

Digitální interpretace přírody?

AGENTURA KONIKLEC



„Vyměnil bych všechny své technologie za odpoledne se Sokratem!“

- S. J. -

Interpretace místního/přírodního dědictví



*„vzdělávací aktivita, která odkrývá hlubší smysl a vztahy za pomoci původních objektů, přímé zkušenosti a ilustrativních prostředků“
(Freeman Tilden)*

„proces cílené komunikace, která vytváří emocionální a rozumové propojení mezi zájmy příjemců a významy, které jsou spjaty s konkrétním přírodním či kulturním dědictvím“ (NAI, 2018)

Principy interpretace

- Vypráví příběh a vtahuje do děje
- Musí být snadné jí porozumět
- 1 program = max. 3-5 klíčových sdělení
- Propojuje návštěvníka, obsah a lokalitu
- Zahrnuje všechny fáze návštěvnického cyklu



Formy digitální interpretace

Místa interpretace

Naučné stezky

Naučné body

Volná i zastavěná krajina

Vnitřní i vnější expozice

Obsah

Text, obraz, audio, video

Příběhy, hry, kvízy

Rozšířená realita (AR)

Virtuální realita (VR)

Technologie: 2D a 3D kódy, NFC kódy, GPS lokace, Blue-tooth a wi-fi hotspoty, Android/iOS aplikace, brýle a další periférie pro VR.

Příroda 2.0?

Digitální technologie v interpretaci? Jsou vnímány rozporuplně!



Ohrožují a snižují schopnosti
přirozeného pobývání v přírodě?

Odvádějí pozornost od reality?

Komeracionalizují divočinu?

Jsou morálně problematické?

Motivují a posilují vztah k místu?

Podporují bádání a sdílení objevů?

Posilují vztah k přírodním vědám?

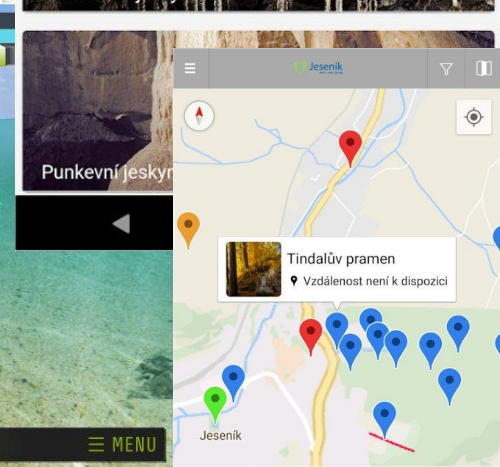
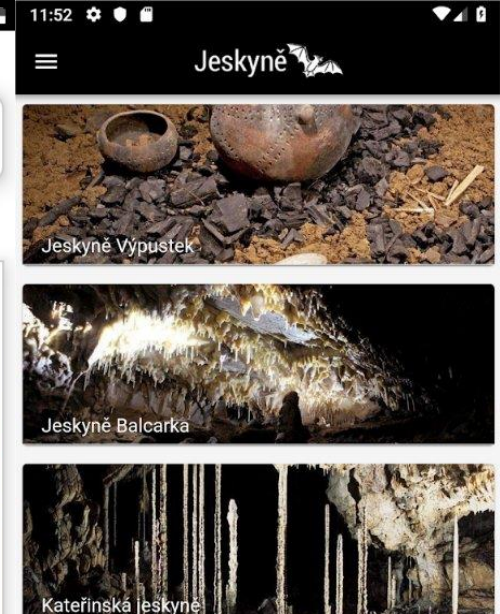
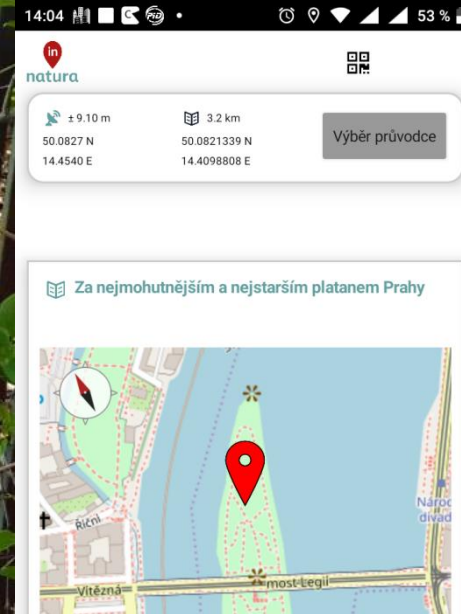
Oslabují obavy z pobytu venku?



ČINČERA, J., MEDEK, M., LUPAČ, M. Příroda 2.0: Využití digitálních médií pro terénní interpretaci přírodního dědictví. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2018. 115 s. ISBN 978-80-210-8944-0



Obrázek Urban Wood Web



Ocitli jsme se v křídovém útvaru druhohor, v době před 90 miliony let.

MENU

Příklad 1. / Animační video / #1



Příklad 2. / Geolokační hry



© mobilní (Android, iOS) / webová aplikace

(www.geofun.online)

© unikátní příběhy

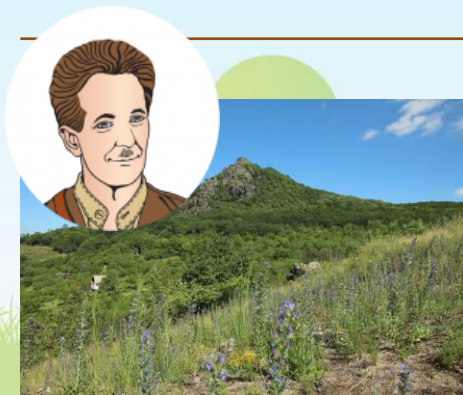
© geolokační a e-learningové smart hry

© komunita

© 135 geoher probíhá v přírodě (47%)

© 26 geoher se zabývá ochranou přírody

Příklad 2. / Geolokační hry



Po stopách Jana Šimra na Košťálov

Poznej Košťálov s průvodcem Janem Šimrem, jenž se zasloužil o vyhlášení této přírodní památky.



Půlání po jeřábovi Filipovi

Najdi nezvěstného jeřába Filipa a za odměnu se cestou dozvíš první poslední o Ralsku.



Příklad 2. / Geolokační hry

- Aplikace reaguje dle **polohy** uživatele (GPS).
- Virtuální **průvodce** vypráví příběh, ve kterém je hráč (geosrandista) hlavní nebo vedlejší postava.
- Hráči ve hře plní **úkoly** (odpovídají na otázky, natáčejí audio/video, pořizují fotky, rozhodují o pokračování hry, chozením vykreslují obrazce).
- Hráči dostávají „**geonky**“ a soutěží o atraktivní ceny.
- Hry ztraktivňuje **rozšířená** realita.
- Celá hra funguje **offline** bez potřeby internetu.

Kritéria DI



Tematický princip, organizovanost, strukturovanost, posloupnost, propojení s návštěvníkem a lokalitou



Uživatelská příjemnost, snadnost ovládání, funkčnost, zábava a vyvážené množství informací



Interakce, kontrola nad obsahem, úkoly, herní prvky, spoluvytváření obsahu, sdílení



Vrstevnatost, multimediálnost, interakce, překvapení

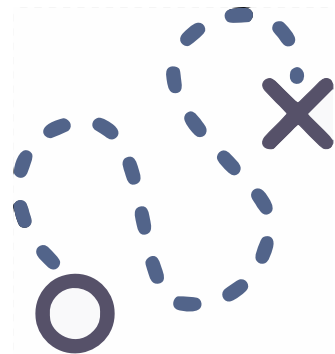
Miskoncepty

Sdělení jsou jednosměrná a izolovaná, podávaná neosobním tónem.

Komunikace je nesrozumitelná.

Obsah je teoretický, poučující ve stylu „Čím více, tím lépe“.

Některá místa jsou promořena nepropojenými programy a sděleními.





Přínosy DI pro výuku?

- Rozvoj specifických kompetencí (schopnost zhmotnit myšlenku, schopnost týmové práce)?
- Propojení různých dovedností (tvorba, mediální gramotnost)?
- Aktivní, interaktivní, spolutvůrčí výuka namísto pasivního přijímání informací
- Vlastní tvorba, zhmotnění vlastních myšlenek, změna jako protiklad pasivity
- Interaktivní nástroje PROSTŘEDKEM, ne CÍLEM výuky

Pro práci s digitálními aplikacemi je klíčová osoba učitele, průvodce!

Kam děti zavede DI?





Díky za pozornost!

Mirek Lupač

David Kunssberger

mirek@koniklec.cz

www.koniklec.cz

s přispěním Vítka Pechance
GEOFUN, s.r.o.

vitek@geofun.cz

www.geofun.cz