



OPIS ZADANIA DO GRY „Rowerowe szlaki turystyczne”

Cel zadania

Zaplanować i opracować trasy ścieżek rowerowych wokół Międzyborza, wykonać ich mapę, opis i zaprezentować wyniki z udziałem wszystkich członków zespołów.

Podstawowe wymagania dot. sposobu jego realizacji

Każda z grup otrzymuje taki sam pakiet materiałów edukacyjnych do wykonania zadania: miejsca docelowe i pośrednie, wytyczne odnośnie opisu ścieżek rowerowych, Instrukcję znakowania szlaków PTTK, zasady poruszania się po ścieżkach rowerowych.

Uczestnicy powinni pokonać trasę ścieżki, by zapoznać się z topografią, warunkami technicznymi trasy, atrakcjami, jakie można zobaczyć jadąc rowerem. Dokonać dokumentacji informacji i pogłębić je w oparciu o swoją wiedzę o regionie lub korzystając z literatury lub innych źródeł.

Opis ścieżki wykonany jako zadanie powinien zawierać:

- 1) mapę trasy z naniesionym szlakiem rowerowym,
- 2) informacje techniczne o trasie: długość, odległości pośrednie, zróżnicowanie wysokościowe, rodzaj nawierzchni,
- 3) propozycję lokalizacji miejsc odpoczynku,
- 4) dokumentację zdjęciową trasy,
- 5) być wzbogacony o prezentację atrakcji przyrodniczych, kulturowych, historycznych, które znajdują się na trasie ścieżki lub w jej pobliżu,
- 6) zostać ciekawie, oryginalnie i zachęcająco zaprezentowany.

Efekty, które należy osiągnąć

Efektom wykonania zadania powinien być opis trasy rowerowej w formie możliwie szczegółowej mapy oraz opisu trasy, w formie papierowej i elektronicznej.

Ważne jest, by w realizację zadania zaangażowani byli wszyscy uczestnicy grupy i każdy miał swój wkład w efekt końcowy i jego prezentację.

Czas na wykonanie zadania

Grupy spotykają się z inspiratorem, który wyjaśnia zasady gry i przekazuje materiały dydaktyczne pomocne w realizacji. Od tego dnia uczestnicy mają około miesiąca na wykonanie zadania i złożenia wykonanych prac w biurze LOWE. Dokładna data przekazania dokumentacji zostanie ustalona po spotkaniach uczestników i inspiratorów.

W terminie do 7 dni komisja oceniająca zapozna się z pracami, oceni je i zorganizowany zostanie finał gry.

Kompetencje, które można rozwijać podczas zadania

- umiejętność planowania i wykonania projektu: podział ról w zespole, planowanie w czasie, wykonania zadań cząstkowych, monitoring efektów, dokumentacja wyników
- umiejętność sporządzania mapy terenowej
- rozwinięcie kompetencji posługiwania się językiem ojczystym w mowie i piśmie
- kreatywność
- pogłębienie znajomości swojego regionu, jego historii i walorów turystycznych
- umiejętność efektywnej współpracy w grupie

Nazwa ośrodka: Lokalny Ośrodek Wiedzy i Edukacji „Akademia Wiedzy Koniecznej”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój
Nazwa projektu: Akademia Wiedzy Koniecznej – nowe oblicze szkoły jako Lokalnego Ośrodka Wiedzy i Edukacji, nr proj.: POWR.02.14.00-00-1013/16





Punktacja (główna i premiująca)

Prace wykonane wg opisu jak wyżej oceniane są w 3 kategoriach:

- 1) dokładność i szczegółowość wykonania zadania zgodnie z wymaganiami w pkt. „Podstawowe wymagania dot. sposobu jego realizacji”
- 2) elementy dodatkowe, wykraczające poza ramy regulaminu: drogi alternatywne na szlaku, atrakcyjność i jakość przygotowanej dokumentacji, ...
- 3) sposób prezentacji pracy

Za każdą kategorię zespół może otrzymać 0-10 punktów od każdego z członków komisji. Po złożeniu prac komisja przyznaje punkty w 1 i 2 kategorii.

W finale gry udział biorą wszystkie zespoły i komisja oceniająca.

Finał gry:

- 1) Komisja oceniająca zostaje poszerzona o 1 przedstawiciela każdej z grup, by: zapewnić udział zespołów w ocenie, a przez to włączyć ich do samego końca trwania gry, zapewnić bardziej obiektywną ocenę i poszerzyć kompetencje uczestników krytycznego myślenia, zmiany perspektywy postrzegania i wchodzenia w różne role społeczne. Wyboru uczestników delegowanych do komisji oceniającej dokonają same zespoły.

- 2) Oceniana jest 3 kategoria gdzie każda z grup zaprezentuje swój „Rowerowy szlak turystyczny”.

Zespoły obserwują wzajemnie swoje prezentacje, co ma walor edukacyjny i integracyjny.

Za 3 kategorię zespół może otrzymać 0-10 punktów od każdego z członków komisji z wyłączeniem przedstawiciela grupy.

- 3) Quiz wiedzy obejmuje:

- zasady bezpiecznego poruszania się po szlakach turystycznych,
- znakowanie szlaków
- informacje geograficzne i przyrodnicze z naszej gminy

Do quizu zespoły przygotowują się na podstawie wytycznych i materiałów dydaktycznych przekazanych przez inspiratora. W zabawie bierze udział cały zespół.

- Quiz obejmuje 10 pytań, takich samych dla wszystkich grup.
- Na przygotowanie odpowiedzi grupa ma 2 minuty czasu.
- Za każdą poprawną odpowiedź zespół otrzymuje 1 punkt.

O zwycięstwie w grze decyduje suma punktów zdobytych w 3 kategoriach.

Nazwa ośrodka: Lokalny Ośrodek Wiedzy i Edukacji „Akademia Wiedzy Koniecznej”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój
Nazwa projektu: Akademia Wiedzy Koniecznej – nowe oblicze szkoły jako Lokalnego Ośrodka Wiedzy i Edukacji, nr proj.: POWR.02.14.00-00-1013/16

