

EVALUACE VÝUKOVÉHO SOFTWARE HRY EVROPA 2045

Stále častěji se ve školství i u odborné veřejnosti hovoří o zavádění výukových her do samotného vyučovacího procesu. Jedním z příkladů takovýchto her je i výuková hra Evropa 2045, vytvořená v rámci projektu Podpora a rozšíření využití informačních technologií pro výuku společenských věd na středních školách a prohloubení mezioborového a praktického studia na školách vysokých.

Pilotní verze této hry byla dne 9.1. 2008 nasazena i na našem Gymnáziu Omská.

Tato hra si klade za cíl mj. zábavnou i poučnou formou ukázat studentům základní principy a problematiku fungování Evropské unie – jaké problémy přináší řízení státu, důsledky každého rozhodnutí ve všech oblastech (politické, ekonomické, sociální, kulturní, ekologické atd.), snahu o prosazení vlastního názoru a představ o tom, jak bude Evropská unie fungovat a v neposlední řadě i potřebu podílet se na vytváření Evropy současné i budoucí.

Silné a slabé stránky hry

Podle mého názoru jednoznačně převažují stránky silné, ale pochopitelně, že i tato hra, jako každá nová hra, má i některé slabiny.

Za největší pozitivum hry považují to, že se student může o Evropské unii dozvědět mnoho informací a to zábavnou formou, na kterou dnes mladí lidé kladou velký důraz. Také si může rovnou prakticky vyzkoušet své představy a vize o tom, jakou politiku by EU (či daný stát v rámci EU) měla prosazovat, proč zrovna danou oblast rozhodování preferuje atd. Zjistí, že musí pro své představy získat i řadu dalších států a to různými prostředky, které jsou pro současnou politiku (nejen v Evropské unii) typické – je nucen, či se učí vyjednávat, lobbovat, diskutovat, atp. Odpadne tak, pro studenty mnohdy až nezáživný výklad teorie o tom, jak unie funguje. Student také okamžitě vidí důsledky svého jednání. Uvědomí si, jak obtížné a zodpovědné je řídit nejen vlastní stát, ale i nadnárodní instituci jakou je Evropská unie. Dozví se také řadu informací o „své“ zemi.

Za velký klad hry považují též připojené texty a ukazatele, díky kterým se student seznámí s hlavními orgány EU, ale také si uvědomí vzájemný vztah makroekonomických, demografických či jiných ukazatelů.

V neposlední řadě považují za velmi dobré i grafické pojetí hry – počínaje poměrně přehlednými panely a konče vtipně zobrazenými postavami jednotlivých ministrů. Jsem přesvědčen – a reakce studentů mě v tom utvrzují – že toto grafické zpracování odpovídá představám studentů o tom, jak má vypadat počítačová strategická hra tohoto typu.

I když výrazně převažují pozitiva, některé věci je, dle mého názoru, potřeba doladit. Především mně nepříjde úplně vyhovující systém, kdy studenti spolu s přidělenou zemí dostávají i jednotlivé body politiky, kterou musí jako stát v rámci EU prosazovat, aby měli šanci být ve hře úspěšní. Myslím, že řešením by mohl být nějaký souvislejší text, který by se týkal určité oblasti – např. ekologická politika. Pak už by záleželo na samotném studentu, jaké pilíře této politiky by zvolil – např. podpora alternativních zdrojů energie či omezení emisí skleníkových plynů atp.

Návrh metodologie, jak lze v praxi hru využívat ve výuce

Tato výuková hra v této podobě je, dle mého názoru, využitelná pro starší studenty, kteří již mají nějaké znalosti o Evropské unii, ale i některých politických, ekonomických či sociálních jevech a důsledcích.

Tato hra se může stát plnohodnotnou součástí vyučovacího předmětu základy společenských věd – především politologie, ale i ekonomie či ekologie.

Téma Evropská unie je jedno ze stěžejních témat mezinárodních vztahů, které bývají součástí politologie v rámci ZSV. Tomu odpovídá i hodinová dotace, která se pochopitelně odlišuje podle typu a zaměření školy, ale i podle preference každého vyučujícího.

Na naší škole věnujeme tomuto tématu poměrně velký prostor, to znamená, že lze plně využít možnosti, které interaktivní hra Evropa 2045 skýtá.

Myslím, že ideální je propojit teorii s praxí. V jednotlivých vyučovacích hodinách by studenti nejprve s pomocí hry řešili otázky, úkoly a témata související s určitou oblastí v Evropské unii – např. sociální politiku. Tím by získali určité znalosti, na které by navázala diskuse. Tu by „moderoval“ a korigoval vyučující. Na závěr by došlo k jakémusi zobecnění problematiky, jehož výsledek by si studenti zapsali do svých sešitů.

Nedílnou součástí znalostí studenta o EU je i orientace v jednotlivých orgánech unie. I v tomto případě by mohl vyučující hru využít, neboť základní informace o těchto orgánech se student dozví z „doprovodných“ textů ve hře.

Propojení na ŠVP

ŠVP pro vyšší ročníky osmiletého studia a pro čtyřleté studium začne být realizováno s největší pravděpodobností ve školním roce 2009/2010.

Jak jsem již uvedl, tato interaktivní hra by měla být součástí vyučovacího předmětu Základy společenských věd. V případě naší školy by se jednalo o studenty se septim a oktáv (u čtyřletého studia třetího a čtvrtého ročníku). Neznačená to ale, že by hra byla určena „jen“ pro studenty a učitele tohoto předmětu. Naopak! Rámcový vzdělávací program pro SŠ přímo vybízí k možnosti mezipředmětových vztahů. V případě této hry se jednoznačně jedná o vztahy mezi ZSV, zeměpisem, biologií a v neposlední řadě i informatikou. Součástí RVP je i vyučovací oblast Člověk a svět práce, která bude v našem ŠVP integrována do ZSV a informatiky. Tato oblast se též dotýká problematiky EU a i zde je možné hru využít.

Rozvíjení klíčových kompetencí

Tato výuková hra přispívá k rozvoji celé řady klíčových kompetencí, které představují soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jsou důležité pro osobní rozvoj jedince i pro jeho aktivní zapojení do společnosti a budoucí uplatnění v životě.

V první řadě rozvíjí kompetence k učení – například student využívá různé strategie učení k získávání a zpracování informací, hledá a rozvíjí účinné postupy, svoji činnost si sám plánuje a organizuje atd.

Dále rozvíjí kompetence k řešení problémů – student problém rozpozná, objasňuje jeho podstatu, vytváří hypotézy, navrhuje postupy, nahlíží na problémy z různých stran atd.

Velmi výrazně se rozvíjí kompetence komunikativní – student prezentuje své představy a návrhy, které obhajuje před ostatními (učí se argumentovat věcně a srozumitelně), učí se i efektivně využívat technologie atd.

Rozvíjí se kompetence sociální a personální – schopnost sebereflexe, stanovení cílů a priorit, aktivní spolupráce, odolávání nátlaku druhých atd. i kompetence občanská – student respektuje

různorodost hodnot, postojů a názorů ostatních, posuzuje události, jevy a vývoj společenského života atp.

Závěrem bych rád zdůraznil, že výuková hra Evropa 2045 mě velmi příjemně překvapila a byl bych rád, kdyby se stala součástí výuky ZSV na naší škole.

V Praze dne 10.1. 2008

PhDr. Tomáš Horák
zástupce ředitele, vyučující ZSV