



Čas přípravy
cca 2 hodiny



Čas realizace
maximálně 1 hodina



Prostor
venku



Roční období
jaro–podzim



Počet účastníků
neomezený



Věková kategorie
15+

PAMĚŤOVÁ KARTA STROMŮ

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: občanská, k učení a pracovní.

Zvažovat vztahy mezi osobními zájmy, zájmy širší skupiny a zájmy veřejnými, rozhodovat se a jednat vyváženě, o chodu společnosti a civilizace uvažovat z hlediska udržitelnosti života, rozhodovat se a jednat tak, aby nebyla ohrožena příroda a životní prostředí, efektivně využívat různé strategie učení k získání a zpracování poznatků a informací, kriticky přistupovat ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovávat a využívat při svém studiu a praxi, rozvíjet svůj osobní i odborný potenciál, uplatňovat proaktivní přístup, vlastní iniciativu a tvořivost.

Konkrétní cíl: Environmentální výchova, získání informací o významu stromů, uvědomění si vlivu úbytku stromů a ovlivnění klimatu na Zemi, nutnosti ochrany stromů a dalších rostlin; informace o tom, jak může jedinec pomoci.

Motivace: Se stromy a rostlinami se běžně setkáváme. Že mají pro člověka a naši planetu velký význam je nezpochybnitelný fakt, který neustále připomíná a řeší každodenní život. Odlesňování, kácení pralesů, úbytek zemědělské půdy, to vše ovlivňuje nejen ovzduší, ale i další oblasti v rámci životního prostředí. Je potřeba neustále připomínat význam flóry na Zemi. V diskusi o tomto tématu se můžete zaměřit na Den stromů, význam stromů a jejich stářích, stromy jako zásobárna kyslíku, význam pralesů, vliv kácení stromů, šetření stromů a lesů – náhradní materiály za dřevo. Samotnou aktivitu je vhodné provést na Den Země nebo na Den stromů – snadná motivace.

Legenda: Planeta Paměť – viz příběh v úvodu metodiky.

Potřeby: Karty s informacemi o stromech, ovzduší, Dni stromů apod., otázky pro hráče vytvořené na základě poskytnutých informací (lze i formou testu), psací potřeby, volné papíry – hlavičkový papír planety Paměť (P1A).

Provedení: Hra je určena pro jednotlivce. Na stromy v lese ve vymezeném a vyznačeném úseku např. páskou, lanem, fáborky apod. umístíme karty s informacemi o stromech, lesích, pralesech, ovzduší. Informace si lze zjistit z internetu nebo lze využít informací v příloze (P1B). (zdroj <http://detem.mzp.cz/>). Velikost hracího území přibližně 100 x 100m, v něm rozmístit 15–25 ks karet (počet dle počtu hráčů). Hráči vstoupí do vymezeného území a snaží se najít co nejvíce informací o stromech a zapamatovat si je. Pobyt v území omezíme časem, např. 15 minut. Poté hráči obdrží otázky, které si vedoucí vytvoří dle použitých informací. Na otázky musí hráči v časovém limitu správně odpovědět. Hodnotí se počet správných odpovědí.

Alternativa:

Hrát mohou i dvojice nebo družstva, pokud zvětšíme území a počet informací, resp. otázek.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – zabezpečit území pohybu, označit nebezpečné úseky, informace velkým písmem, případný doprovod. Těžší stupeň postižení – nevhodné.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby účastník byl poblíž a měl možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Zjednodušená pravidla v textové podobě.

Pohybově postižení – záleží na terénu; lze dát karty účastníku přímo, ten si informace přečte a zapamatuje v omezeném časovém intervalu a poté napíše odpovědi k otázkám.

Mentálně postižení – záleží na typu postižení. Rychlé zapamatování je pro mentálně postižený problém = nevhodné.

Řečově postižení – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor na dotazy, vyslyšet je.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla při práci.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – dostatek času na zpracování informací (četbu) a vyplnění textu. Záleží na typu postižení.

Výjimečně nadaní a geniální – zadání, aby vyhledali a zpracovali informace ke hře.

Pozor na:

Předem projít terén v herním území a zjistit, zda je bezpečný.

Moje poznámky: