

V škole: hrá sa Anička, hrá sa Janko



Cieľom študentskej súťaže Imagine Cup je podnietiť mladých ľudí, aby využili svoju predstavivosť a vedomosti a pokúsili sa pomocou moderných technológií o malíčkosť: zmeniť svet. Tohtoročnou témou bolo sprístupniť vzdelávanie všetkým. Slovensko na finále v kórejskom Soule reprezentoval tím Caffee2Code (Marko Divěky, Peter Jurmečka, Rudo Kajan, Ľuboš Omelina) s projektom S.M.I.L.E. (Small Multipurpose Interactive Learning Environment).

Ústredná myšlienka vášho projektu?

Marko: „Snažili sme sa vytvoriť niečo, čo by zaujalo deti aj učiteľov. Dnes všetci hrajú na počítačoch 3 D hry. Sú veľmi populárne, preto sme sa rozhodli vytvoriť niečo výzorovo podobné, ale nie zamerané na zabíjanie, ale na vzdelávanie. Vzdelávacie hry dnes už síce existujú, ale sú príliš jednoduché, nie sú akčné, majú krátky dej a často sú nudné. Prednosť nášej hry je zaujímavá grafika, ale najmä fakt, že si ju učiteľ môže prispôbiť pre potreby svojich žiakov, na ich úroveň a môže do nej vložiť taký vzdelávací obsah, aký potrebuje.“

Čo musí učiteľ vedieť, aby mohol hru použiť - musí byť napríklad schopný programovať?

„Vôbec nie. Musí zadať do systému vedomosti, teda obsah, vedieť povedať, aká náročná je tá ktorá úloha, čo s čím súvisí. Tieto informácie zadá on a systém potom automaticky vygeneruje hru. Pre každého žiaka môže byť iná, podľa jeho schopností, podľa toho, akú látku už prebral. A práve to je na tom zaujímavé. Takže keď budú hrať Janko a Anička a Janko je šikovnejší ako Anička, tak... Nie, pardon - Anička je šikovnejšia ako Janko - budú dostávať iné otázky; šikovnejšia Anička ťažšie a menej bystry Janko ľahšie.“

Okrem toho môžu túto hru hrať aj žiaci s postihnutím - zrakovou, sluchovou, aj motoricky postihnutí. Tí, ktorí majú narušenú motoriku alebo majú telesný hendikep, môžu hru ovlá-

dať jednoducho - jedným prstom. A zrakové postihnutí si ju zas môžu prispôbiť podľa svojich potrieb: dajú si väčšie písmo, alebo si zvolia postavu „svojho hráča“ vo výraznej kontrastnej farebnosti, aby ju dokázali odlišiť od prostredia, nevidiači ju môžu ovládať hlasom. Figúrka sa pritom pohybuje v priestore rovnako, ako figúrky ostatných hráčov, takže oni vôbec nezaznamenajú, že s nimi hrá napríklad nevidiači.“

Čo vám dala účasť v súťaži?

Rudo: „Povedal by som to takto: keď rok pracujete a vyvíjate nejaký projekt, vždy sa vyskytnú nejaké ťažkosti a v istom okamihu dorazíte na hranicu svojich vedomostí. A to je presne chvíľa zlomu - keď robím niečo doma, pre seba a nejde to povedzme tri dni, tak mám tendenciu vykašľať sa na to, a hotovo. Ale keď viem, že od mojej práce závisí úspech ďalších troch ľudí, tak ma to núti vyriešiť ten problém. Plus tréningovanie angličtiny, aby sme vedeli projekt na úrovni odprezentovať a vytváranie prezentácie samotnej.“

Pripravovali ste sa dlho a poctivo. Považujete svoj projekt za kvalitný. Prečo myslíte, že ste nevyhrali?

„Mali sme trochu smolu a aj konkurencia bola veľmi silná. A náš projekt bol pomerne rozsiahly a bolo ťažko všetko podstatné vtasť do tých dvadsiatich minút, ktoré boli na prezentáciu vyhradené. Dnes, keď vidím, aké projekty uspeli a čo na nich porotcovia ocenili, asi by sme sa prezentovali inak. Niektoré podrobnosti by sme vynechali a iným venovali väčší priestor.“

Okrem úrovne prezentácie a úrovne technického riešenia je veľmi dôležitý nápad. Kde ste vzali ten váš?

„Vhodnú tému sme hľadali vlastne takmer pol roka. Boli sme napríklad aj v školách. Pýtali sme sa učiteľov, čo im pri vyučovaní chýba, čo by ocenili, a z toho sme sa snažili vychádzať. Učiteľia nám dali aj tip, venovať sa v projekte aj žiakom s postihnutím. Pre tých totiž veľa možností dnes nie je aj o zábave.“ (gal)

Biele, čierne, hnedé: vzdelávanie

Škola hrou! Jedlo pre deti, ktoré prídu do školy! Učiteľ zosieťovaný cez počítač so svojimi žiakmi po celom svete! Moderné vzdelávacie 3 D hry! Tak vyzerajú modifikácie vzdelávacích ponúk na rôznych miestach sveta. Lebo učiť sa potrebujeme všetci. Aby sme nehladovali, aby sme sa pobavili, aby sme zarobili. Aby naše mozgy nechradli. Aby spasili svet?

Povinnou školskou dochádzkou obdarovala deti na našom území už Mária Terézia. Hoci dnešní školáci to možno za kto-vieaký dar nepovažujú, určite im nezájde na um, že by mohli byť aj horšie. Oni aj ich rodičia by mohli byť napríklad negramotní a tráviť podstatnú časť života tým, aby si zarobili aspoň na kúsok chleba.

Imagine. Je tvoja mrkva červená?

To sú dve tváre vzdelania a školy - pre niektoré deti je to takmer nedostupné miesto, plné pohody, jedla a zaujímavých vecí, pre iné povinnosť a hypnotizujúca nuda. A tak môže jedna téma priniesť veľmi odlišné riešenia.

Predstavte si svet, kde technológie umožnia všetkým lepšie vzdelávanie. Imagine.

8,00, Imagine Cup, Seoul, Južná Kórea.

„Kto z vás sa rád učí klasickým spôsobom? A kto sa rád hrá?“ rozbieha prezentáciu slovenského projektu Caffee2Code Marko Divěky a usmieva sa na porotcov. „Všetci sme rovnakí, potrebujeme motiváciu,“ tvrdí. A po obrazovke kráča somárnik za mrkvou.



V Soule sa predstavilo mnoho projektov, ktoré by mohli zlepšiť prístup rôznych ľudí k vzdelávaniu.

FOTO: ARCHÍV SME

Slováci riešili problém slovenských škôl. „Naše deti sú doslova odolné voči škole,“ tak ho pomenoval pred rokmi vtedajší hlavný školský inšpektor Vladislav Rosa.

9,50, Imagine Cup, Seoul, Južná Kórea.

Štyria ruskí študenti si trochu zakúzlili a rozprestrelí pred publikom svoju vzdelávaciu sieť s názvom Mappedia. Je systémom „teach how to learn“ (naučí vás ako sa učiť) tým, že vám pomôže vytvoriť štruktúru informácií, ktoré k danej proble-

matike existujú a usporiadať ich podľa dôležitosti. Umožňuje pracovať naraz aj rôznym ľuďom v rôznych jazykoch.

O niečo neskôr nasledujú prezentácie Poliakov a Nemcov. A pomedzi ne napríklad Sri Lanka a Indonézia.

Iné prosté problémy

Európske prezentácie majú napriek rôznym a zaujímavým nápadom niečo spoločné: riešia to, aby študentov vyučovanie zaujalo, alebo aby sa vďaka interaktivite a možnosti komuniká-

cie s rôznymi prameňmi a ľuďmi z rôznych krajín naučili vnímať školské vedomosti v reálnom kontexte a využívať ich novým spôsobom. Ich prezentácie sú hravé.

Dievčina z Indonézie - Desi Hadiati - hovorí o inom a hovorí naliehavým hlasom. Jej tím sa rozhodol riešiť problém negramotnosti. „Vzdelanie je jednou z najdôležitejších vecí v živote. Umožňuje nám lepšie prežiť život. Ale skôr ako sa môžeme pokúsiť o získanie vedomosti z ľubovoľnej oblasti, musíme vedieť čítať, písať a počítať,“ hovorí Desi. Podľa Desi je negramotnosť v Indonézii veľká; je príčinou nízkej životnej úrovne a prameňom mnohých problémov. „A existuje aj vo vyspelých krajinách, nevynímajúc Spojené štáty americké,“ zdôrazňuje Desi a hodí očkem na porotu.

Projekt Indonézanov je jednoduchý, jeho cieľom je priniesť základné vzdelanie prostredníctvom počítačového programu do odľahlých osád, ktoré sú bez školy a bez učiteľa. Tých je totiž málo. „Náš projekt umožní, aby jeden učiteľ učil deti aj dospelých v desiatkach okolitých osád. Sedel by v jednom centre a odtiaľ by učil v školách, ktoré sú inak prakticky nedosiahnuteľné, pretože by mu trvalo celé dni keby ich chcel len navštíviť,“ vysvetľuje dievčina Desi. A ráta, koľko by stáli počítače, program a ďalšie detaily a aké by asi boli náklady indonézskej vlády na vyskolenie jedného obyvateľa. A negramotnosť je koniec. Aké prosté.

Vaša energia môže pomôcť vyriešiť vážne problémy tohto sveta,“ povedal študentom na záver súťaže viceprezident spoločnosti Microsoft pre vývoj S. „Soma“ Somasegar. (gal)

Projekt S.M.I.L.E.

Projekt našich študentov sa venuje snáď najproblémovejšej skupine - deťom vo veku 10-16 rokov. Tie sa totiž veľmi nerady učia. „Chceme vyjsť v ústrety všetkým deťom, zdravým aj tým so zdravotným postihnutím,“ píšú v anotácii.

Sme presvedčení, že umožnením spolupráce zdravých so zdravotne postihnutými, dodávame vzdelaniu ďalšiu dimenziu - tú ľudskú.

Deti sa vo voľnom čase hrajú počítačové hry a učenie ich príliš nezaujima. A práve tieto hry sú výborným motivačným prostriedkom. Ale dnešné najpopulárnejšie počítačové hry majú ďaleko od toho, aby vzdelávali. Vzdelávacím hram sa chýba nielen vzrušenie, ale neumožňujú učiteľom bez znalosti programovania ani meniť ich

scenár. Navše nie sú prístupné - vo väčšom rozsahu - postihnutým žiakom.

Navrhli sme systém S.M.I.L.E., ktorý predstavuje unikátne riešenie pre tieto problémy. Tento systém spája výhody interaktívnych vzdelávacích materiálov a populárnych počítačových hier tak, že umožňuje učiteľom jednoducho a efektívne transformovať študijné materiály do napínavých trojrozmerných vzdelávacích hier, ktoré môžu hrať všetci - zdravé deti a aj tie so zdravotným postihnutím.