

Tisková zpráva k projektu ENVIGAME

ENVIGAME je jedinečný projekt v České republice, který smysluplně spojuje práci dětí na počítači se zajímavými aktivitami přímo v terénu. Cílem projektu je najít správnou cestu provázání **IKT a environmentální výchovy**. Vnést do vyučování trochu více zábavy a efektivnosti. Využít ty technologie, které mají potenciál na celkový rozvoj osobnosti žáka v kontextu environmentální výchovy. Nepřímo podporovat základní úlohu školy, tedy probouzet zájem o životní prostředí, historii regionu; naučit žáky selektovat informace, čerpat z důvěryhodných zdrojů, vychovávat je ke společné práci a podobně. V rámci jednotlivých úkolů se žáci snaží řešit aktuální environmentální problémy města nebo regionu, přemýšlejí více o budoucnosti, o budoucím stavu životního prostředí, kulturního dědictví apod.

Oficiální název projektu je „Školní výuka Průřezového tématu Environmentální výchova (PT EV) prostřednictvím kombinovaného programu ve škole i mimo školu s využitím multimediálních i mobilních technologií“ s registračním číslem CZ.1.07//1.1.00/08.0084. Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Projekt byl zahájen 11. listopadu 2009 a bude trvat 36 měsíců. Koordinátorem projektu je společnost Cross Czech a. s., která spolupracuje se dvěma partnery – Klubem ekologické výchovy, o. s. a Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze. (v současnosti Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků)

Výstupem z projektu je **sedm vzdělávacích programů** vhodných pro praktickou realizaci environmentální výchovy na základních školách a v nižších ročnících víceletých gymnázií. Do ověřování projektu bylo během jednoho školního roku zapojeno 10 škol (cca 250 žáků) z různých krajů celé České republiky, které zmiňované vzdělávací programy pilotovaly. Na základě připomínek ze strany učitelů i žáků byly jednotlivé programy (herní scénáře) upraveny do současné podoby.

Rozdíl mezi doposud realizovanými vzdělávacími programy se zaměřením na environmentální výchovu a ENVIGAME je **kombinace práce dětí přímo v terénu a aktivit ve třídě** s možností využití GPS, multifunkčního mobilního telefonu či notebooku. Využití mobilního telefonu však není podmínkou, programy je možné realizovat i bez něj. Žáci tak mapují jednotlivé regiony Čech z hlediska ekosystémů, biodiverzity, kulturního dědictví, tradic a zdravého životního stylu. V programu Naše obec se zaměřují na monitoring environmentálních problémů přímo ve městě (obci). Ke vzdělávacím programům byly vytvořeny metodické pokyny pro učitele.

Herní platforma představuje základ vzdělávacích programů. Školám je volně přístupná na stránce www.envigame.cz

Obsahuje **7 herních scénářů**:

- *Biodiverzita a její poznávání*
- *Ekostopy naší školy*
- *Ekosystémy a jejich poznávání*
- *Kulturní dědictví města, obce, kraje*
- *Naše obec*
- *Tradice a zvyky v našem kraji*
- *Zdraví a my*

Herní scénáře jsou z časového hlediska rozděleny na **dlouhodobé** (trvání hry je pololetí, případně jeden školní rok) a **krátkodobé** (hra je nastavena na 6 vyučovacích hodin, je tedy vhodná na realizaci projektového dne). Učitel může herní scénář v omezené míře přizpůsobit lokálním podmínkám (např. vložení GPS souřadnic, specifikací údajů vztahujících se k lokalizaci místa, obrázky, mapy, názvy rostlin a živočichů apod.). Obsah úkolů však nemůže zásadně měnit.

Jak již bylo zmíněno, specifikem projektu ENVIGAME je kombinace práce žáků v terénu (outdoor tým) a ve třídě přímo během hry (indoor tým). Doporučujeme hrát jednotlivé hry v týmech. Týmovou práci si žáci rozvíjejí své sociální dovednosti. Úkoly v herních scénářích jsou uspořádány podle náročnosti, snahou bylo zachovat základní principy a **pravidla počítačových her**. Cílem týmů je propracovat se postupným plněním úkolů do nejvyšší úrovně (levelu) a hru ukončit s co nejvyšším bodovým hodnocením. Časová náročnost úkolů je různorodá.

Důležitým nástrojem her je okamžitá zpětná vazba a bodové hodnocení učitelem. Ten má možnost vypracovanou odpověď žákům vrátit k doplnění, případně nové zpracování. Body může učitel přidělit přímo po zodpovězení úlohy, případně může hru pozastavit a ohodnotit úlohy později. Podporována je vysoká míra samostatného rozhodování, protože učitel ve hře vystupuje pouze v roli hodnotitele a pomocníka v případě, kdy žáci nerozumí zadání úlohy. Komunikuje se žáky přímo nebo prostřednictvím chatu, který je součástí platformy.

Momentálně probíhá v rámci projektu jednoletá **propagační kampaň** v různých krajích České republiky. (více na www.envigame.cz) Vyškolení účastníci seminářů budou mít k dispozici herní platformu i metodické materiály. Také obdrží **osvědčení akreditované MŠMT**.

Efektivní využívání informačních technologií ve výuce podporuje aktivní učení s podporou ICT se schopností získávat, využívat, zpracovat a prezentovat dostupné informace zábavnou formou, bez memorování znalostí. Ambicí projektu ENVIGAME je přispět k moderní vzdělávací politice s efektivním začleněním ICT do vyučovacích hodin s napojením na environmentální výchovu.

Kontakt:

Cross Czech, a.s.

Růžová 17

110 00 Praha 1

Kontaktní osoba: Ing. Helena Schalková (koordinátorka projektu)

e-mail: helena.schalkova@crossczech.cz

Klub ekologické výchovy, o.s

Pertoldova 3373

P.O. Box 105

143 00 Praha 4 – Modřany

Kontaktní osoba: doc. PaedDr. RNDr. Milada Švecová, CSc. (věcný manažer partnera projektu)

e-mail: natur.svec@seznam.cz

Webová stránka projektu: www.envigame.cz

V Praze dne 26. 10. 2011