

**"Gozdarji, zdaj ste na vrsti za igro,"**

### **Izobraževalna igra za poučevanje osnovnošolcev o podnebnih spremembah v gozdovih**

*S podpisom sporazuma o sodelovanju se je pet gozdnih območij v Normandiji združilo zaradi potrebe po večjem usklajevanju med akterji ter po večjem obveščanju in popularizaciji gozdarskih praks, ki jih naša družba potrebuje.*

### **Eurofornorm, regionalna mreža normandijskih gozdnih območij**

S podpisom sporazuma o sodelovanju se je pet gozdnih območij v Normandiji združilo zaradi skupne ugotovitve: potrebe po večjem usklajevanju med akterji ter po večjem obveščanju in popularizaciji gozdnogojitvenih praks, ki so potrebne za našo družbo.

Operativno skupino EUROFORNORM, ustanovljeno leta 2018 sestavljajo naslednji akterji: Nacionalni center za lastništvo gozdov (the Centre National de la Propriété Forestière, Délégation Haut-de-France - Normandie); Državni urad za gozdove (the Office National des Forêts); Regionalni naravni park Normadie-Maine (the Normandie Maine, Perche and Boucles de Seine Regional Natural Parks); the Métropole Rouen Normandie and Seine Eure Agglomération. Njen koordinator je „Regionalna zveza gozdnih skupnosti Normandije - Union Régionale des Collectivités Forestières de Normandie (URCOFOR)“, združenje lokalnih oblasti v Normandiji, ki so lahko lastniki gozdov ali tudi ne. URCOFOR je forum za izmenjavo in delitev izkušenj, ki ponuja storitve za spodbujanje in podporo gozdnim območjem, s ciljem povečanja njihove vrednosti in vključevanja v gozdno okolje v središču lokalnega razvoja. URCOFOR je že več kot 80 let organiziran kot mreža izvoljenih predstavnikov z nacionalno federacijo.

Splošni cilj operativne skupine EUROFORNORM je bil vzpostaviti in voditi regionalno mrežo gozdnih območij v Normandiji s poudarkom na skupni prednostni temi: „Prihodnost normandijskih gozdov ob podnebnih

spremembah“. Zato je bil pripravljen triletni akcijski program za doseganje naslednjih ciljev: ozavestiti in spodbuditi razmislek o možnem prihodnjem razvoju gozda, da bi se prilagodili podnebnim spremembam in ublažili njihove posledice; pojasniti današnji gozd, gozdarske dejavnosti in metode, s katerimi se poskuša predvideti spremembe; spodbuditi izmenjavo med različnimi zainteresiranimi stranmi, da bi razumeli pričakovanja vsake strani in poiskali kompromise, s ciljem oblikovanja normandijskih gozdov prihodnosti.

V prvih dveh letih dela so različni ukrepi (srečanja v gozdu, kolokviji – slika 1) in orodja (v prihodnost usmerjene delavnice, ki temeljijo na igri vlog Foster Forest) omogočili ozaveščanje in izmenjavo z velikim številom opredeljenih zainteresiranih strani, kot so zasebni lastniki, izvoljeni predstavniki in splošna javnost.



*Slika 1: Srečanje, ki je bilo izvedeno v okviru projekta EUROFORNORM.*

### **Cilj inovacije**

Člani konzorcija so se dogovorili, da bodo leta 2020 sodelovali pri razvoju posebnega učnega pripomočka na temo „gozdovi in podnebne spremembe“, pri čemer so bili prednostno usmerjeni v osnovnošolske razrede. Ta ciljna skupina je bila izbrana, ker so za osnovne šole odgovorni občinski izvoljeni uradniki, URCOFOR pa skrbi pri izvajanju nalog, namenjene tem svetovalcem.

Odločeno je bilo, da se orodje razvije v obliki igre, ki bi lahko dopolnjevala druge dejavnosti in orodja, ki so na voljo v regijah. Lahko pa bi se vključila tudi v druge oblike, ki jih ponujajo regionalni naravni parki ali medobčinski organi.

Nazadnje so si člani konzorcija prizadevali, da bi orodje začeli uporabljati do začetka sledečega šolskega leta.

V času začetka tega projekta se je večina iger, ki so že bile na voljo na trgu, ukvarjala z „globalnimi“ vprašanji, kot so krčenje gozdov ali emisije ogljika na svetovni ravni. V raziskavi se ni pojavila nobena igra na regionalni ravni v Normandiji, ki bi obravnavala vprašanja podnebnih sprememb, kar je okrepilo željo konzorcija, da razvije prav tako orodje.

### Izvajanje projekta

Na podlagi teh namerno nejasnih meril in z namenom, da bi lahko raziskali široko paleto predlogov, so se obrnili na različna podjetja, specializirana za izobraževalno založništvo in oblikovanje konceptov iger. Eno od ključnih meril za izbor je bila sposobnost podjetja, da zagotovi podporo pri oblikovanju projekta. Izbrani ponudnik storitev je predložil predloge za oblike iger, konzorcij pa se je dogovoril za obliko „igralne površine“ z vprašanji v obliki kart. Izbrana je bila oblika igre, ki je podobna igri »Goose«, saj so bila pravila igre ciljni skupini že znana. Po izkušnjah je pri igrah z inovativnimi oblikami (kot je „Foster Forest“, predstavljena v tej operativni skupini) potrebno precej časa za razlago pravil, česar za ciljno skupino v tej starostni skupini ni bilo mogoče predvideti. Ker je bila tema že tako ali tako slabo poznana, je bilo za konzorcij pomembno, da so pravila enostavna. V dogovoru z izvajalcem storitev je bil pripravljen časovni raspored, ki je načrtoval izdelavo različnih plošč in grafičnih predlogov, da bi poudarili normandijski kontekst, podnebne spremembe in večnamenske funkcije gozdov.

Konzorcij je bil odgovoren za pripravo znanstvenih in tehničnih zemljevidov. Vprašanja so bila predložena vnaprej prek poštnega seznama in na sestankih, o odgovorih pa se je bilo treba dogovoriti na sestankih. Konzorcij si je zastavil cilj, da na srečanje pripravi določeno število listov z vprašanji in odgovori, ki so bili nato predloženi ponudniku storitev, ki je glede na svoje izkušnje na

področju izobraževalnega založništva lahko svetoval pri preoblikovanju vsebine, če se je zdelo, da ni razumljiva za šolarje.

Ta sodelovalni pristop je v konzorciju, ki je vključeval številne zainteresirane strani, sprožil veliko razprav. Nekatera vprašanja, čeprav so bila pomembna, je bilo na primer treba pustiti ob strani, saj člani niso mogli doseči soglasja glede odgovorov, ki jih je treba zagotoviti. Poleg tega je raznolikost profilov v konzorciju pomenila, da so strokovnjaki iz celotne vrednostne verige lahko obravnavali najrazličnejša gozdarska vprašanja. To je pripomoglo k obogatitvi znanja vsakega od udeležencev, pa tudi k razumevanju stališč in delovnih metod drug drugega.

### Predstavitev igre

Igra „Gozdarji, zdaj ste na vrsti za igro“ (glej sliko 2) temelji na desetih glavnih temah: stara drevesa, gozd, mlada drevesa, sečnja dreves, spravilo lesa, poklici na področju obdelave lesa, prostočasne dejavnosti v gozdu, rastline in živali ter nazadnje uporaba lesa. Pomembno je bilo upoštevati povezavo s podnebnimi spremembami, ki so obravnavane na posebnih karticah „bonusov“ in „nevarnosti“.



Slika 2:  
Predstavitev igre  
»Gozdarji, zdaj  
ste na vrsti za  
igro«

Cilj igre, ki jo lahko igra od dva do šest igralcev (ali ekip), je prvi doseči ciljni kvadrat. Igralec prevzame vlogo gozdarja, katerega naloga je čim boljje upravljati z normandijskim gozdom, za katerega skrbi, da bi ga ohranil pred podnebnimi spremembami. V ta namen vsaka ekipa vrže kocko in se premakne naprej za ustrezno število polj ter izbere svojo pot do cilja.

Kvadrati na igralni površini so obkroženi z barvo, vsak ustreza drugi temi, ekipa, ki se ustavi na kvadratu, mora odgovoriti na vprašanje o povezani temi (10 kartic z vprašanji na temo). Odvisno od vprašanja je lahko en ali več pravih odgovorov. Če se ekipa zmoti, se mora premakniti za en kvadrat nazaj; če odgovori nepopolno, se ne premakne; če pa odgovori pravilno, se lahko premakne za en kvadrat naprej. Polje si lahko delita največ dve ekipi; če na to polje pride tretja ekipa, se mora ustaviti na prejšnjem polju. Ko se ekipa ustavi na „bonus“ ali „nevarnem“ kvadratu, potegne ustrezno karto, izvede dejanje, ki je navedeno na karti, in konča svoj krog (skupaj 20 bonusnih in nevarnih kart). Nekatere od teh kart označujejo dejanje, ki lahko vpliva na vse ekipe.

Zmagovalna ekipa je tista, ki prva doseže ciljni kvadrat, pri čemer se upošteva pošteno štetje na kocki. Če ekipa prekorači število kvadratov do cilja, se mora vrniti nazaj.

Z različicami lahko igro olajšate ali pospešite, na primer tako, da ponovite pravilen odgovor ali dosežete ciljni kvadrat brez pravih štetja. Za starejše ali izkušenejše občinstvo so lahko vprašanja zastavljena brez predlaganega odgovora ali pa lahko vodja igre vsaki ekipi na začetku igre določi poseben cilj, na primer pomlajevanje gozda, ohranjanje biotske raznovrstnosti ali odgovor na vsaj eno vprašanje iz vsake od desetih tem.

### **Težave in priložnosti, ki so se pojavile pri razvoju te inovacije**

Konzorcij ni naletel na večje težave. Najprej je bil upoštevan proračun. Načrtovanje in časovna razporeditev sta bila omejena, kar je bil hkrati izziv in priložnost za razvoj te inovacije. To je skupini omogočilo dinamično delo in ohranjanje enakomernega tempa, kar je udeležencem preprečilo, da bi izgubili osredotočenost na tekoče delo. To sta omogočila predanost in odzivnost partnerjev v konzorciju, ki so se v zelo kratkem času odzvali na različne zahteve, pri čemer noben član ni delal na projektu s polnim delovnim časom.

### **Distribucija, povratne informacije in prihodnji razvoj igre**

Igra je bila razdeljena na 350 osnovnih šol, 50 izvodov pa so prejeli partnerji v projektu in regionalni gozdarski/lesni industriji. Uporablja se lahko kot del izobraževalnega programa v šolah, medijskih knjižnicah, združenjih, lokalnih organih ali na posebnih dogodkih, kot so sejmi, za ozaveščanje. Igra trenutno ni na trgu, vendar so številni uporabniki izrazili željo po nakupu. Prav tako se distribuira in uporablja v podporo drugim nacionalnim pobudam, kot je nacionalni program „1000 communes, la forêt fait école“- »1000 skupnosti, gozd je postal šola«, v okviru katerega lokalne oblasti dajo šoli na voljo zemljišča za upravljanje.

Igra je bila predstavljena in posredovana drugim regionalnim enotam gozdnih skupnosti. Zaradi njene pomembnosti in zanimanja, ki so ga pokazale druge delegacije v mreži, so bili pripravljene načrti za nacionalno različico igre (ki se trenutno preučuje). Načrt je, da se ohrani ista igralna plošča, vendar naj bi vsaka regionalna delegacija prilagodila nekatere kartice z gozdno tematiko svojim posebnim potrebam. Tako bi lahko predvideli nacionalno različico, ki bi vsebovala vse kartice iz različnih regij.

### **Evropska vloga**

To igro bi bilo mogoče razširiti po vsej Evropi, vendar se neposredni prevod igre ne zdi primeren, saj so vprašanja in odgovori odvisni od zakonodaje vsake države članice, ki ima lahko različne predpise. V Franciji je gozdarski kodeks poenostavil delo, saj je zagotovil okvir, na katerem je konzorcij lahko deloval. Kljub temu, če bi nekatere države želele razviti podobno igro, bi se lahko pogovarjali o izmenjavah ali partnerstvih, če bi to akterjem prihranilo čas in jim omogočilo, da črpajo navdih iz že opravljenega dela.

### **Intervju s koordinatorjem operativne skupine Eurofornorm**

*Gospa Ferrier, kakšna je vaša vizija operativnih skupin in inovacij v gozdarskem sektorju na*

*splošno? Kakšno vrednost ima partnersko sodelovanje pri doseganju teh inovacij?*

Zame je bilo sodelovanje med različnimi akterji vedno način ustvarjanja zelo zanimive emulacije med ljudmi in še posebej učinkovito za razvoj skupnih ukrepov. Kot koordinator si prizadevamo, da bi med člani operativne skupine vzpostavili navado izmenjave mnenj; vzpostavljamo ozračje zaupanja, ki vsakomur omogoča, da se svobodno izraža in je vir idej. Takšno partnersko sodelovanje spodbuja spodbujanje in pojavljanje novih idej, ki nam omogočajo inovativnosti na našem področju. Zelo verjamem v afriški pregovor: „Sami gremo hitreje, skupaj gremo dlje“.

Zato se mi poleg ustvarjanja te igre zdi še posebej zanimiv razvoj delovnih odnosov med partnerji. Omogoča jim, da spoznajo in razumejo sodelujoče akterje, se učijo drug od drugega in ohranjajo dinamiko sodelovanja v regijah. In nenazadnje, spodbuja razvoj novih partnerskih projektov v prihodnosti: morda prihodnjega evropskega partnerstva za inovacije?