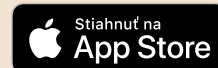




# PAMOJA

ZA BEZPEČNÝ ÚSVIT

Metodické materiály pre pedagogičky a pedagógov na základných a stredných školách na prácu s hrou



## OBSAH

Úvod	3
Ovládanie hry PAMOJA: Za bezpečný úsvit	4
Na ktoré vyučovacie predmety je hra vhodná?	6
Aktivita č. 1: Diskusia	10
Aktivita č. 2: Kvíz	12
Aktivita č. 3: Esej	13
Aktivita č. 4: Pracovný list	14
Prílohy na stiahnutie	17

Túto metodickú príručku sme vytvorili pre pedagógov a pedagogičky základných a stredných škôl. Jej cieľom je pomôcť vám využiť hru PAMOJA: Za bezpečný úsvit na vyučovaní.

V prvej časti tejto metodickéj príručky vás oboznámime s ovládaním hry, ktoré je jednoduché, priamočiare a intuitívne.

V druhej časti príručky nájdete zoznam obsahových a výkonových štandardov pre základné a stredné školy, ktoré hra pokrýva. V tretej časti sme pre vás pripravili 4 sprievodné aktivity, ktoré môžete na hodine v spojení s hrou realizovať.

Na záver metodiky prikladáme krátky skutočný príbeh, na základe ktorého bola hra vytvorená.

Hru s použitím tejto metodickéj príručky dokážete využiť na 45 minútových vyučovacích hodinách. Hra je digitálna a preto využiteľná či už prezenčne, hybridne alebo dištančne.

Prajeme veľa zábavy!

**Tím Impact Games**

# ÚVOD

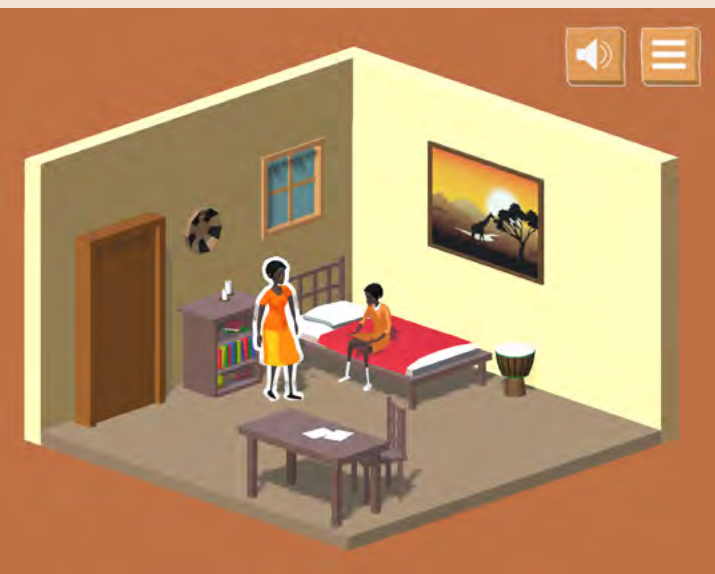
# OVLÁDANIE HRY

## PAMOJA: ZA BEZPEČNÝ ÚSVIT

TECHNICKÁ PODPORA:  
info@impacgames.eu  
+421907231768

### ÚVOD DO PRÍBEHU HRY

Po spustení vás hra vnesie priamo do deja, ktorý začína v izbe našej hlavnej hrdinky Nyah. Už od prvých momentov sa cez postavu Nyah dostávate do kontextu života mladého človeka na vidieku v Keni. Tomuto kontextu prináležia aj otázky a rozhodnutia, ktoré v osobe Nyah ako hráč/ka robíte. Pôjdem dnes do školy, alebo zostanem pomáhať rodičom na farme? Stihnem cestu do školy, ktorá trvá 3 hodiny? Dokážem presvedčiť rodičov, že môj školský projekt mi vie v živote priniesť lepšie príležitosti uplatniť sa na trhu práce?



### ÚLOHA HRÁČKY

Úlohou hráčky je cez exploráciu prostredia a konverzačné rozhodnutia formovať príbeh Nyah. Ten sa rozvíja primárne s pomocou dejovej línie, v ktorej sa Nyah a jej spolužiaci snažia vyriešiť dlhodobý problém s nájazdmi divých slonov na polia a príbytky miestnych obyvateľov. Dokážete spolu s Nyah tento problém vyriešiť a vyskladať spolu s priateľmi inovatívny prístroj?



## KTO JE NYAH?

Postava Nyah v hre je stvárnená na obraz skutočnej osoby, mladej inovátorky Sandry. Sandra spolu s jej kamarátkami v rámci školského programu Sote ICT, ktorý podporili SlovakAid a Nadácia Pontis, skutočne vytvorili inovatívny nástroj, ktorý pomáha Keňanom riešiť problémy s nájazdmi divých slonov.

## OVLÁDANIE HRY

Ovládanie hry je navrhnuté tak, aby bolo čo najjednoduchšie a intuitívne. Hráčka je v hre vedená k explorácii prostredia a interakcii s postavami v hre. Interakcia s ďalšími postavami prebieha v rámci komiksovo ladených konverzačných bublín. Práve rozhodnutia, ktoré hráčka v týchto konverzáciách robí, formujú to, ako sa bude príbeh v hre rozvíjať ďalej.

Pomocou konverzácií s vybranými postavami môžete taktiež získavať predmety potrebné na vytvorenie inovatívneho elektronického zariadenia. Práve toto zariadenie sa Nyah a jej kamarátky snažia vytvoriť za účelom predchádzania škôd spôsobených nájazdmi slonov.



## ŠEŠ DEJOVÝCH LÍNIÍ

V hre môžete dokopy preskúmať 6 dejových línií so šiestimi rôznymi zakončeniami hry. To ako hra skončí závisí na rozhodnutiach, ktoré ste počas hry ako Nyah urobili.

# NA KTORÉ VYUČOVACIE PREDMETY JE HRA VHODNÁ?

Hra PAMOJA: za bezpečný úsvit bola vytvorená s cieľom čo najširšej využiteľnosti pri výučbe podľa Štátnych vzdelávacích programov. V tabuľke nižšie demonštrujeme vzdelávacie oblasti predmetov na druhom stupni základnej školy a na stredných školách, ktoré pomocou hry viete pokryť.

VZDELÁVACIE OBLASTI	
OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD
<b>ZÁKLADNÉ ŠKOLY (2. STUPEŇ)</b>	
<b>ČLOVEK V PREMENÁCH ČASU A PRIESTORU (DEJEPIS, 5. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>vystáhovalectvo, prisťahovalectvo, stretávanie kultúr</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zostaviť obrazový materiál o pohybe ľudí v minulosti a prítomnosti</li></ul>
<b>OBRAZY NOVOVEKÉHO SVETA (DEJEPIS, 7. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>kolónie, kolonializmus</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>vymedziť hlavné príčiny a dôsledky zámorských objavov</li></ul>
<b>ROZDELENÝ SVET (DEJEPIS, 9. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>dekolonizácia</li><li>svet ako "globálna dedina"</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>rozpoznať vplyv bipolárneho sveta na každodenný život</li></ul>

<b>CESTUJEME PO ZEMI (GEOGRAFIA, 5. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>mestá, vidiecke sídla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>porovnať životné podmienky ľudí žijúcich v meste a na vidieku</li> </ul>
<b>AFRIKA (GEOGRAFIA, 6. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Afrika</li> <li>oblasti Afriky</li> <li>rozmiestnenie obyvateľstva a hustota zaľudnenia</li> <li>hospodárstvo Afriky</li> <li>problémy obyvateľstva Afriky</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>uviesť tri závažné problémy znižujúce životnú úroveň obyvateľov v jednotlivých regiónoch Afriky</li> <li>zhodnotiť hospodársku vyspelosť jednotlivých oblastí Afriky</li> <li>vysvetliť dôvody nízkeho podielu obyvateľov žijúcich v mestách</li> <li>zhodnotiť vplyv prírodných podmienok na nerovnomerné rozmiestnenie obyvateľstva Afriky</li> </ul>
<b>POSTAVENIE JEDNOTLIVCA V SPOLOČNOSTI (OBČIANSKA NÁUKA, 6. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>sociálne skupiny</li> <li>sociálne vzťahy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zhodnotiť prínos spolupráce a súťaženia v sociálnej skupine</li> <li>rozpoznať pozície a roly jednotlivcov v sociálnych skupinách</li> </ul>
<b>ĽUDSKÉ PRÁVA A SLOBODY (OBČIANSKA NÁUKA, 8. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>ľudské práva a slobody</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>identifikovať rodové stereotypy v okolí a médiách</li> <li>prezentovať výsledky samostatne nájdených príkladov najčastejšieho porušovania práv dieťaťa v rodine, škole, na Slovensku, vo svete</li> </ul>
<b>VOĽBA POVOLANIA (OBČIANSKA NÁUKA, 9. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>vzdelanie ako hodnota</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zdôvodniť opodstatnenosť vzdelania a vzdelávania ako hodnoty</li> </ul>

<b>ETICKÉ ASPEKTY OCHRANY PRÍRODY (ETICKÁ VÝCHOVA, 5. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ekosystém</li> <li>• vnímanie prírody</li> <li>• ľudská činnosť a životné prostredie</li> <li>• zodpovednosť za prírodu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zdôvodniť osobnú zodpovednosť každého človeka za životné prostredie</li> <li>• napísať úvahu o svojom vzťahu k prírode</li> <li>• vytvoriť projekt ochrany prírody v miestnej lokalite</li> <li>• realizovať konkrétne žiacke ochranárske aktivity</li> </ul>
<b>PROSOCIÁLNE SPRÁVANIE (ETICKÁ VÝCHOVA, 6. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• prosociálne správanie a jeho druhy (pomoc, darovanie, delenie sa, spolupráca)</li> <li>• fyzická a psychická pomoc</li> <li>• spolupráca na sociálnych projektoch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vysvetliť prosociálne správanie a jeho druhy</li> </ul>
<b>EKONOMICKÉ HODNOTY A ETIKA (ETICKÁ VÝCHOVA, 8. ROČNÍK)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sociálna nerovnosť</li> <li>• solidarita, dobrovoľníctvo, charita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zhodnotiť význam solidarity</li> <li>• posúdiť potrebu pomoci slabším</li> </ul>
<b>GYMNÁZIÁ (4-ROČNÉ)</b>	
<b>OBČAN A ŠTÁT (OBČIANSKA NÁUKA)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ľudské práva</li> <li>• práva dieťaťa</li> <li>• práva žien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analyzovať ľudské práva a základné slobody; rozpoznať v konkrétnych situáciách porušovanie ľudských práv a prejavy diskriminácie; predstaviť vyhl'adané príklady prínosu žien v politike, verejnom živote, mierovom procese</li> </ul>
<b>FILOZOFICKÝ SPÔSOB OSVOJOVANIA SI SVETA (OBČIANSKA NÁUKA)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• človek a príroda - možné filozofické pozadie vyhocovanie vzájomných vzťahov človeka/spoločnosti/ a prírody, ekologické problémy a zodpovednosť, dobrý život a životné prostredie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odhaliť možné súvislosti medzi karteziánskym dualizmom a vyhocovaním vzťahov človeka a prírody</li> </ul>



<b>REGIONÁLNA A HUMÁNNÁ GEOGRAFIA (GEOGRAFIA)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• chudoba</li> <li>• globálne problémy Zeme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uviesť aktuálne problémy svetového hospodárstva a príčiny zväčšujúcej sa priepasti medzi bohatými a chudobnými</li> </ul>
<b>REGIONÁLNA A HUMÁNNÁ GEOGRAFIA (GEOGRAFIA)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afrika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porovnať jednotlivé svetadiely a ich regióny</li> </ul>
<b>REGIONÁLNA A HUMÁNNÁ GEOGRAFIA (GEOGRAFIA)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ekológia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zdokumentovať na konkrétnych príkladoch klady a zápory globalizačných tendencií</li> </ul>



# AKTIVITY NA VYUČOVACIU HODINU

## AKTIVITA Č. 1: DISKUSIA

**TYP HODINY:** prezenčná, dištančná, hybridná  
**ČAS:** 45 minút

### CIELE AKTIVITY:

- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o reáliách života obyvateľov v africkej Keni s dôrazom na mladých ľudí;
- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o rozvojovej spolupráci (nie len) pod značkou SlovakAid;
- Rozvíjať schopnosť kriticky rozmýšľať v kontexte výziev a príležitostí vytváraných globalizáciou;
- Rozvíjať argumentačné zručnosti žiakov a žiačok v otvorenej diskusii.

### POMÔCKY POTREBNÉ NA HODINU:

Mobilné zariadenie pre žiaka/dvojicu (odporúčame využiť vlastné zariadenia žiakov).

### POKYNY PRE UČITEĽA:

- **PRÍPRAVA (5 MINÚT):** Za domácu úlohu alebo hneď po začatí hodiny žiakov vyzvite nainštalovať si mobilnú hru PAMOJA: Za bezpečný úsvit, ktorú nájdú na portáli [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu).
- **VOĽNÁ HRA (20 MINÚT)**  
Vyzvite žiakov k voľnému zahratiu hry po dobu 20 minút. V rámci tejto časovej alokácie by žiaci mali stihnúť úspešne ukončiť hru aspoň jedenkrát. V prípade, že hru ukončia skôr, vyzvite ich zahrať si ju zas - hra ponúka 6 rôznych koncov.
- **DISKUSIA V TRIEDE (20 MINÚT)**  
Po odohratí hry otvorene diskutujte so žiakmi o obsahu hry ako aj o skutočnostiach na ktoré poukazuje. Diskusiu môžete viesť aj s využitím nasledovných diskusných otázok.

## DISKUSNÉ OTÁZKY K HRE

- Ako na vás zapôsobil obsah hry? O čom hra bola?
  - Hra má dokopy až 6 rôznych koncov. Ktorý koniec ste v hre objavili vy?
  - Ako je podľa vás možné, že rôzni ľudia v triede v hre dospeli do rôznych koncov? Aké odlišné rozhodnutia ste počas hry urobili?
  - Kto je Nyah? Ako by ste ju popísali?
  - Keď si porovnáte tínedžerku Nyah s priemerným tínedžerom na Slovensku, aké podobnosti nájdete? Aké nájdete odlišnosti?
  - Prečo si myslíte, že je potrebné diskutovať o témach, ktoré hra otvára? (právo na vzdelanie, chudoba, inovácie, rozvojová spolupráca, konflikt medzi slonmi a ľuďmi).
  - Je podľa vás univerzálne právo na vzdelanie pre každé dieťa dôležité? Prečo áno? Prečo nie?
- Keňa, africká krajina z ktorej Nyah pochádza, je označovaná za tzv. rozvojovú krajinu. Viaceré z jej oblastí sú postihnuté chudobou. Prečo si myslíte, že je to tak?
  - Predstavte si, že by ste podobne ako Nyah a mnohé deti a tínedžeri v Keni a iných afrických krajinách, nemohli chodiť do školy. Čo by ste robili? O čo by ste prišli?
  - Myslíte si, že je dôležité aby Slovensko pomáhalo, chudobnejším rozvojovým krajinám akou je napr. Keňa? Prečo áno? Prečo nie?
  - Čo je podľa vás dôvodom čoraz častejšieho konfliktu medzi ľudskou populáciou a zvieratami v "divej" prírode?
  - Ako vieme zabrániť zmenšovaniu životného priestoru pre zvieratá žijúce v divej prírode?



## AKTIVITA Č. 2: KVÍZ

**TYP HODINY:** prezenčná, dištančná, hybridná

**ČAS:** 45 minút

### CIELE AKTIVITY:

- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o reáliách života obyvateľov v africkej Keni s dôrazom na mladých ľudí;
- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o rozvojovej spolupráci (nie len) pod značkou SlovakAid;
- Rozvíjať povedomie žiakov o globalizácii a globálnych fenoménoch súčasnosti.

### POMÔCKY POTREBNÉ NA HODINU:

Mobilné zariadenie pre žiaka/dvojicu (odporúčame využiť vlastné zariadenia žiakov), kvíz v tlačenej forme (príloha č. 2) alebo v digitálnej forme (voľne dostupný tu).

### POKYNY PRE UČITEĽA:

- **PRÍPRAVA (5 MINÚT):** Za domácu úlohu alebo hneď po začatí hodiny žiakov vyzvite nainštalovať si mobilnú hru PAMOJA: Za bezpečný úsvit, ktorú nájdú na portáli [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu).

- **VOĽNÁ HRA (20 MINÚT)**

Vyzvite žiakov k voľnému zahratiu hry po dobu 20 minút. V rámci tejto časovej alokácie by žiaci mali stihnúť úspešne ukončiť hru aspoň jedenkrát. V prípade, že hru ukončia skôr, vyzvite ich zahrať si ju zas - hra ponúka 6 rôznych koncov.

- **KVÍZ (20 MINÚT) <sup>1</sup>**

Po odohraní hry pre vašich žiakov spustíte online kvíz (dostupný tu) alebo im rozdajte vytlačенý kvíz (príloha č. 2). V priebehu kvízu si môžete so žiakmi krátko prediskutovať každú z kvízových otázok. Ktorá zo správnych odpovedí ich prekvapila a prečo? Ktoré otázky boli ľahké? Ktoré ťažké?

**<sup>1</sup> SPRÁVNE ODPOVEDE:**

**1.** b; **2.** a; **3.** c; **4.** b; **5.** 8; **6.** otvorená otázka; **7.** a; **8.** a, c; **9.** d; **10.** a; **11.** c; **12.** b; **13.** c; **14.** a, d; **15.** b; **16.** c; **17.** a; **18.** otvorená otázka; **19.** otvorená otázka; **20.** a, b, c; **21.** a, b, c, d.



## AKTIVITA Č. 3: ESEJ

**TYP HODINY:** prezenčná, dištančná, hybridná

**ČAS:** 45+ minút

### CIELE AKTIVITY:

- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o reáliách života obyvateľov v africkej Keni s dôrazom na mladých ľudí;
- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o rozvojovej spolupráci (nie len) pod značkou SlovakAid;
- Rozvíjať pochopenie ľudských práv a klimatickou zmenou zapríčineného konfliktu medzi ľuďmi a divokou zverou;
- Rozvíjať schopnosť kriticky rozmyšľať v kontexte problémov a príležitostí vytváraných globalizáciou;
- Rozvíjať argumentačné zručnosti žiakov a žiačok vo forme písaného textu.

### POMÔCKY POTREBNÉ NA HODINU:

Mobilné zariadenie pre žiaka/dvojicu (odporúčame využiť vlastné zariadenia žiakov).

### POKYNY PRE UČITEĽA:

- **PRÍPRAVA (5 MINÚT):** Za domácu úlohu alebo hneď po začatí hodiny žiakov vyzvite nainštalovať si mobilnú hru PAMOJA: Za bezpečný úsvit, ktorú nájdete na portáli [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu).

### • VOĽNÁ HRA (20 MINÚT)

Vyzvite žiakov k voľnému zahratiu hry po dobu 20 minút. V rámci tejto časovej alokácie by žiaci mali stihnúť úspešne ukončiť hru aspoň jedenkrát. V prípade, že hru ukončia skôr, vyzvite ich zahráť si ju zas - hra ponúka 6 rôznych koncov.

### • ESEJ (20+ MINÚT)

Po odohraní hry vyzvite študentov k napísaniu eseje počas zvyšku vyučovacej hodiny, prípadne za domácu úlohu. Tému eseje môžete zvoliť ľubovoľne podľa vašej potreby. V prípade potreby sa môžete inšpirovať nasledujúcim zoznamom otázok. Ktorá zo správnych odpovedí ich prekvapila a prečo? Ktoré otázky boli ľahké? Ktoré ťažké?

### TEMATICKÉ NÁVRHY PRE ESEJ:

- Je možné zo sveta odstrániť chudobu?
- Čo by sme ako ľudstvo museli spraviť, aby mohlo každé dieťa na svete chodiť do školy?
- Je dôležité pomáhať cudzím ľuďom? Kedy je to pre nich prospešné a kedy im to môže uškodiť?
- Aký vzťah musíme mať k prírode, ak chceme aby ľudská civilizácia zvládla úspešne riešiť klimatickú krízu?

## AKTIVITA Č. 4: PRACOVNÝ LIST

**TYP HODINY:** prezenčná, dištančná, hybridná

**ČAS:** 45+ minút

### CIELE AKTIVITY:

- Porozumieť obsahu hry;
- Porozumieť globálnym fenoménom súčasnosti;
- Rozvíjať vedomosti žiakov a žiačok o rozvojovej spolupráci (nie len) pod značkou SlovakAid.

### POMÔCKY POTREBNÉ NA HODINU:

Mobilné zariadenie pre žiaka/dvojicu (odporúčame využiť vlastné zariadenia žiakov), vytlačené pracovné listy (na stiahnutie na [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu)).

### POKYNY PRE UČITEĽA:

- **VOĽNÁ HRA (20 MINÚT)**  
Vyzvite žiakov k voľnému zahratiu hry po dobu 20 minút. V rámci tejto časovej alokácie by žiaci mali stihnúť úspešne ukončiť hru aspoň jedenkrát. V prípade, že hru ukončia skôr, vyzvite ich zahrať si ju zas - hra ponúka 6 rôznych koncov.
- **PRACOVNÝ LIST (20 MINÚT)**  
Žiaci individuálne vypracujú pracovný list, ktorý na konci hodiny odovzdajú učiteľovi.
- **DISKUSIA S VYUŽITÍM PRACOVNÉHO LISTU (45 MINÚT)**  
V prípade, že chcete hru PAMOJA využiť na dvoch vyučovacích hodinách, môžete počas druhej hodiny skupinovo vyhodnotiť odpovede žiakov v pracovnom liste. Následne môžete po zvyšok hodiny diskutovať o hre a postupovať podľa pokynov v aktivite č. 1.

# SKUTOČNÝ PRÍBEH, KTORÝ SA STAL NÁMETOM HRY

Inšpiratívnych príbehov z prostredia tzv. rozvojových krajín nie je málo. Len zriedkakedy sa však dostanú do pozornosti človeka na Slovensku. V nasledujúcej časti tejto príručky vám bližšie priblížime skutočný príbeh kenských študentiek, na ktorých bol príbeh hry PAMOJA postavený. Taktiež vám predstavíme hlavné témy, s ktorými hra pracuje.



## PREČO SME SA ROZHODLI VYTVORIŤ HRU Z PROSTREDIA AFRICKEJ KENE?

Slovensko je v súčasnosti jednou z 30 najrozvinutejších krajín sveta, čo potvrdzuje aj naše členstvo v skupine donorských krajín OECD DAC. Aj preto sme zaviazaní poskytovať istú mieru solidarity a výmeny skúseností chudobnejším a menej rozvinutým krajinám, akými sú napríklad Keňa. Slovensko - kenská spolupráca pritom z historického hľadiska siaha už do roku 2003. Práve v tomto roku vznikali prvé projektové spolupráce medzi organizáciami na Slovensku a v Keni. Podľa údajov Slovenskej agentúry pre medzinárodnú rozvojovú spoluprácu (SAMRS), bolo cez projekty slovenských organizácií do Kene v roku 2021 alokovaných viac ako 528 tisíc EUR<sup>2</sup>.

[2] [https://slovakaid.sk/wp-content/uploads/2020/12/Vyrocnasprava-2021\\_27.5\\_online.pdf](https://slovakaid.sk/wp-content/uploads/2020/12/Vyrocnasprava-2021_27.5_online.pdf)

[3] Pamoja po Swahilsky znamená "spolu, spoločne"

[4] <https://slovakaid.sk/projekty/sote-ict-rozvoj-startupov-v-keni-cez-cvicne-firmy-na-strednych-skolach/>

PAMOJA<sup>3</sup>: za bezpečný úsvit je v tomto kontexte inšpirovaná jedným z projektov, ktoré v priebehu rokov 2015 až 2017 pod značkou SlovakAid realizovala Nadácia Pontis<sup>4</sup>. Táto Slovenská nadácia realizovala na kenskom vidieku v oblasti Taita-Taveta projekt s názvom SOTE ICT. Cieľom projektu bolo vybudovať IT centrum pri miestnej škole a mladých ľudí z regiónu viesť k zvyšovaniu svojich IT kompetencií a zručností, ako aj zvyšovať podnikateľské zručnosti mladých ľudí. Aj keď financovanie projektu zo strany Slovenskej agentúry pre medzinárodnú rozvojovú spoluprácu už neprebíha, projekt je stále aktívny a centrum SOTE HUB funguje dodnes.

Projekt SOTE ITC a centrum SOTE HUB už za ostatných 7 rokov pomohli stovkám kenských študentiek a študentov. Príbeh Sandry a študentského tímu Anisan, ktoré sa stali priamou inšpiráciou pre hru PAMOJA, výrazne vyčnieva. Sandra spolu so spolužiačkami totiž boli schopné v pomerne mladom veku (17 rokov) vytvoriť efektívny nástroj na ochranu miestnych obyvateľov a ich zdroja obživy, ktorým je poľnohospodárstvo. Zároveň tiež boli schopné zachovať priestor pre voľný pohyb a život slonov v prírodnej rezervácii.





Tento úspech Sandry a jej spolužiačok je o to pozoruhodnejší, že sa k nemu dopracovali dievčatá - stredoškolačky. Na Africkom kontinente totiž vo všeobecnosti zmaturuje a riadne ukončí štúdium na strednej škole len približne 8% dievčat ročne<sup>5</sup>. Týmto faktom však unikátnosť príbehu Sandry a tímu Anisan nekončí. Unikátny je aj tým, že rieši dlhodobý problém, ktorý majú obyvatelia kenského regiónu Taita-Taveta s nájazdmi divých slonov, ktoré žijú v blízkom národnom parku Tsavo. Počas týchto nájazdov slony ničia úrodu a polia tamojších obyvateľov, ničia vidiecku infraštruktúru a budovy a v istých prípadoch tieto nájazdy vedú k zraneniam či stratám na ľudských životoch. Sandra a jej kamarátky sa preto rozhodli situáciu zmeniť. V rámci projektu SOTE ICT v centre SOTE HUB im bol poskytnutý priestor vytvoriť inovatívne zariadenie Ndovu<sup>6</sup> Care. Toto zariadenie sa dá umiestniť na polia a dokáže zaznamenať prítomnosť slonov cez svoje senzory na 100 metrovú vzdialenosť. Následne zariadenie automaticky informuje správcov národného parku ešte pred tým, než slony spôsobia obyvateľom Taita-Taveta škodu. Zariadenie dokonca automaticky malou sirénou slonov plaší preč z ľudských usadlostí a polí, čím predchádza konfliktným stretom medzi slonmi a ľuďmi.

Viac o mediálne známom príbehu Sandry, ktorú v našej hre reprezentuje hlavná hrdinka Nyah sa dozviete vo viacerých článkoch a videách online. Vyberáme pre vás tie najzaujímavejšie, ktoré nájdete [tu](#), alebo [tu](#) a [tu](#).

## PRÍLOHY NA STIAHNU Tie

### Pracovný list k hre PAMOJA



### Kvíz na vytlačenie



[link na kvíz](#)

[5] <https://www.cfr.org/blog/connecting-womens-education-workforce-africa>

[6] Ndovu po Swahilsky znamená "slon"



Metodická príručka vznikla v rámci projektu Eduhra: dievčatá vs. chudoba, ktorý bol realizovaný s finančnou podporou Oficiálnej rozvojovej pomoci SR, SlovakAid.

Oficiálna rozvojová spolupráca (ODA - Official Development Assistance) je súhrn aktivít štátu zameraných na pomoc a podporu rozvojových krajín smerom k trvalo udržateľnému rozvoju. Vychádza z vnímania spoluzodpovednosti za globálny rozvoj, ku ktorému chcú vlády štátov takýmto spôsobom pomôcť. Súčasťou ODA sú aj projekty globálneho vzdelávania, ktoré sa zameriavajú na integráciu rozvojovej problematiky do učebných plánov a osnov na jednotlivých stupňoch slovenských škôl.

Zdroj: [www.slovakaid.sk](http://www.slovakaid.sk)



## REALIZÁTOR PROJEKTU

Impact Games je inovačná platforma pre vývoj hier a využívanie gamifikácie a technológií pre pozitívny spoločenský dopad. Veríme, že práve hry a nové technológie sú jednou z najefektívnejších ciest k pozitívnym zmenám vo vzdelávaní.

[info@impactgames.eu](mailto:info@impactgames.eu)  
+421 907 231 768

**PAMOJA: ZA BEZPEČNÝ ÚSVIT** - Metodické materiály pre pedagogičky  
a pedagógov na základných a stredných školách na prácu s hrou

**AUTOR:** Mgr. Jakub Žaludko

**ODBORNÁ EDITORKA:** Mgr. Veronika Golianová

**GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Ing. Matej Binka

© 2022 Impact Games



