett túra előtt az idős résztvevőket és a szakértőket megkérjük, hogy hozzanak magukkal régi fényképeket (saját képeket vagy könyvekből származókat). Ki kell választaniuk a terület legkifejezőbb és/vagy legjellegzetesebb képeit. Ezt követően a vezetett túra során arra kéri a fiatalokat és az idősebbeket, hogy készítsék el ugyanazokat a képeket a terület mai állapotáról, hogy láthatóvá váljék a különbség és a terület változása. Ily módon a képek összehasonlításával és megbeszélésével elemezhető a terület, annak pozitív és negatív oldalait el tudja magyarázni a műhelyfoglalkozás vezetője. |
| A csapat összetétele | Ebben a tevékenységben nincs korosztályi kötöttség, de a vizsgálandó területen hosszas gyalogtúrára lehet szükség. A műhelyfoglalkozást olyan szakértő vezesse, aki nagyon jól ismeri a területet. |
| Felszerelés | Szükség lesz fényképezőgépre, okostelefonra, tabletre és egy táblára a bemutatásra kerülő képek számára. |
| Becsült / Javasolt időtartam | A műhelyfoglalkozás első alkalmával: 2 óra (a régi fényképek/könyvek bemutatása és megbeszélése). A terepkiutazáshoz: az optimális időtartam 3-4 óra, de ez függ a terület nagyságától is (lehet akár egész napos kirándulás is). A műhelyfoglalkozás második alkalmával: 2 óra, a képek megbeszélésére és összehasonlítására, valamint a lényegi pontok feltárására. |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges képességre a résztvevők oldaláról; azonban egy 3-4 órás vezetett túrához jó erőnlétre van szükség. A műhelyfoglalkozás és a túra vezetője nagyon jól kell, hogy ismerje a területet és annak természetvédelmi problémáit. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Minden típusú védett területen alkalmazható. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | A nemzeti parkok hatóságai végzik többnyire a védett területek felügyeletét és az azokon vezetett utakat, illetve műhelyfoglalkozások szervezését. Amennyiben nincs ilyen hatóság, a területen tevékenykedő civil szervezetek szervezik a túrát és a műhelyfoglalkozásokat, illetve szolgáltatnak információt helyben, táblákon, brosúrákon keresztül, vagy online. |





| Állatok gondozása: sérült állatok mentése | |
|--|--|
| A tevékenység célja | Ennek a tevékenységnek a célja elsősorban az, hogy megtanítsa a résztvevőknek, hogyan bánjanak a sérült vadállatokkal és hogyan nyújtsanak nekik elsősegélyt; másodsorban pedig az, hogy önkéntesként vadakat mentsenek. Ezt a tevékenységet többnyire sérült állatok mentésére szakosodott szervezet felügyeletével végzik; de olyan magánszemélyek is csinálhatják, akik vállalják, hogy elszállítják a sérült állatokat az állatmenhelyre. |
| A csapat összetétele | A résztvevőkre korbelti megkötések vonatkoznak, felnőtt korúaknak (18 évnél idősebbnek) kell lenniük. |
| Felszerelés | A sérült állatoknak az állatmenhelyre történő szállításához kartondobozra és autóra van szükség. |
| Becsült / Javasolt időtartam | A sérült állatoknak az állatmenhelyre történő szállítása néhány órát is igénybe vehet. Az elsősegélynyújtás technikájának elsajátítása többnyire nyári iskolákban történik és legalább 7 napig tart. |
| Szükséges ismeretek | Elsősegélynyújtási ismeretekre van szükség, amelyek különleges képzéseken sajátíthatók el. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Minden típusú területen alkalmazható. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Léteznek sérült állatok mentésére szakosodott szervezetek, amelyek egyben állatmenhelyeket is üzemeltetnek. A vadállatok mentése minden esetben ezen szervezetek felügyeletével kell, hogy történjen. Példákat találunk ilyen szervezetekre az alábbi linken, az olaszországi CRUMA vonatkozásában (Centro recupero per gli uccelli marini e acquatici): http://iltirreno.gelocal.it/piombino/cronaca/2012/04/27/news/un-centro-wwf-di-prima-assistenza-1.4432297 http://www.cruma.org/it/attivita/campi-estivi-2013 |



| A part megtisztítása a fészkelő madarak megmentése érdekében | |
|--|--|
| A tevékenység célja | Ennek a tevékenységnek a célja felhívni a figyelmet azokra a problémákra, amelyekkel sok madárfajnak évente szembe kell néznie a költési időszakban a parton, a környezetszennyezés miatt (mint például a Charadrius Alexandrinus nevű, nagyon ritka madárfajnak, amely az európai madárvédelmi egyezmény hatálya alá tartozik). Ezt a tevékenységet többnyire csoportok végzik, az egyik feladat, hogy bemutatásra kerüljenek a madarakra veszélyes, emberek által eldobott hulladékok, második feladat magának a szemétnak az eltakarítása. |
| A csapat összetétele | Életkor tekintetében nincs megkötés e tevékenység során. |
| Felszerelés | Erős kesztyű, zsák. |
| Becsült / Javasolt időtartam | Az optimális időtartam legalább 6-7 óra, nem számítva a területre történő utazáshoz szükséges időt. |
| Szükséges ismeretek | Nincs szükség különleges képességre a résztvevők oldaláról. A csoportvezető legyen madárszakértő. |
| Területek típusai (hegyi/erdei/vizes stb.) | Minden parti területen alkalmazható. |
| Szervező és elérhetősége (ha szükséges) | Léteznek olyan madárvédelemre szakosodott szervezetek, amelyek ilyen jellegű önkéntes tevékenységet is végeznek. Példákat találunk ilyen szervezetekre az alábbi linkeken, köztük a tengeri madarak szempontjából jelentős görögországi területekről: http://www.wwf.it/?5581 http://www.lipuvenezia.it/index.php/oasi-ca-roman/74-la-protezione-del-fratino-sul-litorale-veneziano http://www.ornithologiki.gr/page_cn.php?tID=79278&aID=1528 |



1.3.2 Az idősebbek védett területekkel kapcsolatos történetei

Az idősebb résztvevők által elmesélt történeteket a fiatalabb önkéntesek rögzítették és feldolgozták.

Ezek a történetek ihlettek több INVOLEN játékot: a történetek szereplői gyakran a játékok hősei, a védett területekkel kapcsolatos információk beépültek a játékok cselekményébe, és jelentőségüket is kihangsúlyozták a játék során. Az összes, a projekt kísérleti szakaszában az idősebb önkéntesek által elmondott történetek megtalálhatók egy online adatbázisban.

Az adatbázis az INVOLEN weboldaláról érhető el az alábbi linkre kattintva:
<http://www.involen.eu/en/learning-tools-resources/stories-from-elders>

A következő oldalakon néhány példát mutatunk be.



| Cím | Cerknicai-tó |
|-------------------|---|
| Történet | <p>„Hajdanában nem volt tó Cerknica mellett, csak sok-sok falu, akiknek a lakóiról azt tartották, hogy a leggazdagabbak és a legboldogabbak. De a gazdagság és a boldogság sok embert elbizakodottá tett. Ennek a helynek a lakói gőgösek lettek és már nem jártak templomba sem.</p> <p>Húsvét előtti hétfő volt, és a keresztények békében és csendben ünnepelték a feltámadást, de nem úgy ennek a falunak a lakói. Nagy vigasságot rendeztek egy nagy házban. Már majdnem éjfél volt, de ők még mindig mulatoztak. Egyszer csak kinyílt az ajtó s ott állott egy kis öregember, hosszú ősz szakállal. Égnek emelte kezét és mérgesen így szólt: <i>„Hát nincs hit a ti szívetekben? Nem tudjátok, hogy advent van? Hagyjátok abba a mulatságot, amíg nem túl késő és valami borzasztó nem történik!”</i></p> <p>Mindenki nevetett ezeken a szavakon és folytatták a vigadalmat. Közelgett az éjfél, és megint ugyanaz az öregember jött be a házba másodszor, majd harmadszor is, kezében egy hordóval. Azt mondta: <i>„Utoljára figyelmeztetek benneteket! Hallgassatok rám, barátaim! Megnyílnak a pokol mélységes kapui: alig maradt időtök, hogy elgondolkodjatok és véget vessetek annak, amit tesztek! Ha kinyitom ezt a hordót, rettegés és átok jön ki abból, és elpusztít titeket!”</i></p> <p>De az emberek csak nevettek. Azt hitték, hogy csak bor van abban a hordóban. Az öregember így szólt: <i>„Elért benneteket a végzet! Meghaltok!”</i> Kinyitotta a hordót és eltűnt.</p> <p>Amikor éjfél ütött az óra, hatalmas vihar kerekedett. Víz ömlött ki a hordóból, folyt le a hegyekből és mindenki megfulladt. De a víz addig nem állt el, amíg a templom is víz alá nem merült. A vihar elültével is ott maradt a tó, amelyet ma úgy hívnak, hogy a Cerknicai-tó.”</p> <p>A Cerknicai-tó a Ramsari egyezmény értelmében védett terület. A tó, annak környéke és a karsztjelenségei mind világhírű természeti látványosságok. Találunk a területen ritka és veszélyeztetett fajokat, elsősorban madarakat. A tó szorosan kötődik a mezőgazdasághoz is, mivel ősszel a tó vize elárasztja a földeket, nyáron viszont szárazak a földek és fű növi be azokat. Erős a helyi lakosság kötődése a tóhoz: az emberek halásznak, amikor tele van a tó vízzel, illetve legeltetnek a víz visszahúzódtával a tavi legelőkön.</p> |
| Helyszín | Cerknica (Belső-Carniolai Karszt), Szlovénia |
| Elbeszélő neve | Majda |
| Elbeszélés műfaja | Mítosz – helyi legenda |
| Kapcsolódó játék | Dolenja vas falu kapcsolata őseivel |



| Cím | Monti Livornesi, amikor még szabad volt itt vadászni |
|--------|--|
| Szöveg | <p>„10 évvel fiatalabbnak látszik”, mondta nekem egyszer az orvosom, és én biztosan tudom, hogy az én „gyógyszerem” az, hogy szinte minden reggel 5–6 kilométert sétálok a Monti Livornesi környéki vidéken, elindulok Bocca di Cerro-ból, aztán Curvone, Gabbro és Valle Benedetta településeken keresztül elérek Castiglioncello-ba.</p> <p>20 évesen kezdtem vadászni, ekkor kísértem el először a nagybátyámat madarakra vadászni: vadkacsára, szárcsára, rigóra. Akkoriban, ahogy mondták, Livorno büszkélkedett a legjobb lőporral; és akkor még szabad volt egy kicsit 'mindenre' vadászni, ma viszont már vannak korlátozások, pl. 3 nyúl. 5 rigó stb., és már csak bizonyos helyeken engedik a vadászatot. Ezeken a parkokon belül a vadőrök megmondják, hány állatot lőhetnek ki a vadászok, különösen odafigyelve a vad-disznókra.</p> <p>A vaddisznó igen szapora állat és a legnagyobb veszélyt jelenti az erdőre és a gazdákra a nagy fogai miatt. Bulldózerként túrja fel a földet, és elég bátor ahhoz, hogy a házak és kertek közvetlen közelébe jöjjön. Egyre szaporábbak a vaddisznók, akár 8-10 malaca is van egy kocának – míg a mi disznóinknak itt Maremma-ban többnyire csak egy vagy két malacuk van. A szelektív vadászatok alkalmával kilőhetjük a kanokat is, ezzel a születések számát nem befolyásoljuk, de az állatok számát kordában tudjuk tartani.</p> <p>Más vadak is élnek a környéken: dámvad, mezei és üregi nyúl, róka, nyest és a múltban állítólag farkas is élt itt – az biztos, hogy még ma is „Farkas-dombnak” hívnak egy helyet. Madárból nincs olyan sok. A legtöbb ezek közül vándormadár, mint például rigófélék vagy örvös galamb, és a védett madarak közt vannak ragadozók is, mint például egerészölyv vagy héja.</p> <p>Ami a növényeket illeti, Monti Livornesi gazdag magyaltölgyben és más tölgyfélékben, berkenyékben, eperfákban, amelyeknek a gyümölcséből lekvár készül, de vannak fenyők is és parafatölgy is Gabbro felé. Ennek a fának kérgét (a parafát) lehúzták, ledarálták és kalapot, illetve a horgászat-hoz úszókat készítettek belőle.</p> <p>Igen finom gombák is nőnek errefelé, mint például az ízletes vargánya (<i>Boletus edulis</i>) és az édestinóru (<i>Leccinum lepidum</i>), amelynek a kalapja ehető. Ezen a területen sokkal finomabbak a gombák, mint Toszkána más részein, a szárazabb éghajlat és a talaj miatt.</p> <p>Joggal mondhatjuk, hogy a vadászok hozzájárultak a természet védelméhez: éveken át ők vigyáztak a tűzre és tisztították az utakat és ösvényeket – mivel régen a földről, és nem helikopterekről oltották a tüzet.</p> |



| | |
|-------------------|---|
| A történet ideje | 1950-től napjainkig. |
| Helyszín | Olaszország, Parco Provinciale dei Monti Livornesi és az alábbi települések: Bocca di Cerro, majd Curvone, Gabbro, Valle Benedetta, amelyeken át elérkezünk Castiglioncello-ba. |
| Elbeszélő neve | Floriano |
| Elbeszélés műfaja | Környezetvédelem |
| Kapcsolódó játék | Marley Malac kalandjai |





| Cím | A szürke dűne |
|-------------------|---|
| Szöveg | A történet arról szól, hogy a szürke dűnét, Erdeven természetes környezetét hogyan rongálták meg a II. világháborúban. Nagyon fontos a szürke dűne védelme annak ritka növény- és állatvilága miatt. Bernadette asszony elmondja nekünk, hogy a II. világháború alatt ennek a dűnevidéknek a területe a lorient-i német tengeralattjáró-támaszpont területévé szolgált. Később, a II. világháború után maga Lorient is a dűnéből kitermelt homokból épült újjá; emellett éveken át kellett elviselni a homokot szállító teherautók sürgését-forgását. A homok kitermelése után nagy lyukak maradtak vissza a dűnében, ami megzavarta a növény- és állatvilágot és tönkretette az élőhelyeket. Átalakult az ökoszisztéma, megváltozott a táj, és új, korábban itt nem honos növények kezdtek el nőni. A háború után apránként épült újjá a terület, és lépések történtek a védelme érdekében is. Még mindig nagyon sérülékeny terület, ahol több ezer különböző virág és madár él. Nem feltétlenül jobb vagy rosszabb, de más. A szürke dűnét az Európai Unió Élőhelyvédelmi Irányelvének kiemelt élőhelyei, amelyek megőrzése és kezelése különleges figyelmet igényel. A helyi hatóságok erőfeszítéseket tettek a terület védelme érdekében; megszüntették a gépkocsiparkolót, hogy kíméljék a dűne állat- és növényvilágát, a törékeny virágokat fakerítéssel vették körül, „hogyan ismerjük fel és védjük a madarakat” feliratú, képekkel ellátott táblákat helyeztek ki, hogy tudatosítsák az emberekben a madárvédelem fontosságát, a II. világháborús bunkereket pedig a denevérek menedékeként hasznosították. A környék öszes iskolája rendszeresen látogatja a dűnét és a partot, akiknek környezetvédelemben jártas vezetői magyarázzák el a szürke dűne törékeny voltát. |
| A történet ideje | 1939-től napjainkig |
| Helyszín | Erdeven, Franciaország |
| Elbeszélő neve | Bernadette |
| Elbeszélés műfaja | Környezetvédelem |
| Kapcsolódó játék | ARIS és Enigmap platformon: az INVOLEN küldetés, Theomaque kalandja |



| Cím | Az életet adó Erasinos folyó és a növényvédőszer |
|-------------------|--|
| Szöveg | <p>100 évvel ezelőtt az Erasinos folyó mocsárvidékét gazdaságok vették körül. A nyár folyamán a mocsarakat átmenetileg a gazdák lakták, akik kunyhókban éltek. Két jeles esemény változtatta meg a terület történelmét.</p> <p>Először, a Venizelos-kormány az 1920-as években kisajátította a területet a Petrakis monostortól és szétosztotta a helyi parasztok között. Minden helyi lakosnak járt körülbelül kilenc hektárnyi föld. Ezzel megváltozott a helyiek élete, és javult az életszínvonal is a területen.</p> <p>Másodszor, az 1950-es és 1960-as években a területen végzett régészeti ásatások során feltárták az i.e. 5. században épült Artemisz templomát. A tágabb Vravra térség sok lakója részt vett az ásatásokban főállású vagy részmunkaidős dolgozóként. Zacharias úr büszkén jelenti ki: „...Személyesen dolgoztam két évig a templom helyreállításán.”. Elbeszélésében megemlíti még egy érdekes ősi szokást, amely állítólag ezen a helyen zajlott: <i>„Egy régész elmesélt nekem egy történetet a Templomról, még akkoriban, amikor az ásatáson dolgoztam. Azt mondta nekem, hogy Artemisz templomát a múltban szent helyként használták, ahová a családok elhozták ifjú fiaikat és lányukat, hogy itt ejtsék meg az esküvőjüket.”</i></p> <p>Kevesen tudják, hogy Vravra múzeuma az országban a harmadik leggazdagabb múzeum kiállítási anyagát tekintve. A múzeum számos olyan tárgyat őriz, amelyet hely hiányában nem tudnak kiállítani. Az ásatások során talált sok eredeti lelet az Athéni Régészeti Múzeumban és az Akropolisz Múzeumban látható. Artemisz temploma az ókorban tele volt Attika lakosainak áldozati tárgyaival, amelyeket sajnos nem találtak meg, valószínűleg azért, mert kicsempészték őket innen, főleg a II. világháború alatt.</p> |
| A történet ideje | 1930 |
| Helyszín | Vravra mocsárvidéke, Attika, Görögország. |
| Elbeszélő neve | Yannis, Giorgos, Lefteris Stavrakas (környezetvédelmi szakember) |
| Elbeszélés műfaja | Jelenkori és régmúlt történelem, környezetvédelem |
| Kapcsolódó játék | Brauron, egy kalandos utazás Vravra-ban |



| Cím | Madárdal |
|-------------------|--|
| Szöveg | Olyan 20–30 évvel ezelőtt történt: a vízügyi igazgatóság akkori vezetője felhívott telefonon. Elmondta, hogy az igazgatóság elkezdte kivágni a fűzfákat egy 60 méteres szakaszon az ártér egyik hídjá mellett. Mondtam neki, hogy ezek nagyon fontos fák és nem vághatják ki őket csak úgy. Az igazgató hallgatott rám és azonnal leállította a fakivágást. Azt azért megkérdezte tőlem: „Kérek, mondd el, mitől olyan fontosak ezek a fák?”. Azt válaszoltam: „Gyere velem és megmutatom”. Május volt, amikor kimentünk az ártéri erdőbe. Megálltunk az öreg fák előtt, az igazgató várta a magyarázatot. De én csak ennyit mondtam neki: „Jól figyelj!”. Kristálytiszán hallottuk a madarak énekét. „Látod, ezért fontosak”. Azok a fák sok madár élőhelyét jelentik. Az életet adják a madarak számára. Az igazgató bevallotta, hogy ezt soha nem tanították neki az iskolában. |
| A történet ideje | 1980–1990 körül |
| Helyszín | Nagybajcs, Magyarország. |
| Elbeszélő neve | Zoltán |
| Elbeszélés műfaja | Környezetvédelem, életből vett esemény |
| Kapcsolódó játék | A Holt-Rába felfedezése |



1.3.3 Az INVOLEN játékok

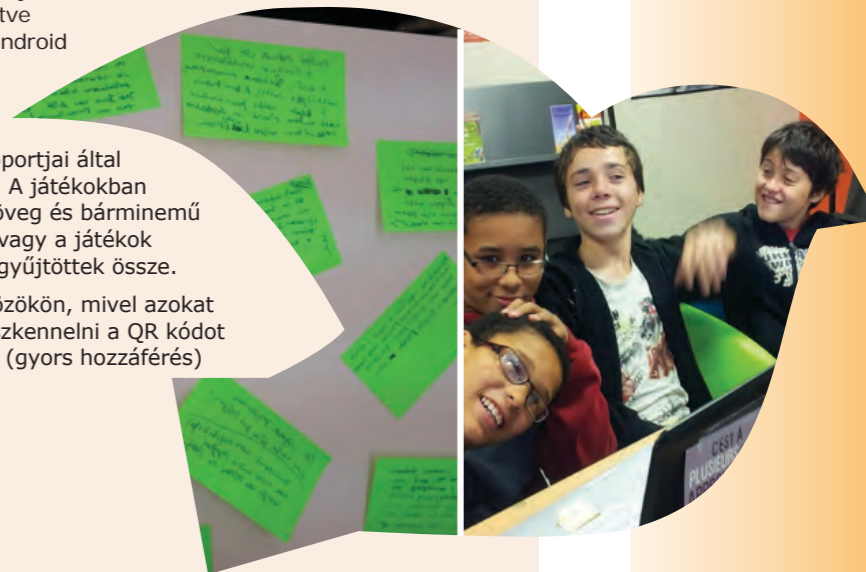
Az INVOLEN játékokat az ARIS platformon <http://arisgames.org/>, egy helyalapú játékok fejlesztésére szolgáló nyílt forrású platformon dolgozták ki a csapatok. Azt ARIS-t használtuk viszonyítási eszközként az INVOLEN képzési workshopokon és webináriumokon. A francia kísérleti csoport emellett az Enigmapp <http://www.enigmapp.fr/> platformot is használta, mivel ez olyan tervező felületet kínált, amelyet a résztvevők anyanyelvükön tudtak alkalmazni.

A játékok elérhetőek online az iOS-ra kidolgozott ARIS applikáció felhasználásával (a felhasználói követelményeket lásd <https://itunes.apple.com/us/app/aris/id371788434>) és a szintén iOS-ra fejlesztett Enigmapp <https://itunes.apple.com/ca/app/enigmapp/id536567950>, illetve Android <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enigmapp.android> applikációkkal.

A játékokat az önkéntesek és az oktatássegítők közösen alkották meg az INVOLEN projekt kísérleti fázisában, szakértők segítségével.

A játékok során az idősek történeteit az öt résztvevő ország kísérleti csoportjai által kiválasztott védett területek természetvédelmi problémáival kötik össze. A játékokban vannak videók, képek, geokoordináták, virtuális karakterek, hangok, szöveg és bármilyen információ, amit vagy a terepen, az önkéntesek helyszíni adatgyűjtése, vagy a játékok tesztelése során, vagy kutatások és az idősekkel készített interjúk alatt gyűjtöttek össze.

Az összes partner játékanak angol nyelvű változata elérhető mobil eszközökön, mivel azokat feltöltöttük az ARIS platform-ra. Rá kell keresni a nevre vagy be kell szkennelni a QR kódot a „Quest of INVOLEN” játékposzteren, az Enigmapp-on a „Quick access” (gyors hozzáférés) mezőben.



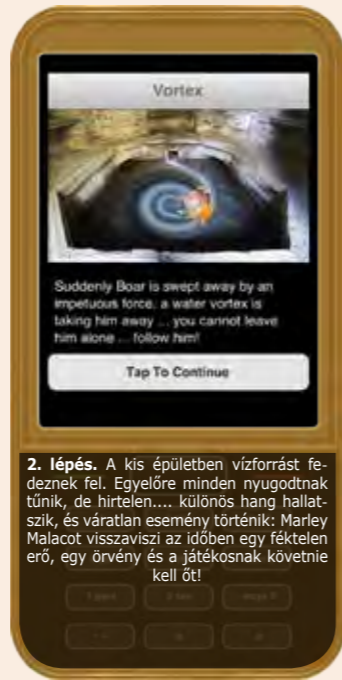
1. játék: „Marley Malac kalandjai”, Livorno, Olaszország

Marley Malac egy kis vaddisznó, aki Colognole erdejében él. Marley Malac kicsi, kíváncsi és megfigyeli az emberek viselkedését, akik a colognole-i vízvezeték, egy, a XIX. század elején épült vízvezeték környéki erdőt járják. Marley Malac különös szokásokat tanult el tőlük: színes kalapot hord, vannak tetoválásai, sört iszik és dohányzik! Nézzük meg, mit történt Marley Malaccal és miért viselkedik ilyen furcsán.

A játékos a térkép mezőhöz megy, megkeresi rajta Colognole-t és elkezdődik a kaland.



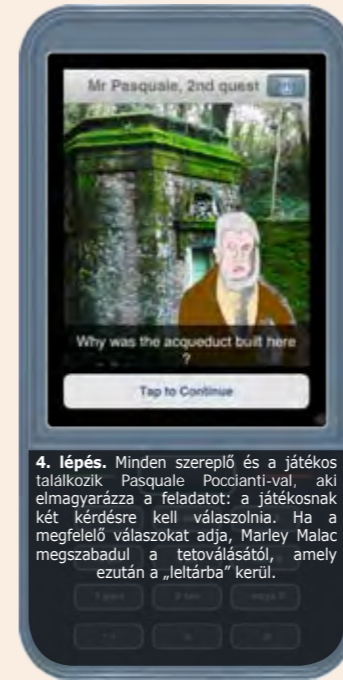
1. lépés. A játékos egy csoport kicsi, különös épülethez ér. Itt kezdődik Marley Malac lenyűgöző kalandja, visszarepülve az időben. Sok dologra lesz szüksége a játékosnak, aminek segítségével meg tudja szabadítani Marley Malacot a sok rossz emberi tulajdonságtól. Először a játékos találkozik Marley Malaccal és elbeszélget vele. A játékos szeretné megszabadítani Marley Malacot a rossz szokásoktól. Ezért bemennek az egyik kis épületbe.



2. lépés. A kis épületben vízforrást fedeznek fel. Egyelőre minden nyugodtnak tűnik, de hirtelen.... különös hang hallatszik, és váratlan esemény történik: Marley Malacot visszaviszi az időben egy féktelen erő, egy örvény és a játékosnak követnie kell őt!



3. lépés. A játékos és Marley Malac találkozik egy csapat ifjúval, aki a XIX. században élnek és mesélnék a játékosnak arról az emberről, akivel korábban találkoztak: ő Pasquale Poccianti, a colognole-i vízvezeték tervezője. A gyerekek Poccianti úr szavait használják, aki panaszkodik az ő természettel szembeni rossz szokásai miatt. Az ifjak megkérik a játékos, hogy menjen tovább és fejezze be küldetését: szabadítsa ki őket és tisztítsa meg Marley Malacot.



4. lépés. Minden szereplő és a játékos találkozik Pasquale Poccianti-val, aki elmagyarázza a feladatot: a játékosnak két kérdésre kell válaszolnia. Ha a megfelelő válaszokat adja, Marley Malac megszabadul a tetoválásától, amely ezután a „leltárba” kerül.



5. lépés. Minden szereplő és a játékos találkozik Rossana-val, egy botanikában jártas hölgyvel, aki a kihalással fenyegetett növényekkel foglalkozik. A játékos beszélgetni kezd vele. Rossana megkéri a játékos, hogy találja ki, a két növény (Cyclamen sp. és Taraxacum sp.) közül melyik a védett virágfaj. A játékos utánaolvashat az információnak és mihelyt megfelelő választ ad, Marley Malacnál nincs többé sörösüveg.



6. lépés. Minden szereplő és a játékos találkozik Iolanda-val, egy természetszerető orchideákhoz nagyon értő hölgygel. Beszélgetnek ezekről a növényekről és a hölgy megkérdezi, hogy mi a neve annak a különleges fajnak, amely a területen él (Thymus, Spiranthes spiralis). Ha a játékosnak sikerül a helyes választ megadnia, Marley Malac nem cigarettázik többé.



7. lépés. Marley Malac végre tiszta! A szereplők pedig visszatérnek a jelenbe. Megtanulták, mekkora kárt tud okozni az ember a környezetben.



2 Játék. „Az INVOLEN küldetés, Theomaque kalandja”, Bretagne, Franciaország

Ezt a játékot kidolgozó francia kísérleti csoport az ARIS mellett egy másik platformmal is dolgozott, a nyelvi probléma kiküszöbölése miatt (az iskolában az angol nyelv használata gondot okozott, és ezért az Enigmapp platform francia változatát használták inkább). A mobil applikáció letölthető iOS és Android operációs rendszert használó készülékekre is.

Egy ifjú tengerész, Théomaque Le Guviflo, a tengeren töltött idő után hazatér a bretagne-i Saint-Cado-ba, amely közel van a Gâvres-Quiberon védett területhez. Felfedezi, hogy a házáért lerombolta a vihar, és eltűntek a számára kedves tárgyak. Úgy hallotta, hogy a parton vannak szétszórva. Meg kell hát találnia őket.

Theomaque Le Guviflo elkezdi kutatni az elveszett tárgyak után és megéri a játékost, hogy segítsen neki kalandja során. Kutatása során találkozik másokkal és felfedezéseket tesz a városa körüli tájon.



1. lépés: Saint Cado Theomaque eltűnődik azon, hogy faluja utcái miért olyan keskenyek és megkérdezi szomszédját, Le Hervé urat, aki azt feleli (videó): Saint-Cado, akárcsak Sein szigete, szardíniahalász-kikötő volt és az utcák szélességét úgy számították ki, hogy igazodjanak a szardíniás hordók szélességéhez, hogy azokat végig lehessen gurítani az utcákon! Le Hervé úr ad Theomaque-nak egy szerencsehozó szardínia-figurát. Theomaque nagyon örül neki.



2. lépés: Belz Theomaque folytatja útját Belz felé. Elmondja a „Belz” név eredetét és hogy nagyon szereti ezt a várost. Theomaque elárulja, hogy a város címerét akasztotta házának falára. Megtalálja a címert a városháza mellett.

1. lépés: Enigmapp verzió:

A játékosnak a következő kérdésre kell válaszolnia:

„Miért ilyen keskenyek Saint-Cado utcái?”

A lehetséges válaszok a következők:

- Hogy éppen végig lehessen rajtuk gurítani egy szardíniás hordót

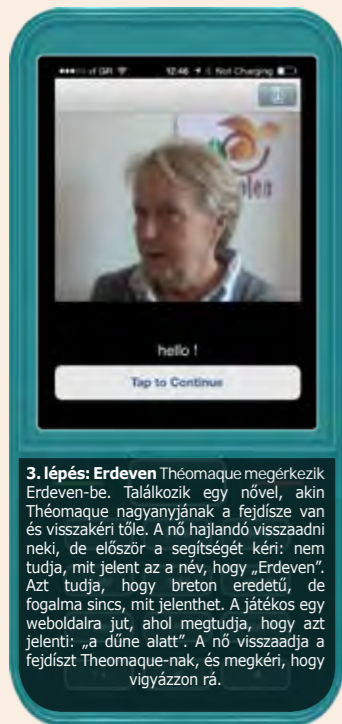
- Mert az emberek is kicsik voltak

- Hogy az egyik házból át lehessen szólni a másikba

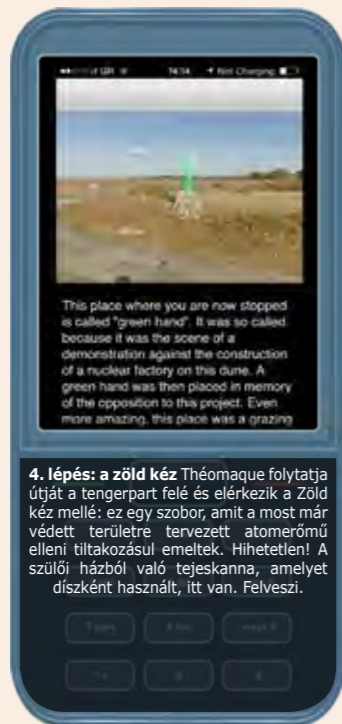
Ha helyes választ ad, a játékos jutalma az első elveszett tárgy. A játékos megnézheti Le Hervé út videóját, ha további magyarázatokat szeretne.

2. lépés: Enigmapp verzió:

Theomaque a címert a városháza falán látva, darabokban találja meg. Össze kell raknia, hogy visszatehesse.



3. lépés: Erdeven Théomaque megérkezik Erdeven-be. Találkozik egy növel, akin Théomaque nagyanyjának a fejdíszre van és visszakéri tőle. A nő hajlandó visszaadni neki, de először a segítségét kéri: nem tudja, mit jelent az a név, hogy „Erdeven”. Azt tudja, hogy breton eredetű, de fogalma sincs, mit jelenthet. A játékos egy weboldalra jut, ahol megtudja, hogy azt jelenti: „a dűne alatt”. A nő visszaadja a fejdíszét Théomaque-nak, és megkéri, hogy vigyázzon rá.



4. lépés: a zöld kéz Théomaque folytatja útját a tengerpart felé és elérkezik a Zöld kéz mellé: ez egy szobor, amit a most már védett területre tervezett atomerőmű elleni tiltakozás emeltek. Hihetetlen! A szülői házból való tejeskanna, amelyet díszként használt, itt van. Felveszi.



5a. lépés: a szürke dűne Théomaque megérkezik a holdbéli tájra emlékeztető szürke dűnéhez. Megkér Thévenin asszonyt, hogy mondja el a táj történetét, mivel könyveket írt a szürke dűnéről. A nő elmondja neki (videó), hogy a németek a II. világháborúban sok homokot bányásztak ki innen, hogy megépítsék Lorient-nél a tengeraltájtárho-bázist, és maga a város is a homokból épült újjá, ezért a sok lyuk a homokban. Az ökoszisztéma úgy alakult át, hogy új növények jelentek meg.

3. lépés: Enigmapp verzió: Théomaque találkozik Bernadette asszonnyal, egy ismerősével, aki elmondja neki Erdeven történetét. A nő elmondja, hogy megtalálta a fejdíszet és vissza fogja adni, ha meg tudja válaszolni a találós kérdést:
„Mit jelent azt a breton szó, hogy Erdeven?”
- A dűne alatt
- Földművelők faluja
- A kék hullámok
Ha helyes választ ad, a játékos jutalma Théomaque nagyanyjának fejdíszre.

4. lépés: Enigmapp verzió: Théomaque megpróbál visszaemlékezni arra, hogy mi elleni tiltakozás állították fel a Zöld kéz szobrot, és az alábbiak jutnak eszébe:

- Egy áramtermelő erőmű építése
- Egy katonai repülőgép-leszállóhely építése
- Atomerőmű építése
- Ha helyes választ ad, Théomaque visszakapja a tejeskannáját.

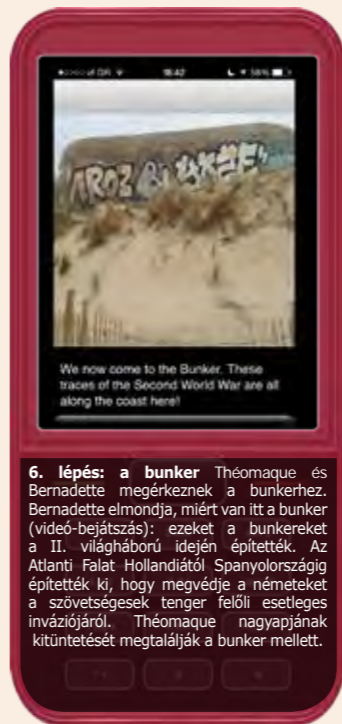
5. lépés: Enigmapp verzió: A dűnén Théomaque-nak eszébe jut, hogy a házában volt egy örökzöld virág.

Csak úgy találhatja meg, ha helyes választ ad a következő kérdésre:

- „Miért nem szabad a dűnén taposni?”
- Mert a növények gyökerei tartják össze a dűnét.
- Mert felemelkedik a talaj.
- Mert bemegy a homok az ember cipőjébe.
- A virág a helyes válasz jutalma.



5b. lépés: a virág Bernadette asszony azt mondja neki, hogy ha a tárgyait keresi, menjen el a part menti bunkerhez, ahol, úgy emlékszik, egy érmét találtak. Felajánlja, hogy elkíséri és mond még neki történeteket. Hogy ne felejtse az első történetet, egy virágot ad Théomaque-nak, egy örökzöldet, ami ezen a dűnén nő és curry-illata van. Théomaque nagy becsben fogja tartani.



6. lépés: a bunker Théomaque és Bernadette megérkeznek a bunkerhez. Bernadette elmondja, miért van itt a bunker (videó-bejátszás): ezeket a bunkereket a II. világháború idején építették. Az Atlanti Falat Hollandiától Spanyolországig építették ki, hogy megvédje a németeket a szövetségesek tenger felől esetleges inváziójáról. Théomaque nagyapjának kitüntetését megtalálják a bunker mellett.



7. lépés: a part Théomaque a „száraz szikla partjára” ért, amely a TK Bremen elsüllyedése óta híres hely. Théomaque visszaemlékszik egy történetre, amelyet Étienne úr mesélt neki arról az 1930-as viharról, amely örökre bevesződött a helyiek emlékezetébe (videó). Apja akkoriban 13 éves tengerész volt, aki túlélte azt a nagy vihart, ami Belz és Etel kikötőjének csaknem összes vízi járművét elpusztította; az ő hajója volt az egyik azon kevesek közül, amelyek visszatértek. Ennek emlékére Théomaque elvisz emlékébe egy darab fát egy parton heverő roncsból.

6. lépés: Enigmapp verzió: Hogy Théomaque visszakapja a medálját, figyelmesen kell hallgatnia Bernadette-et, aki az Atlanti Falról mesél neki, hogy aztán helyes választ tudjon adni a következő kérdésre:
„Az Atlanti Fal az alábbi helyek között húzódtott?”
- Párizstól Belz-ig
- Hollandiától Spanyolországig
- Marseille-től Kínáig
A helyes válasznak köszönhetően Théomaque visszakapja nagyapjának kitüntetését.

7. lépés: Enigmapp verzió: Miután meghallgatta Étienne úr történetét, Théomaque-nak rá kell kattintania a TK Bremen teherhajó orttökéjére. Ha megtalálja az orttökét, visszakapja apja hajóroncsának egy darabját.

Viszontlátásra. Théomaque köszönetet mond a játékosnak és elköszön. Megtalálta az összes keresett tárgyat és még ennél többet is kapott! Örül, hogy útja során olyan emberekkel találkozott, akik a környékkel kapcsolatban olyan sok történetet elmeséltek neki.



3. játék: „Vravrona”, Attika, Görögország

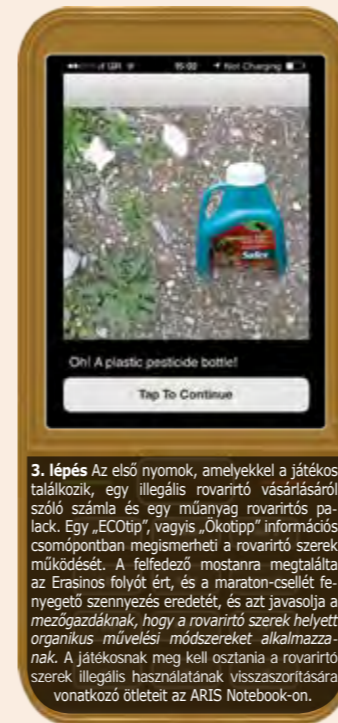
Ebben a játékban a játékos a mocsárvidék „hivatalos felfedezőjének” szerepét játssza, és feladata, hogy segítsen a játék során felmerülő környezetvédelmi problémák megoldásában. Egy bennszülött halfaj, a „maraton-cselle”, az Erasinos folyó régi lakója, amely a kihalás szélére sodródott, a Vravrona mocsárvidékén él. A játékos feladata nemcsak a kihalnak, hanem a mocsárvilág egészségének a megmentése. Ahhoz, hogy ezt megtegye, a Vravrona mocsárvidék „hivatalos” felfedezőjévé válik, igyekszik felderíteni a térség problémáit és megoldást adni azokra. A mocsárvidéken tett sétája során felfedi a terület jelentőségét és sok mindent megtanul a természeti környezetről. A felfedzőt a játék során Artemisz istennő virtuális alakja kíséri, aki feladatokat ad és segít.



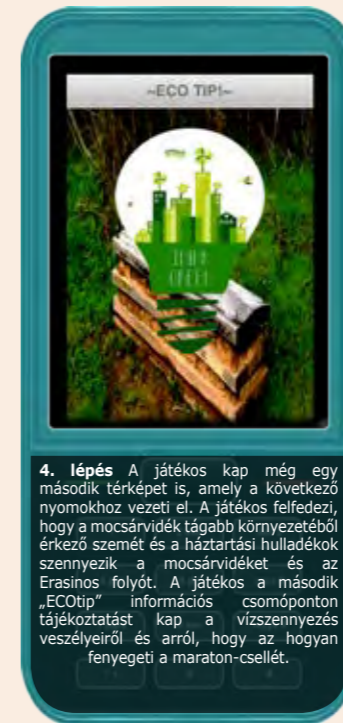
1. lépés – bevezetés A játék azzal kezdődik, hogy a játékos sétára hívják a mocsárvidékre; de amikor jobban megnézi, rájön, hogy a területnek sok problémával kell szembenéznie, és el kell döntenie, hogy vállalja-e a terület „hivatalos” felfedezője szerepét. Meghívják a legközelebbi „tudásállomásra”, ahol a lehető legtöbbet megtanulhat a mocsárvidékről, amint azt egy magára valamit is adó felfedezőnek tennie kell, mielőtt munkához látna. A felfedező megtanul néhány alapelvet a területet bemutató interpretációs táblákról, majd elkezd a játékot.



2. lépés A játékosnak megjelenik Artemisz istennő alakja, egy „ösi” dal hangjainak kíséretében, és arra kéri a játékos, hogy segítsen a mocsár megmentésében. Az első feladat része a maraton-cselle megmentése a kipusztulástól azzal, hogy felfedezze a halat veszélybe sodró okokat és azokra bizonyítékot szerez. A játékos jutalma egy térkép, ahol az első nyom van feltüntetve, emellett egy nagyító és egy kalap, amiért elfogadta az oknyomozó szerepét.



3. lépés Az első nyomok, amelyekkel a játékos találkozik, egy illegális rovarirtó vásárlásáról szóló számla és egy műanyag rovarirtós palack. Egy „ECOTip”, vagyis „Okotipp” információs csomópontban megismerheti a rovarirtó szerek működését. A felfedező mostanra megtalálta az Erasinos folyót ért, és a maraton-csellt fenyegető szennyezés eredetét, és azt javasolja a mezőgazdáknak, hogy a rovarirtó szerek helyett organikus művelési módszereket alkalmazzanak. A játékosnak meg kell osztania a rovarirtó szerek illegális használatának visszaszorítására vonatkozó ötleteit az ARIS Notebook-on.



4. lépés A játékos kap még egy második térképet is, amely a következő nyomokhoz vezet el. A játékos felfedezte, hogy a mocsárvidék tágabb környezetéből érkező szemét és a háztartási hulladékok szennyezik a mocsárvidéket és az Erasinos folyót. A játékos a második „ECOTip” információs csomópontban tájékoztatást kap a vízszennyezés veszélyeiről és arról, hogy az hogyan fenyegeti a maraton-csellt.



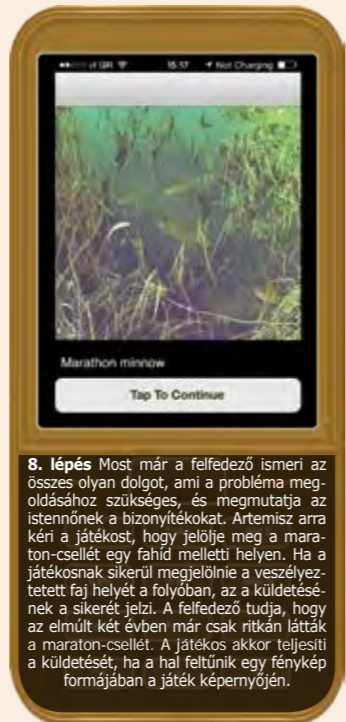
5. lépés A játékosnak olyan ötleteket kell írnia az ARIS notebookon, amelyekkel a háztartási hulladék problémája kezelhető. További információ található e témában a harmadik „ECOTip” csomóponton az ellenőrizetlen szemét- és hulladéklerakás veszélyéről, az újrahasznosítás fontosságáról és a biológiai sokféleség jelentőségéről. A játékos dolga, hogy az ARIS notebookon a területen talált szemétről készült képeket tegyen közzé. A játékosnak bemutatják a vravrona-i mocsárvidék állat- és növényfajait és rákattinthat a HOS weboldalára.



6. lépés A játékosnak meg kell találnia Artemisz istennőt, és el kell magyaráznia a maraton-csellét fenyegető veszélyt, valamint javaslatokat is kell adnia. A játékost elvezetik egy közeli helyre, ahol hirtelen megjelenik Artemisz istennő. A játékosnak segítségre van szüksége a mocsárvidék megmentéséhez. A következő dolog, amit a játékos felfedez, elegendő információt ad ahhoz, hogy jobban megértse a szennyezés következményeit, és ötleteket ad neki a komoly környezeti probléma megoldására. A játékos hozzáfér ahhoz az online dokumentumhoz, aminek a neve „Questions - Answers”, vagyis „Kérdések-feleletek”.



7. lépés A következő lépésben a játékos új szereplővel találkozik: egy olyan farmerral, aki organikus műveléssel termeszt a különleges vravronai paradicsomot és fűgét. A játékos beszélgetésbe elegyedik a farmerral és elmondja neki a rovarirtó szerek okozta problémát. A párbeszédet kiegészíti egy hangfelvétel, amely az egyik idősebb önkéntessel, egy, az 1930-as évek vége óta a területen élő személyvel készült interjú, amelyben az organikus mezőgazdaságról beszél. A farmer alakja újra megjelenik, és arra biztatja a fiatalokat, hogy vegyenek részt a környezet védelmében. A játékos köszönetet mond a farmernek.



8. lépés Most már a felfedező ismeri az összes olyan dolgot, ami a probléma megoldásához szükséges, és megmutatja az istennőnek a bizonyítékokat. Artemisz arra kéri a játékost, hogy jelölje meg a maraton-csellét egy fahíd melletti helyen. Ha a játékosnak sikerül megjelenítenie a veszélyeztetett faj helyét a folyóban, az a küldetésnek a sikerét jelzi. A felfedező tudja, hogy az elmúlt két évben már csak ritkán látták a maraton-csellét. A játékos akkor teljesíti a küldetését, ha a hal feltűnik egy fénykép formájában a játék képernyőjén.



9. lépés A játékosnak köszönetet mond Artemisz istennő a játékban való sikeres részvételért, a játék alkotói pedig egy bizonyítvánnyal jutalmazzák meg a játékost: „Diploma a hivatalos természetvédő részére”. A játékosnak le kell fényképeznie a bizonyítványt, hogy azt ajándékként megtartsa, akárcsak azt a fényképet, amelyen a résztvevő játékos/csapat látható. A képeket megoszthatják az ARIS Notebook-on.

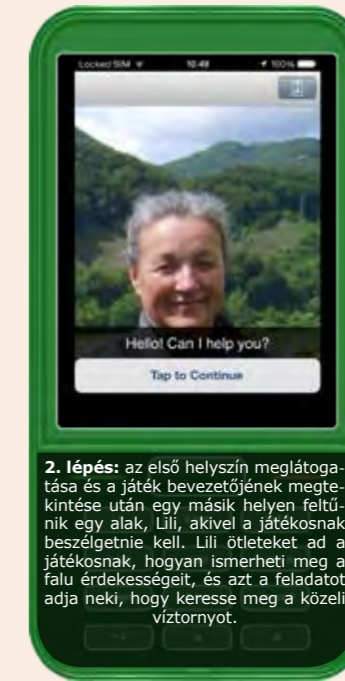


4. játék: "Dolenja vas falu kapcsolata őseivel", Szlovénia

A szlovéniai kísérleti csoport olyan játékot alkotott, amely helyszíne egy öreg falu, Dolenja vas http://en.wikipedia.org/wiki/Dolenja_Vas,_Cerknica, ami a Belső-Carniolai Regionális Parkhoz tartozó karsztvidéken található. A falu látogatója a játékot a falu központjában kezdi meg, ahol megismeri a helyiek vízforrások fenntartható használatával kapcsolatos tudását.



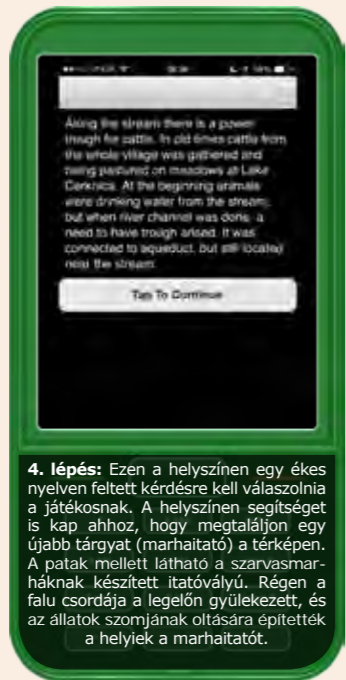
1. lépés: bevezetés A bevezetés során a játékos a karsztvidéken áll, amely vidék jellemzői a környező tájat alakító víz, illetve a helyiek kultúrája és élete. A térképre nézve megtalálható az első helyszín, ahol a játékos megismeri a játék szabályait.



2. lépés: az első helyszín meglátogatása és a játék bevezetőjének megtekintése után egy másik helyen feltűnik egy alak, Lili, akivel a játékosnak beszélgetnie kell. Lili ötleteket ad a játékosnak, hogyan ismerheti meg a falu érdekességeit, és azt a feladatot adja neki, hogy keresse meg a közeli víztornyot.



3. lépés: A következő meglátogandó állomás a tűzoltóság, ahol a játékos tájékoztatást kap a tűzoltóság önkéntes tevékenységéről.



4. lépés: Ezen a helyszínen egy ékes nyelven feltett kérdésre kell válaszolnia a játékosnak. A helyszínen segítséget is kap ahhoz, hogy megtalálja egy újabb tárgyat (marhaitató) a térképen. A patak mellett látható a szarvasmarháknek készített itatóvályú. Régen a falu csordája a legelőn gyülekezett, és az állatok szomjának oltására építették a helyiek a marhaitatót.



5. lépés: A következő helyszín keresését folytatva a játékos egy csúcsos hídhoz érkezik, ahol információt olvashat a hídról, elsősorban annak alakjáról és hogy miért hegyes a híd.

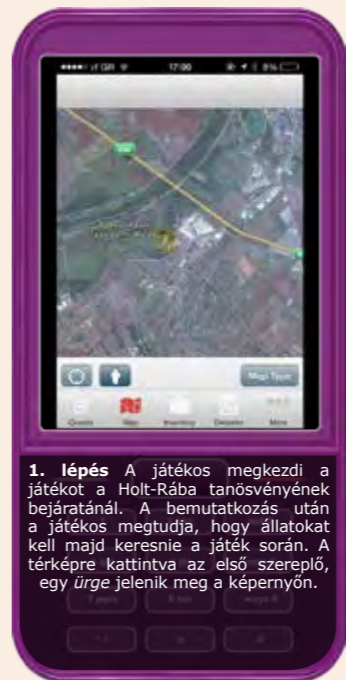


6. lépés: A híd után két másik helyszín következik, ahol a játékos tájékoztatást kap egy jellegzetes eseményről, amelynek neve „tánc a vizen” és megtalálja a helyi közösség weboldalát is. A link további információt nyújt és utalást ad arra, hogy hol hallhatók érdekes helyi történetek és legendák.

5. játék: „A Holt-Rába felfedezése”, Győr-Gyirmót, Magyarország

A játékhoz kötődő természetvédelmi terület a Holt-Rába. További információ a következő oldalon érhető el:
<http://fhnp.nemzetipark.gov.hu/pannonhalma-lpa>

Ebben a játékban a játékos úgy tudja felfedezni a Holt-Rába természeti kincseit, hogy összegyűjti a róluk szóló fontos és érdekes információkat. A játékos barangolása során érdekes állatokkal találkozik, akiktől sokat tanulhat. A játékos beszédbe elegyedhet az állatokkal, és az a feladata, hogy összegyűjtsön négy ajándékot.



1. lépés A játékos megkezdte a játékot a Holt-Rába tanösvényének bejáratánál. A bemutatkozás után a játékos megtudja, hogy állatokat kell majd keresnie a játék során. A térképre kattintva az első szereplő, egy ürge jelenik meg a képernyőn.



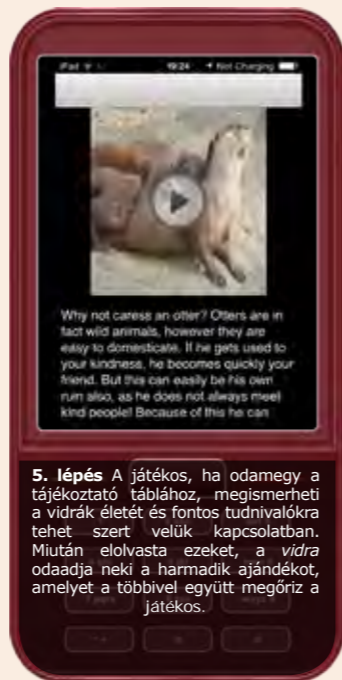
2. lépés Ha a játékos odamegy az állathoz, beszélgethet vele. Az ürge segítséget kér tőle: vigye oda őt a kilátótoronyhoz, hogy megmeneküljön egy sástól. Cserébe az ürge mesél a játékosnak a nemzeti parkról, ahol él, és odaadja neki az első ajándékot, amelyet a játékosnak meg kell őriznie.



3. lépés Miután befejezte a beszélgetést az *ürgével*, új állat tűnik fel a térképen: az unka. A játékos odamehet hozzá és újabb beszélgetésbe elegyedhet. A béka elmondja neki, hogy milyen problémák zavarják az életét és elmondja azt is, hogy a játékos mit tehet a probléma megoldása érdekében, hogyan segíthet neki és a többi itt élő békának.



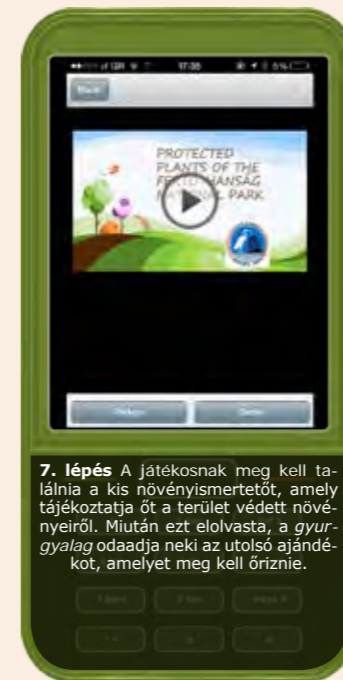
4. lépés Ezt követően a béka odaadja a játékosnak a második ajándékot. A térképen megjelenő következő állat a *vidra*. A játékos beszélgethet vele és a *vidra* arra kéri, hogy keressen meg egy tájékoztató táblát. Ez a tárgy a térképen a *vidra* közelében van jelölve.



5. lépés A játékos, ha odamegy a tájékoztató táblához, megismerheti a *vidrák* életét és fontos tudnivalókat tehet szert velük kapcsolatban. Miután elolvasta ezeket, a *vidra* odaadja neki a harmadik ajándékot, amelyet a többivel együtt megőriz a játékos.



6. lépés A játékban megjelenő utolsó alak a *gyurgyalag*, a térképen jelenik meg a harmadik ajándék begyűjtése után. A madár arra kéri a játékosot, hogy keressen meg egy kis növényismertetőt.



7. lépés A játékosnak meg kell találnia a kis növényismertetőt, amely tájékoztatja őt a terület védett növényeiről. Miután ezt elolvasta, a *gyurgyalag* odaadja neki az utolsó ajándékot, amelyet meg kell őriznie.



8. lépés Négy ajándék van már a játékosnak, amelyeket a játék során gyűjtött össze. A játék vége előtt újabb tárgy tűnik fel a térképen. Ha ehhez is odamegy a játékos, megtudhatja, hogyan készült ez a játék.



1.4 Útmutató lépésről lépésre: hogyan dolgozzunk ki természetvédelmi játékok egy több generációt érintő tanulási folyamatban

Mielőtt elkezdődne a játék kidolgozása, el kell gondolkodni a következő kérdéseken:

- Mi a játékunk célja?
- Van benne oktatási célkitűzés? Hogyan valósítható meg?
- Hány felhasználó és hány korcsoport vesz majd részt benne?
- Mennyi ideig fog tartani a játék?
- Milyen módszerrel fog zajlani a játék (pontok, eredményjelző tábla, kiterjesztés, elbeszélés)?
- Szükség lesz wi-fi /3G hálózatra a játékhoz? Használhatók helyette QR kódok?

Egy INVOLEN játék kidolgozásához sok paramétert kell észben tartani: az INVOLEN természetvédelmi célkitűzését kell kombinálni az önkéntes munkával és a szabad ég alatt mobiltelefonnal vagy tablettel játszandó helyalapú játékokkal. A játék tervezésének jobb megértéséhez a következő oldalakon körüljárunk számos kérdést, amelyek lényegesek a tervezés folyamán. Ezek között megtaláljuk a játéktervezés elméleti és gyakorlati vonatkozásait is, és az INVOLEN kulcselemeire helyezük a hangsúlyt: a nemzedékek közti tanulási folyamat során összegyűjtött történetekre, a védett területek védelmére szolgáló tevékenységekre, a nemzedékek közti csapatmunkára, a játék kidolgozásakor alkalmazható műfajokra és módszerekre, a technikai követelményekre, technikai probléma esetén követendő és problémamegoldó megközelítésekre.



1.4.1 Az INVOLEN játékok kidolgozásának kulcslépései terepi kirándulások

A játék tervezésének folyamán több alkalommal is lehetőség van meglátogatni a védett területeket.

- Használjuk ki a játék színteréül szolgáló védett területeken tett kirándulásokat.
- Az emberek szeretnek séta közben történeteket mesélni.

történetek

Az idősebbek szeretnek mesélni, akár igaz történeteket, akár legendákat.

- Kérdezzük az időseket az emlékeikről, szokásaikról és a számukra fontos dolgokról
- Kérjük meg az időseket, hogy idézzék fel emlékeiket a múltból, és meséljenek mítoszokról és legendákról
- A történetek megbeszélésének és meghallgatásának legjobb gyakorlata, ha a játék alapjául szolgáló helyen történik.

játéktípusok és narratíva

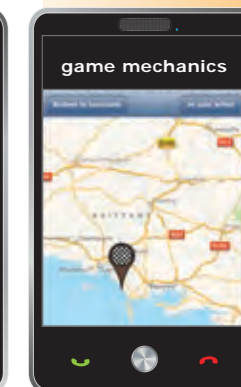
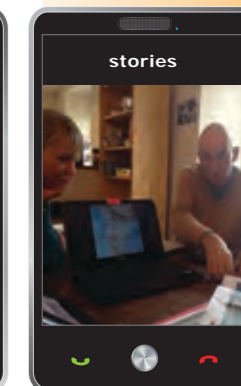
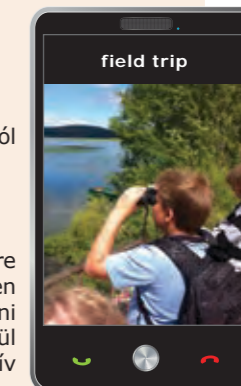
Az emberek sokszor nem szívesen játszanak egyedül, vagy hamar ráunnak az egyszemélyes játékokra. Erre a problémára megoldás lehet egy csapatok által egymással együttműködve vagy egymással versenyben játszandó játék. Sok olyan helyszín is van, ahol praktikus lehet egyszemélyes játékokat is kidolgozni olyanok számára, akik szívesen kirándulnak egyedül, a saját tempójukban és szívesen fedezik fel egyedül a játék örömeit. Ismerjük meg a játékok típusait, (video, utcai játék, hagyományos játékok és interaktív történetmesélő élmények), hogy motiválni tudjuk a játékosokat és a történetmesélőket.

- Gondoljunk el a játékosokon
- Válasszunk egyszemélyes vagy csapatjátékokat
- Különböző játéktípusok képesek motiválni a résztvevőket

játéktípusok

Gondoljunk azokra az egyszerű, de igazán gyönyörű játékokra, amelyekkel már találkoztunk és rájövünk, hogy egy játék nyújtotta öröm nem a játék bonyolultságával függ össze. Amikor a játékunkat dolgozzuk ki, játékosként gondolkodjunk és kerüljük el a hosszú szövegeket és a túlzottan sok információt. A történetre koncentráljunk és az átadandó üzenetre, és próbáljuk a lehető legkevesebb játéktípust alkalmazni. Maga a történet, valamint az általunk kedvelt játékok vezessenek minket, és hozzunk létre új élményt a felhasználóinknak.

- Az egyszerű szép!
- Ne használjunk túl sok játéktechnikát vagy túl sok szöveget.
- Igyekezzünk interaktív és érzelmileg megmozgató rendszert/játékot/történetet alkotni.
- Egy önmagában lebilincselő történethez kevesebb játéktechnikára lesz szükség.



képes forgatókönyv

Először tervezünk, aztán játszunk! A papírból készült prototípusokkal könnyen kaphatunk visszajelzést az összetett ötletekről. Mindig hasznos egy forgatókönyv, ha igyekszünk végigvinni egy történetet. Osszuk meg ötleteinket barátainkkal és osztálytársainkkal. Mielőtt véglegesítenénk a játékunkat, nézzük meg, jó-e az ötlet, a csapattagok elég érdekesnek tartják-e.

- A cselekmény kidolgozásához írjunk forgatókönyvet
- Használjunk papír prototípusokat, mielőtt elkészítjük a digitális változatot
- Könnyen kaphatunk így visszajelzéseket az ötletek megvalósíthatóságáról

kivitelezés

Használjuk a játékkervező platformok oktatóanyagait, fórumait és elérhetőségeit. Ne féljünk kérdezni a csapattársainktól és ne féljünk a hibáktól. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a platform ingyenes és esetleg programhibákat tartalmazhat. Ne csüggedjünk! Egy szoftver kidolgozása és a szoftverhibák kigyomlálása, még ilyen egyszerű és felhasználóbarát esetekben is, türelmet igényel.

- Olvassuk el az elérhető kézikönyveket és oktatóanyagokat.
- Használjuk a projekt INVOLEN ügyfélszolgálatát és csatlakozzunk a közösségekhez.

tesztelés

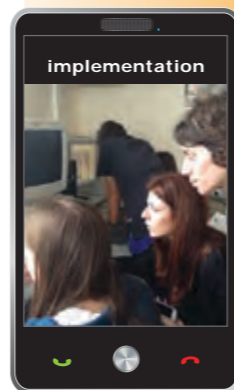
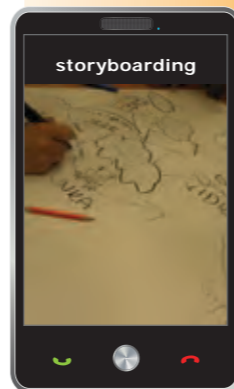
A tesztelés a játék tervezésének legfontosabb szakasza. Ekkor derül ki, hogy a játék mire alkalmas és ekkor lehet először az ötleteket élesben kipróbálni. Ne féljünk a kudarctól. Valljuk be inkább gyorsan kudarcot és igyekezzünk kijavítani a problémás pontokat, vagy tervezzük újra a játékot. Ha lehet, a játékot magán a helyszínen futtassuk le. Teszteljük le a legfontosabb funkciókat, mielőtt lejátszunk a játék végleges változatát.

- A játékot a valós környezetben teszteljük
- Játsszuk le a játék végleges változatát
- Teszteljük le a legfontosabb funkciókat

környezet

A kialakítandó játékunknak van egy fontos tulajdonsága, amit szem előtt kell tartanunk: a természetben, sőt, védett helyen kell játszani. Emiatt még sok mindent figyelembe kell vennünk a tervezés során.

- Tiszteljük a természetet és a tájat
- Tartsuk be a védett terület szabályait és útmutatóit
- Vegyük figyelembe a biztonsági megfontolásokat
- Ne felejtsük el a szabályokat beépíteni a játékba

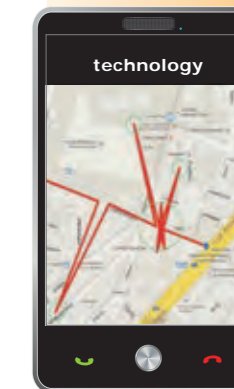
**technológia**

A technikai hibák a legváratlanabb esetekben jelentkezhetnek, különösen, ha városközpontoktól távol eső helyen vagyunk. Számítsunk műszaki nehézségekre és rendszerhibákra. Készüljünk low-tech alternatívákkal vagy játéktechnikákkal, hogy ne akadjon meg a játék menete.

- Számoljunk a 3G hálózat lefedettségével és a GPS pontatlanságával
- Készüljünk low-tech alternatívákkal vagy játéktechnikákkal
- A szoftver és a hardver is összeomolhat – legyen B tervünk és ne essünk pánikba!

élvezzük a játék kidolgozásának és tesztelésének folyamatát

A játék során a legfontosabb, hogy az örömet okozzon, hogy élvezzük!





1.4.2 Informatikai eszközök a helyalapú játékok (Location Based Game, LBG) kidolgozásához

A helyalapú (Location-Based Games, LBG) mobil játékok kidolgozásához számos online platform közül választhatunk. A legtöbb platformnak van mobil applikációja, webszerkesztője és szervertárhelyet is biztosít az adatok tárolásához.

- A játékos a mobil **applikációt** használja a **játék** során. A legtöbb esetben a játékosnak le kell töltenie az applikációt a platform weboldaláról vagy egy mobilkészülék számára kifejlesztett digitális tartalmegosztó platformról, mint például az iTunes és az App Store az iOS, illetve a Google Play Store az Android-os operációs rendszerekhez.
- A **szerkesztőfelület** többnyire egy webalapú felület, amelyen a játék tervezője **megalkothatja** a játékot.
- A szerver az az eszköz, ahol a játék összes információja **tárolva van** és ahonnan ez az információ elérhető.

Minden platform más és más szerkesztői felületet kínál, de sok közös vonásuk is van.

- A helyalapú játékok platformjainak egyik alapvonása a dinamikus **térképmező**. Itt indítja el a tervező a játék cselekményét azzal, hogy „kigombostúzi” a játék részeinek **elhelyezkedését**. Amikor a helyalapú játékok játékosai megközelítik a való világban a meghatározott helyszíneket, a játék cselekménye aktiválódik a digitális világban.
- A játékok gyakran több **szerepet** is kínálnak a játékosnak. Ezeket a szerepeket a játékos vagy megkapja, vagy választhatja, ha van ilyen opció a játék forgatókönyvében.

Egy helyalapú játék játékosai interakciókat folytathatnak a **virtuális figurákkal** – vagyis a nem játékszereplőkkel. A játékos és a figurák közti interakció lehet beszélgetés, tárgyak cseréje vagy akár olyan tulajdonságok átvétele, mint hírnév, tapasztalat stb.

- A virtuális **tárgyakat** a játék során a játékos egy virtuális leltárban gyűjti. A tárgyak felhasználhatók, mint jelzések, gyakran „el lehet ejteni” őket, hogy a többi játékos összegyűjthesse azokat, és el is lehet cserélni őket más játékosokkal, vagy akár el is lehet venni egy másik játékos gyűjteményéből.
- Az **információt** szolgáltató elemek gyakran beépülnek a játék forgatókönyvébe. Az információs csomópontokban lehet szöveg, hanganyag, videó vagy akár online tartalom is.
- A játék forgatókönyvében bonyolódhat a cselekmény, és a folytatás a játékos választásán is múlhat. A cselekmény menete megadható a játékelemek paramétereinek beállításával. A játék tervezőjének hasonló a feladata, mint egy színházi rendezőnek: az egyes játékelemek feltűnésének sorrendje egy sor szabállyal megadható, amelyekről a tervező dönt, hogy gördülékeny legyen a játék menete.

A játékosoknak pontosan tudniuk kell, mi a céljuk. A küldetésük teljesítése és előrehaladása különböző eszközökkel igazolható, mint például a játékosok státuszának, a történetnek vagy a küldetésnek a megváltozása. A tervező építsen be a



játékos számára lezárási opciót, jutalmat vagy újbóli próbálkozásra bátorító szavakat – a játék műfajától függően –, hogy a játék egyértelmű véget jelezze. De például az időre teljesítendő játékok, az idegenvezetés vagy a nyitottabb játékos élmények esetében nincs is szükség befejezésre.

Ezek tehát a helyalapú játékok tervezési és fejlesztési folyamatát segítő platformok legfontosabb alaptulajdonságai. Mivel a platformoknak saját követelményrendszerük van szerkezet, alkalmazás, felhasználói feltételek és terjedelem terén, javasoljuk, hogy a játékok készítői olvassák el az egyes szolgáltatók kézikönyveit, oktatóanyagait és egyéb dokumentumait, mielőtt elkezdi a játék kidolgozását. Az alábbi leltárszerű felsorolásban sok olyan informatikai eszközről lesz szó, amelyek segíthetnek, hogy hogyan kell az INVOLEN játékokhoz kellő információt összegyűjteni, hogyan kell szerkeszteni, térképre vinni, és hogyan kell megszerezni a geokoordinátákat.





1.4.3 Az informatikai eszközök fajtái

Megosztási helyek a csoportmunka számára

Használhatunk megosztási helyeket a csapat digitális anyagainak online összegyűjtésére. A Google Drive és a Dropbox hasznos lehet az összes anyag együttes tárolására és megosztására.

<https://www.dropbox.com>

<https://drive.google.com>



A digitális média alkalmazása

Sok online forrást találunk a digitális médiatartalom feldolgozásához. A videószerkesztő és fényképszerkesztő eszközöknek hasznát vehetjük a játék tartalmának vizualizálása során.

<https://popcorn.webmaker.org>

<http://pixlr.com/editor/>



Mobil eszközök alkalmazása

A mobil applikációk nagyon hasznosak lehetnek a játék kidolgozása során. Ha mobil eszközökkel készítünk fényképeket, akkor könnyen hozzájutunk az adott geokoordinátákhoz, amely segíthet az egyes fényképek adott térszínekkel való társításában. Az útvonal kijelölése is fontos egy helyalapú játék helyszínének megadásához. Ezeket a folyamatokat nagymértékben megkönnyítik például az alábbi mobiltelefonos/tabletes applikációk:

- térképek és navigáció
- térinformatikai adatokkal foglalkozó digitális média (geotagging)
- útvonaltervezők



(Mobil eszköz használatánál kattintsunk az ikonokra)

Játékkészítő platformok

Sokféleképpen készíthetünk helyalapú játékot. A projekt kísérleti szakaszában a csapatok többnyire az iOS rendszerre kifejlesztett ARIS platformot használták, illetve az Enigmapp-ot mint Androidot futtató eszközökre való alternatívát. Egy helyalapú játék kidolgozásához alkalmazhatjuk a „csináld magad” módszerét vagy próbálkozhatunk a javasolt játéktervező platformokkal:

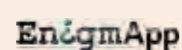
<http://arisgames.org/editor>

<http://www.enigmapp.fr/>

<http://taleblazer.org/>

<http://www.notours.org/>

<http://www.huntzz.com/>



Az alábbi hasznos linkek az egyes javasolt platformokkal kapcsolatos segítségnyújtáshoz, képzéshez és dokumentációhoz adnak segítséget:

ARIS

- Képzés és linkek: <http://arisgames.org/make/training/>
- Kézikönyv: <http://manual.arisgames.org/>
- Fórum: <https://groups.google.com/forum/#!forum/arisgames>

TaleBlazer

- Dokumentumok: <http://taleblazer.org/Support/documentation>

Enigmapp

- Készítés: <http://www.enigmapp.fr/index/maptrois>
- Kapcsolat: <http://www.enigmapp.fr/index/contact>

NoTours

- A mi platformunk: <http://www.notours.org/audioguides>

Huntzz

- Útmutató lépésről lépésre:
http://www.huntzz.com/how_to_create_a_hunt.pdf





1.4.4 Tanácsok a biztonságosabb internethasználathoz⁴

- Vigyázzunk a jó hírnevünkre: használjuk az online szolgáltatók eszközeit a hírnevünk védelmére és „gondolkodjunk, mielőtt posztolunk”. Az online posztolt tartalom örökre fent maradhat a neten és azt bárki nyilvánosan megoszthatja.
- Tudjuk, hol kaphatunk segítséget: legyünk tisztában azzal, hogyan tudunk a szolgáltatóknak jelentést küldeni, valamint a blokkoló és törölő eszközöket alkalmazni. Ha valami minket bosszantó dolog történik online, soha nem késő azt valakinek elmondani.
- Tartsuk be a törvényeket: megbízható szolgáltatásokat vegyünk igénybe és legyünk tisztában azzal, hogyan tudunk legálisan zenét, filmet vagy TV tartalmakat elérni.
- Hivatkozzunk a forrásainkra: használjunk megbízható tartalmat és ne felejtsük el meghivatkozni, ha mások munkáját/ötleteit használjuk fel.
- Tiszteljük a többieket: mi felelünk az általunk online posztolt dolgokért, ügyeljünk hát, milyen szavakat használunk blogokon, fórumokon. Ne tegyünk olyat másokkal, amit nem szeretnénk, ha ők tennének velünk.
- Legyen több e-mail címünk: az egyiket használhatjuk a barátainkkal történő levelezésre, egy másikat a játékok és a közösségi hálózatok postafiókjaként.
- Gondolkodjunk, mielőtt posztolunk!

⁴ CNIL és UK biztonságosabb internet központ elérhetősége: <http://www.saferinternet.org.uk/>



Az oktatóanyagban ez a rész az oktatássegítőknek szól. Olyan, önkéntesekkel való együttműködést szolgáló technikákat tartalmaz, amelyek segítik a csoport bevonását és aktivizálását a többgenerációs tevékenységek során; útmutatót nyújt, hogy hogyan lehet az idősebb önkénteseket a védett területekkel kapcsolatos történeteik elbeszélésére biztatni, és tanácsokat ad az anyagok dokumentálásának megszervezését illetően; linkeket az INVOLEN képzési webináriumokhoz; illetve egy rövid összefoglalót azokról a munkarészekről, amelyeket a tanulási folyamat segítője felhasználhat a többgenerációs csapatok csoportmunkájának a megszervezéséhez.

2.1 Az önkéntesek bevonásának módszerei

Ez a rész foglalkozik azokkal az „eszközökkel”, amelyek segítségével a tanulási folyamat segítője a korosztályok közti interakciókat és tanulási folyamatot támogathatja.



2.1.1 Személyi igazolvány

| | |
|--------------|---|
| Cél | Ismerjük meg a csoport résztvevőit, hogy „feltérképezhessük” ismereteiket |
| Megvalósítás | Időtartam: 50 perc |
| | MIKOR? |
| | A találkozó elején |
| | SZERVEZÉS |
| | <ul style="list-style-type: none"> Nagy osztályteremben Legyen nálunk mindenki számára egy személyi igazolvány (lásd lent) |
| Előnyök | <p>HASZNÁLATI UTASÍTÁS:</p> <p>Név nélkül töltsük ki a személyi igazolványt. A csapat fele tegye le egy asztalra az igazolványát. A másik fele találmásra vegyen fel egy-egy igazolványt. A második csapat kérdések segítségével találja ki, kinek az igazolványát vették fel. Ha azonosították az embereket, kölcsönösen megbeszéli egymással a két ember, hogy mi szerepel az igazolványban.</p> <p>Ismételjük meg a folyamatot a csapat másik felével. Ha a megkérdések befejeződtek, mindenki mutassa be a csapat többi tagjának azt az embert, akivel találkozott.</p> |
| | <p>Annak kiderítése, hogy az egyes igazolványokon ki szerepel, többnyire oldja a kezdeti feszültséget. Emellett arra is ösztönzi az embereket, hogy jobban figyeljenek oda egymásra, jobb megfigyelők legyenek.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ha a megvalósítási szakasz elején csinálják, ezzel a technikával mindenkinek úgy kell először beszélnie a nagy csoport előtt, hogy nem kell túlságosan aktívan szerepelnie, mert csak „információ-közzétételről” van szó. Megfelelő megközelítést biztosít a kérdéshez, jegyzeteléshez, hallgatáshoz és a csoporthoz szóló beszédhez. <p>CÉL:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Arra biztatni minden csoporttagot, hogy „másképpen mutatkozzanak be” a csoportnak, ne a hagyományos módon. – Mindenki számára megmutatni, hogy miben eredeti, különleges és értékes. A hangsúlyt az informatikai és a Natura 2000 területekkel kapcsolatos tudásra helyezzük. – Lehetővé tenni az oktatássegítő számára, hogy a játék későbbi szakaszainak megszervezéséhez kellő információhoz jusson és „feltérképezze” a csapat különböző képességeit. |



2.1.2 A „2, 4, 8” technika

A tanulócsapat közös céljának meghatározása

| | |
|-------------|---|
| Célkitűzés | A „2, 4, 8” technika a csoportos kommunikáció kiépítésére szolgál. Problémamegoldó technika, nem csak egy animációs eszköz. Alapja az ötletek egyéni és közös felvetése, egyhangú konszenzus elérése a csoport által hozott döntések minden fázisában. |
| Végrehajtás | Időtartam: 1–2 óra |
| | MIKOR? |
| | Az egynapos tervezési összejövetelen, az oktatási játék közös céljának meghatározására |
| | SZERVEZÉS |
| | <ul style="list-style-type: none"> 15 főnél nagyobb csoportok esetében a csapatot osszuk két részre jegyzetomb-lapok |
| Előnyök | <p>HASZNÁLATI UTASÍTÁS:</p> <p>Minden résztvevő írjon le 5 választ vagy prioritást arra a kérdésre, hogy „Miért készítsünk a területre vonatkozó oktatási játékot?” vagy „Az oktatójáték céljai”. Ezt követően a résztvevőket kétfős csoportokra bontjuk és igyekszünk konszenzust kialakítani 5 olyan javaslat kidolgozására, amelynek vannak közös elemei az eredeti javaslatokkal. Ezt követően a párokat négyfős csoportokra bontjuk, és megint 5 elfogadható javaslattal kell előállniuk; majd a négyfős csoportokból nyolcfőseket csinálunk stb. Minden szakaszban a csoportok egyhangú döntéseket hoznak. A folyamat végére meghatároztuk a projekt első célkitűzéseit.</p> |
| | <p>A technika segíti a csoport által megtartani kívánt ötletek progresszív és konszenzusra alapuló kiválasztását (egyhangú döntéshozatalt). Alulról építkező megközelítést alkalmazunk, ahol minden egyes csapattag aktívan részt vett a kiválasztási folyamatban. Az alkalmazott szervezési megoldás lehetővé teszi az összes kiválasztott ötlet megvitatását.</p> |



2.1.3 Fényképész műhelyfoglalkozás

| | |
|----------------------|--|
| Célkitűzés | Az egynapos tervezési összefüggésen javasolt megejteni. Ennek a műhelyfoglalkozásnak több célja van: - A résztvevők közti közös tevékenységek szervezése; - A játékhoz felhasználható anyagok összeállítása (idősek történeteinek összegyűjtése / a forgatókönyv kialakításának segítése). |
| Végrehajtás | Időtartam: 1-2 óra |
| | MIKOR? |
| | Az első összefüggésen, vagy a játékfejlesztés elején. |
| | SZERVEZÉS |
| | <ul style="list-style-type: none"> • idősekből, fiatalokból és játékvezetőkből álló kis csoportok • fényképezőgép, okostelefon, tablet |
| HASZNÁLATI UTASÍTÁS: | |
| | <p>Minden csapat készítsen különböző képeket különböző témákról (a területnek megfelelően): természetfotók, emberek a természetben, állatok, növények, problémák, szépségek, szennyezés. Ha lehet, az önkéntesek olyan fényképekkel álljanak elő, amelyeknek nincs kimondott témaköre. A következő lépésben az önkéntesek osztályozzák a fényképeket. Ezeket a fényképeket használhatják fel a játék során az idősek történeteinek összegyűjtésére.</p> <p>Tegyük fel az összes fényképet a falra, kérjük meg az időseket, hogy válasszanak ki egy olyan képet, amely jellemző a területre és egy olyat is, amelyik nem jellemző rá, és indokolják meg a választásukat. A következő lépésben olyan történeteket mesélnek majd, amelyek a kiválasztott fényképekről jutottak az eszükbe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A játék forgatókönyvének meghatározása • Az oktatójáték illusztrálása |
| Előnyök | Ez az első, konkrét eredményekkel járó csoportfeladat. Ezek a képek az INVOLEN csoportói és szabadon felhasználhatók. |
| Megjegyzések | Hogy ne kelljen később túl sokat válogatni, a csoportok azonnal törölhetik a felesleges képeket, és nem kell feltétlenül mindent lefényképezniük. Figyeljünk arra, hogy a fényképek meghatározása pontos legyen. |



2.1.4 Hogyan gyűjtsük össze az idősek történeteit

| | |
|------------|--|
| Célkitűzés | Az időseket mesélésre biztatni |
| Opciók | <p>Két opcióval szembesülhet az oktatássegítő:</p> <p>1. opció: amikor olyan idősebb személyek kerülnek az önkéntes csapatba, akik ténylegesen jól ismerik a területet és annak történetét, és ismerik a hagyományos természetvédelmi technikákat. Fontos eldönteni, hogy miről szóljanak ezek a történetek, hogy olyan témákra összpontosítsunk, amelyek teljes egészében beépülhetnek a játékokba. Ugyanilyen fontos, hogy hagyjuk az időseket szabadon beszélni, bár hasznos lehet, ha kereteket szabunk a történetmesélésnek. Egyszerű kérdőívvel vagy a területről készült képekkel megteremthetjük ezeket a kereteket.</p> <p>Sokféleképpen gyűjthetjük össze az idősek történeteit. Az egyik megoldás, ha meginterjúvoljuk őket.</p> <p>Az idősekkel készített interjúkat a védett területeken, vagy azokon a helyeken, amelyek a történetekre emlékeztetik őket, vagy a terepi kirándulásokon is el tudjuk készíteni. Az interjúkat vegyük filmre. Ehhez a tevékenységhez szükség van a fiatalokra; az egyik készíti a filmet, a másik interjúvol, a harmadik jegyzeteli a válaszokat.</p> <p>2. opció: amikor az idősek nem ismerik, vagy nem eléggé ismerik a területet, vagy nem eléggé tájékozottak a hagyományos természetvédelmi technikákat illetően.</p> <p>Szakértői segítséggel kidolgozhatunk egy olyan kérdőívet, amely a védett terület fő problémáiról és/vagy történetéről szól.</p> <p>Ez a kérdőív lesz a kezdete annak az „információvadászaton”, amely a természeti területen és az azt körülvevő városokban zajlik, fiatalok és idősek részvételével. Az információgyűjtés része lehet más, 50 év feletti helyi lakosokkal interjú készítése, amelyeket lehetőség szerint vegyünk videóra; vagy informális csoportos beszélgetések a közeli város utcáin vagy közösségi helyein. Olyan kijelentésekkel tudunk vitát és véleményeket gerjeszteni, mint például: „Úgy tűnik, 30 éve egy természeti katasztrófa történt itt (vegyi anyag ömlött ki, tűz ütött ki, szennyezés történt stb.). Tudna erről mondani valamit?” „Úgy hallottuk, hogy ez terület népszerű volt a horgászok/vadászok körében 30 évvel ezelőtt. Mi erről az ön véleménye? Jó vagy rossz volt ez a védett terület számára?”</p> |



| | |
|-----------|---|
| Technikák | <p>Példa egyszerű kérdőívre, amely segítségével meginterjúvolhatjuk a helyieket (a „terület” a kérdéses védett területre vonatkozik):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hol lakik? • Mióta ismeri a területet? • Személyesen kötődik a területhez? • Ismer olyan történelmi eseményt, mely e területhez kötődik? • Ismeri a védett terület természetvédelmi problémáit? • Ha erre a területre gondol, mi az első kép, ami az eszébe jut? • Mit mutatna meg és mondana el barátainak erről a területről? • Ismer a területtel kapcsolatos történeteket vagy legendákat? • Tudja, hogy miért védett ez a terület? • Hogyan nézett ki a terület az ön gyerekkorában (ha értelmezhető a kérdés)? |
| Vigyázat! | <p>Nagyon fontos, hogy az információgyűjtés során engedélyt kérjünk a filmezett vagy fényképezett személyektől arra, hogy nyilvánosságra hozzuk a képeiket.</p> |



2.2 Az oktatássegítők számára felvett képzési webináriumok

Az INVOLEN IKT szakértői három webináriumot tartottak a projekt kísérleti szakaszában részt vevő oktatássegítőknek, a képzésük részeként. A webináriumok célja az oktatássegítők felkészítése volt a későbbi, helyalapú játékok ARIS platformmal történő kifejlesztéséhez, az összejövetelek megtartásához; illetve a kérdések megválaszolása és technikai kérdésekben történő segítségnyújtáshoz. Ez az anyag elérhető online és hasznos lehet a jövőbeni INVOLEN oktatássegítőknek, mint az ARIS platformmal történő játékfejlesztés bevezetője. Több gyakorlati kérdéssel foglalkozik, mint például a számítógépes hibakeresés, és választ ad több olyan kérdésre, amelyek a játékfejlesztés technikai, szervezési és műszaki problémáiról szólnak. Az ezekkel kapcsolatban adott ötletek hasznosak lehetnek a játék tartalmának elkészítésében.

2.2.1 1. oktatássegítői webinárium/ 2013. szeptember 17.

Az oktatássegítők részére tartott első webinárium témái:

- „Gyakorlati útmutató természetvédelmi célzatú játékok kidolgozásához”
- „A játékfejlesztés folyamata”
- A játékfejlesztéssel kapcsolatos kérdések és válaszok
- Az oktatássegítők által kifejlesztett játék demo verziója (Görögország)
- A demo játék magyarázata az ARIS szerkesztőn
- Problémamegoldás a demo játékban
 - Keresések
 - Aktív/inaktív tárgyak

2.2.2 2. oktatássegítői webinárium / 2013. október 7.

Az oktatássegítők részére tartott második webinárium fő pontjai:

- A játékfejlesztés előrehaladásával kapcsolatos kérdések és válaszok
- QR-kódos rövid oktatóanyag, wifi-s és nem wifi-s megoldások
- Az oktatássegítők által kifejlesztett játék demo verziója (Szlovénia)
- Az oktatássegítők által kifejlesztett játék demo verziója (Olaszország)
- Az oktatássegítők által kidolgozott játék továbbfejlesztett demo verziója (Görögország)
- ARIS közösségi játékok példái





2.2.3 3. oktatássegítői webinárium / 2014. február 20.

Az oktatássegítők részére tartott harmadik webinárium erről szólt:

- A játékfejlesztés előrehaladásával kapcsolatos kérdések és válaszok
- Az anyaggyűjtés és játéktesztelés folyamata
- Technikai, szervezési és műszaki tippek
- ARIS platformmal kapcsolatos kérdések és válaszok
- QR-kódok a játékfejlesztésben (kiegészítés)
- QR-kódok az ARIS-ban és a játékok QR-kódokkal történő összekapcsolása



2.3 A csapatmunka szervezése: az INVOLEN tanulási fázisok

Javasolt a több korosztályos tevékenységet a résztvevők részéről szükséges ismeretek felmérésével kezdeni. Ezzel kapcsolatos mintakérdőívek található az Oktatási Útmutatóban, az Eszköztár kísérő dokumentumában, amely az oktatássegítők számára fontos kiegészítő anyag. Az oktatássegítők dolga a több korosztályos csapatok megszervezése és ellenőrzése, a megbeszélések koordinálása és a tevékenységek tempójának a résztvevők igényeihez történő igazítása. E helyütt adunk egy kis útmutatót a „tanulási fázisokba” szervezett találkozók rendezésével kapcsolatban. A tanulási fázisok nem feltétlenül időbeli sorrendben vannak meghatározva, inkább csak jelzésértékűek az oktatási program egyes tevékenységeinek időzítéséhez. A tanulási fázisok röviden leírják a találkozók elvégzendő tevékenységeket, és az egyes tevékenységek kívánatos eredményeit is.

1. tanulási fázis

Az oktatássegítők, az önkéntesek és a környezetvédelmi szakértők számára szervezett találkozó, zárt helyen. Az elérhető oktatóanyag alapján az oktatássegítők megbeszélnek az önkéntesekkel a találkozó időbeosztását és a tanulási folyamat tartalmát. A csapat megállapodik a találkozó időpontjában. A környezetvédelmi szakértő információt ad a kiválasztott természetvédelmi területről, megőrzési technikákról és a területet érintő problémákról, valamint bemutatja a kihívásokat az önkénteseknek.

2. tanulási fázis

Terepbejárások és természetvédő tevékenységek: 1–3 terepbejárás. A csapat több terepbejáráson is részt vehet a védett területen az első csapattalálkozókon. Ennek segítségével a résztvevők kötődnek a természethez és ihletet merítenek onnan, ahol a játék a későbbiekben majd játszódik. A látogatásokat össze lehet kötni önkéntes természetvédő tevékenységekkel és audiovizuális anyaggyűjtéssel (fényképek, videók, hanganyagok, háttérinformációk), amelyeket később az INVOLEN játék tartalmazni fog. Erősen ajánlott a csoport számára a játék terepen történő tesztelése egy későbbi időpontban. Ez a tanulási fázis kapcsolódik több más tanulási fázishoz is, elsősorban az 5-hez és a 6-hoz.

3. tanulási fázis

Informatikai képzés: 1–2 zárt térben történő találkozó. Olyan bevezető műhelyfoglalkozás ez, amely témája a kiválasztott nyílt forrású játéktervező platform használata az INVOLEN játék kidolgozásához. A műhelyfoglalkozást vezethetik oktatássegítők vagy szakértők. A csapat számára rendelkezésre kell állni számítógépeknek és mobil eszközöknek a gyakorlati munka érdekében.



4. tanulási fázis

Több korosztályos tanulás és az idősek történeteinek dokumentálása: 1–2 zárt térben történő találkozó. Legalább egy olyan találkozóra szükség van, amely során az idősebb résztvevők történeteit/tapasztalatait hallgatják meg. A történetek kapcsolódjanak a játék céljára kiválasztott védett terület természetvédelmi kérdéseihez. Az INVOLEN projekt végrehajtásának kísérleti szakaszában összegyűjtött történetek adatbázisa elérhető az INVOLEN weboldalon: <http://involen.eu/en/learning-tools-resources/stories-from-elders>

5. tanulási fázis

A forgatókönyv kialakítása: 1–3 zárt térben történő találkozó. A csapat értékeli az előző találkozókon összegyűjtött történeteket/információkat és kiválaszt 3–4 olyan történetet, amelyeket össze lehet kötni olyan, a terepen történő gyakorlati természetvédő tevékenységgel, amelyekből majd a játék készül. A csapat kiválasztja azokat a történeteket vagy történetrészeket, amelyeket a leglelkesebbnek talál, és elkészíti a játék forgatókönyvének vázlatát. A cselekményt gazdagítják azok a gyakorlati természetvédelmi ismeretek, melyekre a csapat a 2. tanulási fázis keretén belül szervezett terepi kirándulásokon tett szert.

6. tanulási fázis

A játék kidolgozása: 2–5 találkozó. Ennek során szükség van internet-kapcsolattal rendelkező számítógépekre vagy mobil eszközökre. A játék fejlesztésének folyamatát vezetheti a csapat informatikai szakértője, és a befejezése a diákoknak feladott házi feladatokkal zárulhat, amelyet az oktatók online felügyelnek. Javasolt a játékot a szabadban is lejátszani, kipróbálni annak véglegesítése előtt. Ehhez az egységhez tartozik a tanulási folyamat eredményeinek és tapasztalatainak megvitatása is.

