



Pouhé biflování v dnešní době neobstojí. V Olomouci zkouší novou výukovou aplikaci, která děti učí hrou

Praha 8. 3. 2023

Učit se napříč školními předměty opravdu zábavnou formou za pomoci mobilů a tabletů, byla ještě před pár lety utopie. Dnes už ale moderní technologie a kreativní přístup do výuky pronikají. Jedním z úspěšných příkladů tohoto průniku je výuková aplikace Glitr, která vznikla v rámci výzkumných aktivit Univerzity Palackého (UP) v Olomouci. Aplikace umožňuje výuku zábavnou formou, ve které žáci či ostatní uživatelé dostávají úkoly prostřednictvím her od svých učitelů. Technologii nyní testují žáci Základní školy Heyrovského v Olomouci a na šest desítek moravských škol o ni projevilo zájem. Projekt podpořila Technologická agentura ČR prostřednictvím Programu GAMA 2, a to v rámci takzvaných Proof-of-Concept projektů Vědeckotechnického parku Univerzity Palackého.

Prosté memorování naučených znalostí už v dnešní rychle se rozvíjející a měnící se společnosti neobstojí. Tlak na vývoj historicky zakořeněných pedagogických postupů se zvyšuje a situace se pomalu začíná obracet k lepšímu. Jedním z příkladů je právě interaktivní online aplikace Glitr, která funguje na počítači, mobilu nebo tabletu, a to bez ohledu na použitý operační systém. *Pronikání moderních technologií do tříd je samozřejmě také odvislé od finančních možností zřizovatelů škol, ale je potřebné, protože ať chceme nebo ne, naše děti se rodí do digitalizovaného světa. Pomoci na svět kvalitním, vědecky podloženým vzdělávacím aplikacím, které žáky motivují a baví, považujeme za efektivní,* konstatoval předseda TA ČR Petr Konvalinka. *„Není to přitom jediný podpořený projekt vědeckých týmů olomoucké univerzity, který směřuje do praxe. Pomáháme zde na svět inovacím z mnohých oblastí, například zdravotnictví, vrcholového sportu či logopedie a speciální pedagogiky,*“ dodal.

Na vývoji výukové pomůcky Glitr se v rámci projektu Zábavná edukativní aplikace (ZEDA) podíleli odborníci z Pedagogické a Přírodovědecké fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (UP). Uvedení do praxe napomáhá Vědeckotechnický park UP a společnost City Street Games. *„Na řešení pracujeme dva roky a v českém prostředí jde o unikum. Splňuje nároky a mantinely Rámcového vzdělávacího programu ministerstva školství. Zatím se zkušební fáze přímo na základní škole daří, z čehož máme radost. Aplikace tak již plní své cíle, a to rozvíjet digitální kompetence a digitální gramotnost žáků, pomáhat získávat jim potřebné vědomosti, ale zároveň děti i jejich učitele bavit,*“ uvedl Štefan Chudý z pedagogické fakulty UP. A právě zábavná forma žákům pomáhá si fakta a souvislosti zapamatovat snadněji. Pedagogům aplikace nabízí řadu možností při přípravě na

Mgr. Veronika Dostálová

tisková mluvčí TA ČR

T: 721 588 025, E: veronika.dostalova@tacr.cz



vyučovací hodiny. Její výhodou je i fakt, že ji učitelé mohou zapojit do výuky nejen ve školní budově, ale třeba i na výletě v přírodě či ulicích města.

Jedna z výukových her aplikace například zavádí žáky do umělecké galerie, kde se má odehrát krádež. „*Průběh hry sledují žáci na obrazovce vedle tabule a pod dohledem učitele si během výuky posílají z lavice do lavice tablet, pracují s obrázky a textem, plní úkoly a odpovídají na otázky,*“ popsala učitelka Jana Svobodová ze základní školy Heyrovského v Olomouci. „*Je to zábava a určitě bych to doporučila i jiným třídám. Běžná výuka mě někdy nebaví, ale na tuhle hodinu se těším,*“ říká Natálie, jedna ze žaček. „*V hodinách obvykle nepracujeme s mobilem a tabletem, takže je fajn si to vyzkoušet,*“ doplňuje její spolužák Tadeáš. Oba jsou ze šesté třídy uvedené školy, kde testování probíhá.

O používání Glitru projevilo zájem již od začátku vývoje, tehdy ještě pod názvem ZEDA, na šest desítek moravských škol. Aplikace je již dnes přístupná v celé České republice prostřednictvím firmy City Street Games, která získala licenci na aplikaci ZEDA a jejího obsahu. V rámci licenční smlouvy a spolupráce mezi firmou a UP dochází k tvorbě dalších výukových her.

Aplikace vznikla v rámci vědeckých aktivit Univerzity Palackého (UP) v Olomouci. Technologická agentura ČR projekt podpořila prostřednictvím Programu GAMA 2, a to v rámci takzvaných Proof-of-Concept (PoC) projektů Vědeckotechnického parku Univerzity Palackého. „*Od roku 2015 jsme vyhlásili již několik výzev k projektům PoC a nakonec jsme přešli na výzvu kontinuální. Nové projekty tak mohou rychleji přecházet z fáze nápadu ke komercializaci. S náročným financováním a stabilizací systému PoC nám TA ČR v rámci Programu GAMA 2 velmi pomáhá,*“ podotkl Petr Kubečka, ředitel Vědeckotechnického parku UP a dodal: „*Zájemci mohou přihlašovat své vědecké aktivity s komerčním potenciálem zaměřené na výrobu prototypů a produktů. Takto se nám již podařilo do praxe uvést například software pro komplexní systém sportovní diagnostiky - TESTBAL, a to ve spolupráci s Aplikačním centrem BALUO při Fakultě tělesné kultury UP. Určená je pro oblast sportovní diagnostiky. Dokáže sbírat data z diagnostických přístrojů po vyšetření sportovců, pracovat s nimi a sestavit přehledný a čitelný report. Do této doby se to dělalo manuálně, z čehož je jasné, jaké benefity přináší automatizace sportovcům a jejich trenérům a lékařům,*“ zdůraznil Petr Kubečka.

foto: Martin Višňa

Kontakt:

Dr. Ing. Petr Kubečka

tel.: +420585631449

e-mail: petr.kubecka@upol.cz

Mgr. Veronika Dostálová

tisková mluvčí TA ČR

T: 721 588 025, E: veronika.dostalova@tacr.cz