

Тренінг з теми «Біорізноманіття».

Знайомство – 5-7 хв.

Вступні слова, представлення тренерів. Учасники підписують бейджі.

Активність «Моя експертність» - до 10 хв.

На фліпчарті учасники клеять стікери, які відповідають їх ступеню обізнаності в даній темі. Колір папірців: рожевий – початківець, жовтий – обізнаний_а у темі, зелений – експерт. 2-3 учасники висловлюються на загаль.

Блок I. Стан проблеми.

1. Презентація «Стан біорізноманіття на планеті та в Україні» – 15 хв.

2. Інтерактивна гра «Кроки природи: біорізноманіття» - до 30 хв.

Мета гри: поглибити знання про біорізноманіття регіону; розвивати емпатію до представників біорізноманіття регіону; показати взаємозв'язок між природою, економікою та якістю життя; стимулювати пошук рішень для сталого розвитку громад.

Гра допомагає учасникам через рольове проживання зрозуміти:

- як різні люди взаємодіють із природою;
- як екологічні проблеми впливають на громади та окремих мешканців;
- чому збереження біорізноманіття є спільною відповідальністю;
- як екологічні рішення можуть посилювати або послаблювати нерівність доступу до природних ресурсів.

Учасники отримують рольові картки, уважно прочитати опис і не показують свою роль іншим. Всі стають на одну лінію. Ведучий зачитує твердження. І, якщо воно підходить персонажу, той робить крок вперед. Якщо ні - залишається на місці. Впродовж активності всі учасники пересуваються неоднаково.

Обговорення: унаочнення вразливості видів та впливу людської діяльності на біорізноманіття регіону.

Блок II. Біорізноманіття і зміна клімату.

1. Презентація «Причини і наслідки зміни клімату. Зв'язок з біорізноманіттям» – 10 хв.

2. Кліматичний театр «Машина часу або Історії з глобального потепління» – до 20 хв. Тривалість: до 10 хв на підготовку, 2 хв. на представлення, 3 хв. на обговорення.

Мета вправи: Наочно показати еволюцію біорізноманіття на тлі кліматичної зміни; розібрати різницю між природними коливаннями температур у минулому та

антропогенним (людським) потеплінням сьогодення; відпрацювати навички креативної подачі складного матеріалу.

Завдання: висловити припущення про адаптацію до зміни клімату біорізноманіття у різний історичний час

Інструкція для 4 груп:

Група 1. Палеоліт / Неоліт.

Контекст: Вихід із чергового зледеніння. Льодовик відступає, стає значно тепліше й сухіше.

Група 2. Стародавній Рим: «Спека на півострові»

Контекст: Літо стало неймовірно спекотним.

Група 3. Середньовіччя.

Контекст: клімат у Європі став значно м'якшим і теплішим: зими майже без снігу, а літо - довге, сухе й гаряче.

Група 4. Теперішній час. Глобальне потепління, хвилі тепла.

Контекст: Сучасне стрімке потепління, викликане діяльністю людини, хвилі тепла, скорочення біорізноманіття, проблеми з питною водою.

Підсумок: потреба в адаптації існувала завжди, проте на це шли десятиліття. Наразі неможливість швидкої адаптації призводить до втрати видів

3. Інформування про сучасну законодавчу базу щодо Стратегії адаптації до зміни клімату для громад («Про основні засади державної кліматичної політики» та «Стратегія адаптації до зміни клімату та заходів щодо пом'якшення її негативних наслідків для Закарпатської області») – до 3 хв.

4. Презентація «Каталог природоорієнтованих рішень» - до 10 хв.

5. Обговорення «Вибір рішень для громади з урахуванням питання збереження і відтворення видів» - до 10 хв. Команди обирають рішення, розподіляють їх відповідно до кількості груп (3-5 рішень), вписують в табличку і зазначають рівень участі у реалізації:

№	Природоорієнтоване рішення	Рівень участі в реалізації рішення			
		Я	Моя сім'я	Вулиця	Громада

Блок III. Практикум.

1. Локальний екопроект «Запрошую в готель» - до 20 хв.

Мініекопроект «Будиночки для комах: рятуємо запилювачів разом»

Ідея проекту: створення мережі «будиночків для комах» у конкретній громаді або біля школи.

Мета проєкту: привернути увагу до зменшення кількості запилювачів; створити безпечні місця для комах; навчити учнів досліджувати локальне біорізноманіття; залучити громаду до екологічних дій.

Учасники об'єднуються у 3 команди: 1) Картографи (створюють карту місць, де мало запилювачів, буде доцільно встановити будиночки для комах і де для них є безпечні умови). 2) «Екоінформатори» - планують інформаційну кампанію про важливість комах-запилювачів та їх значення для громади. Створюють сценарій рекламного міні-ролика для комах як майбутніх мешканців про готель. Створюють пост про майбутній захід для різних мереж. 3) «Майстри біорізноманіття» - проєктують готель для комах, малюють ескіз і прораховують вартість будиночків для комах.

Презентація проєкту - «День комах-запилювачів в нашій громаді».

2. Руханка «Нагодую пташку» - до 10 хв.

Для вправи потрібно попередньо надрукувати букви на папері формату А4/А5: А О У И І Ї Я З М С Н Г Х Л Д Г Ж В Ц О.

Проведення 1 частини вправи. Вчитель оголошує текст, де наприкінці речення міститься слово-відповідь. Наприклад (*Після яскравої різнокольорової осені до нас завітала ЗИМА*). Учасники мають скласти слово з літер на їх картках.

Проведення 2 частини вправи. Пропонуємо 2-3 учасникам уявити себе зимуючими пташками, які прилетіли до годівниці наїстися. Шляхом безпосереднього куштування або сенсорного сприйняття вони відбирають собі «страви» серед «меню» їдальні. Згодом всі спільно обговорюють кожен «страву» та сповіщають «пташку» чи залишилася вона живою після обіду в «їдальні». Потім беруть до уваги інші «страви» і виокремлюють ті, що не містять загрози життю пташок: варену картоплю, шматочок яблука, несолене сало, насіння бур'яну і бузку, гарбузове насіння, ягоди калини і горобини тощо. Саме те, що птахи зустрічають у природному довкіллі!

Найважливіша умова - годівниця має наповнюватися щоденно або через день їжею. Інакше птахи, шукаючи їжі в певному місці і не знайшовши її, можуть загинути.

3. Гра «Екосистема-мозаїка».

Мета гри: навчитися бачити багаторівневість живої природи (від великого дерева до найменшого мікроорганізму в ґрунті), розуміти цінність найменших істот, поглибити знання про біорізноманіття. Тривалість до 40 хвилин.

I. Хід гри.

Учасники об'єднуються в групи по троє. Вони мають уважно розглянути інфографіку і підготувати відповіді на 3 питання про до картки-мозаїки про мешканця Екосистеми:

- Хто твої сусіди «по поверху» і з ким ти товаришуєш? (наприклад, Хробак відповідає: «Я дружу з корінням, роблю для нього м'яку землю»).

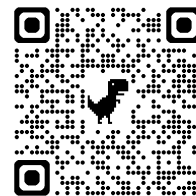
- Чого ти побоюєшся? (наприклад, Мох каже: «Я боюся, коли нас витоптують або коли дуже довго немає дощику і сонце нас висушує»).

- Яку суперсилу ти маєш і чим допомагаєш Екосистемі (Дереву) та планеті? (наприклад, Гриб відповідає: «Я годую лісових звірів і допомагаю деревам обмінюватися інформацією»).

Діти записують відповіді, малюють мешканця Екосистеми на картці-мозаїці й розташовують її у відповідній частині Екосистеми. Після оголошення всіх карток-мозаїк тренер схематично малює/позначає героїв на плакаті «Наше біорізноманіття».

II. Підсумок гри.

Гра допоможе дітям зрозуміти, що біорізноманіття — це не лише великі звірі або риби. Це мільярди маленьких живих створінь у нас під ногами або в водах океану, які підтримують баланс нашої планети і життя на ній!



4. Вправа-практикум «Приберу галявину» - до 5 хв.

5. Створюємо інфографіку «Життя дерев» - до 10 хв.

Мета вправи: унаочнювати екологічні дані мовою зрозумілих візуальних образів (інфографіки).

Обладнання: аркуш ватману. набір кольорових маркерів, стікери (бажано у формі листочків або просто зелені та жовті). Калькулятор, дані зі статистики від тренера (видається кожній групі).

Додаток: 1 тонна макулатури=17 дорослих дерев. 26 000 літрів води (стільки витрачається на промислове варіння первинної целюлози з деревини). 4 000 кВт/год електроенергії. 270 кг CO₂ у атмосферу (зменшення вуглецевого сліду).

Питання для обговорення та рефлексії (дебрифінг): «Яка візуальна метафора вразила вас найбільше і чому?»

6. Буккросинг – до 3 хв.

Підсумок тренінгу, рефлексія – до 15 хв.