

Vzděláváme multimediálně, interaktivně a efektivně

Vzdělávání prostřednictvím ICT (informačních a komunikačních technologií) představuje mladé a dynamicky se rozvíjející odvětví výuky. Využití interaktivních animací a her je účinným nástrojem pro vzdělávání také v muzejním prostředí. Muzeum regionu Valašsko se v posledních letech zaměřuje na tvorbu a efektivní využití vzdělávacích animací a her s tematikou přírodního a kulturního dědictví, environmentálního vzdělávání a dalších interdisciplinárních témat. Interaktivní učební pomůcky využívají lektori i kurátoři muzea nejen jako doplňky výstav a expozic, ale také při výukových lektorských programech pro školy a při akcích pro veřejnost.

Využití interaktivních pomůcek je založeno na principech didaktického konstruktivismu, simulacních her a zážitkové pedagogiky, tedy na „učení hrou“. Ve srovnání s klasickými výukovými formami (výklad, přednáška,...) se opakovaně potvrzuje pozitivní výukový efekt interaktivních animací a her (HUSÁK et al. 2015). Díky multimediální vizualizaci je předávané učivo srozumitelnější a zábavnější, zapojení žáků při řešení problému zároveň zvyšuje jejich zájem a celkově tak roste efektivita vzdělávání. Lektor funguje jako průvodce, motivátor a moderátor diskuze (tzv. facilitátor), nikoliv jako učitel-mentor (BÍLEK 2008).

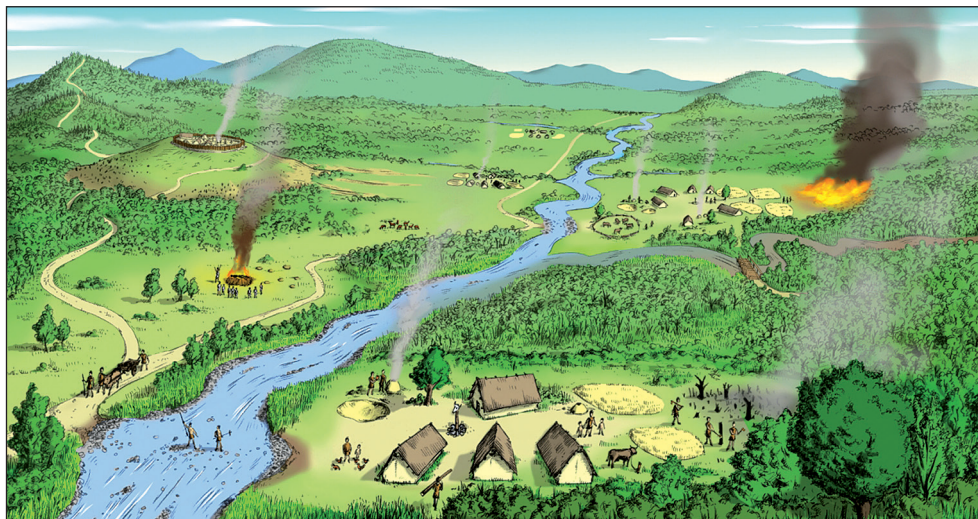
V současnosti probíhají v muzeu dva projekty, které využívají poznatků získaných během předchozích let a kladou si za cíl vytvořit unikátní výukové materiály (interaktivní animace, hry, stolní hry, pracovní a metodické listy aj.). Výukové materiály budou využitelné při soutěžích, konferencích, workshopech a samozřejmě při lektorských programech muzea. Výstupy projektů jsou cílené na žáky základních škol, ale jsou využitelné i pro studenty středních škol a pro širokou laickou i odbornou veřejnost. Realizace projektů povede také ke sdílení získaných zkušeností a postupů s pedagogy díky akreditovaným školením pro učitele základních škol pod záštitou MŠMT ČR.

Projekt s názvem „Barevný svět“ prezentuje téma barev očima fyzika, archeologa, psychologa, ekologa i umělce a každý jednotlivý pohled dotváří část barevné mozaiky. Projekt je dotován z programu Ministerstva kultury ČR „Kulturní aktivity - podprogram „Podpora výchovně vzdělávacích aktivit v muzejnictví“ pro rok 2015. Projekt je strukturován do šesti výukových celků, z nichž první tři jsou zejména přírodovědné a následují celky zaměřené převážně na kulturu, umění a psychologii barev. První celek má název „Jak vznikají barvy“ a zaměřuje se na fyzikální podstatu světla a vnímání barev meteorologických procesů a jevů. Vysvětluje, proč je obloha modrá, sníh bílý, jablko červené a duha obsahuje celé spektrum barev. Následuje botanická sekce „Barvy a rostliny“, která popisuje funkci barviv ve světě rostlin a odhaluje tak například tajemství fotosyntézy a barev

podzimního listí. Další část je věnovaná barvám v říši zvířat; uživatel se dozví, jak vidí pes, včela nebo had a jak se liší jejich zrakové orgány od oka člověka. Celek s názvem „Mícháme barvy“ vysvětluje teorii barev a věnuje se různým typům míchání barev. V části s názvem „Využíváme barvy“ získají uživatelé informace o využití barev v tradič-



Obr. 1: Výuka pomocí ICT je interaktivní a zábavná (Foto J. Husák).



Obr. 2: Pohled na valašskou krajinu v době bronzové ze hry „Proměny krajiny“ (Autor kresby J. Anlauf).

ní historické, lidové a umělecké tvorbě na praktických příkladech. Poslední kapitola „Vnímáme barvy“ je zaměřena na podprahové působení barev na lidskou psychiku a barvě jako výrazovému prostředku nejen v umění.

Druhý projekt nese název „Pořízení vybavení a výukových pomůcek určených k interpretaci vztahu člověka a krajiny na Valašsku“ a je dotován z prostředků Státního fondu životního prostředí. Výstupem projektu bude soubor unikátních interaktivních her a dalších výukových pomůcek, které budou sloužit k efektivní výuce komplexních environmentálních témat. Hra „Proměny krajiny“ se zaměřuje na vývoj přírodní i společenské složky valašské krajiny v průběhu historie. Uživatel při hře prochází časovými epochami (prvohory, druhohory, doba ledová, doba bronzová, středověk, valašská kolonizace, průmyslová revoluce, socialismus, současnost) a objevuje skrytá tajemství prostřednictvím kvízů a hádanek s vazbou na Valašsko v současnosti. Hra „Po nás potopa“ se zabývá vlivem lidské činnosti v krajině na příkladu povodní. Uživatel má za úkol ochránit město v údolí před povodněmi pomocí investic do protipovodňových opatření. Myšlenka obou her vychází z konceptu simulačních tahových strategií a využívá zkušenosti s podobnými hrami, které byly již při muzejních aktivitách testovány (HUSÁK 2013). Obě hry zároveň budou obsahovat evaluační systém, který přispěje k dalšímu rozvoji kvality multimediálního vzdělávání. V rámci projektu budou pořízeny také interaktivní tabule, stolní hry a další originální interaktivní prvky.

Oba projekty budou zakončeny k začátku roku 2016 a proto se školy i běžní návštěvníci muzea můžou již brzy těšit na inovativní a zajímavé interaktivní produkty z tvorby Muzea regionu Valašsko.

LITERATURA

- BÍLEK M. (2008): Konstruktivismus ve výuce přírodovědných předmětů, Olomouc, 6 pp.
- HUSÁK J. (2013): Využití konstruktivisticky orientované interaktivní hry pro výuku environmentálních témat: protipovodňová opatření v krajině. Geografický výzkum: Participace a angažovanost, Brno, pp. 81–91.
- HUSÁK J., VAN DER HORST D. & GIMONA A. (2015): Use Serious Game designs to improve Education Effectivity of Complex Environmental Issues. Sborník z konference „Innovation in Environmental Education: ICT and intertegenerational learning“, Florence, pp. 66–72.

JAN HUSÁK

Muzeum regionu Valašsko, Horní náměstí 2, CZ-755 01 Vsetín, Česká republika; husak@muzeumvalassko.cz