

Vzdělávání (nejen) o přírodě formou příběhové hry

Inspirativní metodika pro učitele, vedoucí, vychovatele, lektory či jiné pracovníky ve vzdělávání a osvětě

Úvodem

V roce 2020 a 2021 jsme se v rámci projektu „Vzdělávací programy na lokalitách Natura 2000“ rozhodli zlepšit informovanost veřejnosti o významu těchto lokalit. Místo klasických infotabulí či brožurek, které dle naší zkušenosti mnoho lidí nečte, jsme zkusili pro předávání informací nový přístup. Vtáhnout návštěvníky do příběhu, ve kterém mohou částečně rozhodovat, jak se bude příběh odvíjet dál, kde se díky představitosti a fantazii mohou podívat na okolní přírodu i z jiných úhlů (např. z pohledu jiného tvora) a díky tomu se do přírody více vcítit, a také lépe vstřebat informace, které se přitom dozvídají.

Vybrali jsme 5 lokalit u nás v Pardubickém kraji a na každé vymysleli a vyzkoušeli trochu jinou formu příběhu, který si návštěvníci mohou stáhnout a otevřít buď předem, nebo přímo na místě v chytrém mobilu. Pak jsme zjišťovali, jak to na návštěvníky těchto lokalit funguje, co tomu říkají, jestli je pro ně lákavé si hru vůbec stáhnout, jak je to baví, a zda si z toho odnesli nějaké poučení - buď o daném místě, nebo o obecných principech ochrany přírody. Tomu, co moc nefungovalo, jsme se v další příběhové hře pokusili vyhnout a postupně jsme se učili ze svých chyb.

Mimo to, jsme zkušenosti brali i z dalších příběhových her, které jsme v posledních letech připravili a využili například jako městské hry pro veřejnost, či jako samoobslužné zábavné aktivity v areálech dvou poboček našeho ekocentra. Hlavním cílem těchto interaktivních příběhů bylo vždy vzdělávání a výchova.

Tato krátká metodika má za cíl naše dosavadní poznatky o vzdělávání touto formou stručně shrnout, a přinést dobré rady, inspiraci a motivaci všem, kdo by se do něčeho podobného chtěli také pustit.

Jak na to (inspirace)

Jak může příběhová hra vypadat a proč ji využít pro vzdělávání a výchovu?

Příběhová hra může mít více různých forem, ale vždy začíná nějakou popsanou úvodní situací, kterou je třeba řešit. Buď se v té situaci ocitne fiktivní hlavní hrdina, a účastník hry (čtenář) mu pak virtuálně pomáhá s řešením situace. Nebo se v dané fiktivní situaci ocitne samotný účastník hry a virtuálně rozhoduje sám za sebe. Výhodou fiktivního hrdiny je, že ho v ději snadněji dostanete tam, kam potřebujete, a také že hru můžete snadněji koncipovat pro hraní ve skupinách. Výhodou jednání sám za sebe může být větší síla propojenosti s realitou.

Příběhová hra může být založena na více dějových linkách, mezi kterými se čtenář může různě pohybovat. Podstata hry (aktivita účastníka) pak spočívá v tom, že hráč rozhoduje, jak se v popsaných situacích zachová, a pak sleduje, jaká jeho rozhodnutí měla dopad na další děj, nebo na přírodu, lidi a další aktéry v příběhu. Nebo příběh může být zcela lineární, a hra pak spočívá v tom

plnit úkoly, aby se mohl hrdina nebo čtenář posunout v ději dál. Nejčastější je libovolná kombinace obojího. V obou případech se jedná o nějakou aktivitu účastníka (buď mentální, nebo fyzickou), díky které aktivně pracuje s předkládanými informacemi. Do zpracování informací se pak zapojí mnohem více částí mozku než v případě pouhého pasivního čtení, prohlížení či poslechu. Proces učení je tedy efektivnější.

Výzvy k plnění úkolů jsou dnes běžné i na klasických informačních tabulích či naučných stezkách. Příběh však dodá motivaci navíc. Tou je obyčejná zvědavost, jak příběh dopadne dál.

Přístupy založené na vyprávění příběhů (ve vzdělávání, psychologii, historii apod.), se označují odborným termínem **narativní**. Tyto přístupy vycházejí z toho, že identita člověka je formována vyprávěním a příběhy, ať už osobními nebo dobovými. Prakticky, žijeme v takovém světě, jaký příběh si o něm vyprávíme. Příběh člověku pomůže nahlížet na vlastní problém různými způsoby. Vyprávění příběhů je také evolučně nejstarší a velmi komplexní způsob zaznamenání a předávání zkušenosti. Vnímavost vůči příběhům je v lidech tedy hluboce zakódována. (Stručný úvod k narativnímu přístupu viz např. ¹⁾)

Když to stručně shrneme – v této formě si člověk pravděpodobně zapamatuje či uvědomí a snadněji zasadí do kontextu i větší množství informací, které podvědomě propojuje se svým životem.

Úkoly ve hře

Abychom ještě více podpořili aktivitu a motivaci účastníků, do příběhové hry lze kromě virtuálních úkolů a rozhodování, vložit i úkoly reálné. Ty pak plní i další účely, jako např. získání dalších informací, rozvoj dovedností, nebo např. v ekologické výchově získání pozitivního a osobního vztahu k přírodě. Krátké úkoly ale mohou sloužit i k lepšímu vcítění se do příběhu, nebo i jako čistě fyzické odreagování od příliš dlouhé koncentrace na čtení.

Zde jsou **pro inspiraci některé typů úkolů**, které jdou do příběhové hry vložit:

- Čistě fyzické úkoly. Typicky např. obíhání, cviky, hod na dálku, úkoly na obratnost, rovnováhu, sílu.... Účastník hry přitom také může srovnávat, odhadovat a objevovat svoje schopnosti (Doskočím dál než žába?, Zvládnou se ponořit do ledové vody?)
- Smyslové aktivity jako hledání vůní, barev, tvarů, zkoumání chutí, zvuků, zkoumat něco po hmatu, pocítit teplo či chlad.
- Pozorování. Rostlin, živočichů, žvlů, počasí, něčího chování, charakteru krajiny, rozdílů. Pozorovat můžu nejen okem ale i s pomůckami (lupa, dalekohled). Zdá se to banální, ale vydržet něco nerušeně pozorovat po určitou dobu a soustředit se na to, co vše při tom vnímáte, je přínosné v mnoha aspektech.
- Zkoumání. Můžu měřit (v terénu třeba i pomocí kroků či palců), zjišťovat přítomnost či počet čehokoli, porovnávat váhu či výšku, měřit čas, něco odkrýt či vylovit, abych zjistil, co je jinak očím skryto.
- Dokumentace. Fotit, nahrávat zvuky, kreslit, obtisknout, obkreslit
- Tvoření. Modelovat, splétat, svazovat, stavět, skládat, zdobit, vystřihovat, dolepovat, vytvářet zvuky, kreslit (hlínou, uhlíkem, klackem, barvou z rostliny, drolivým kamenem, klacíkem do hlíny či písku...), napsat báseň, složit píseň, vymyslet název nebo jméno... Nebo alespoň získat návod na pozdější tvoření s tematikou příběhu.

- Hledání cesty nebo místa v terénu
- Testování znalostí. Do hry lze vložit krátké úkoly jako je poznávačka podle obrázků, drobný kvíz či test, křížovka s otázkami, spojovačka, doplňovačka... Můžu také něco zkusit odhadnout a později ověřit správnost.
- Něco si zapamatovat a později vyjmenovat – seznam, básničku, názvy, heslo....
- Zahrát si hru. Jakoukoliv krátkou fyzickou, nebo třeba i krátkou stolní hru s políčky a úkoly dle hodu kostkou.
- Luštit šifru nebo luštěnku, či hádanku, složit skládačku z dílků...
- Spočítat příklad nebo slovní úlohu.
- Něco hledat a sbírat. Přírodniny, nápisy, indicie ...
- Zanechat vzkaz
- Vyslechnout či přečíst si souvislé vyprávění, pověst, příběh, pohádku, báseň, citát, vtip...
- Prohlédnout si obrázek (foto, kreslený, komix...) – například s cílem vidět, jak to na daném místě vypadá jindy, třeba v jiné roční době, nebo v minulosti
- Udělat užitečnou práci. Sebrat odpadky. Otřít prach. Vytrhnout plevel. Odklidit něco z cesty. Doplnit zásobu. Napravit problém...
- Zavázat se k budoucím činům – stačí symbolicky, například tak, že přidám svůj podpis pod slib, co budu nebo naopak nikdy nebudu dělat, nebo že zaškrtnu políčko ve výběru různých možností a tím ukazuju, co bych rád v budoucnu udělal, nebo jakýmkoliv způsobem hlasuji pro nějakou dobrou věc, nebo přidávám kamínek na určitou stranu „vah“...apod.

Ale pozor, čím víc úkolů do hry přidáte, tím více přerušujete vyprávění příběhu. Chce to vyvážit. Když to přeženete, síla příběhu se vytratí.

Kde vzít inspiraci na příběh

Samozřejmě se předpokládá, že se inspirujete primárně prostředím nebo tématem, o kterém chcete vzdělávat. Ale chce to přijít i s napínavým příběhem, nesmí to být banální nuda. Je třeba vtáhnout do akce hned na začátku, a příběh odstartovat třeba tím, že postavíte hrdinu před zajímavé dilema, problém, či napínavý úkol, nebo nezvyklou situaci, pro kterou hledá řešení. Není nutné čekat, zda vás políbí vaše vlastní spisovatelská múza, protože napínavých motivů znáte dost z filmů, knih, nebo i počítačových her, kde má hrdina nějaký cíl. Inspirativní v tom mohou být formy, které samy o sobě rozvíjejí fantazii (sci-fi, fantasy, mýty, legendy, pohádky).

Kromě situace, která dostatečně zaujme na úvod, se hodí i nějaké překvapivé zjištění nebo nečekané setkání v průběhu či na závěr.

Osvědčené motivy jsou např.:

- Detektivní zápletka – odhaluji, co se stalo; sbírám stopy a důkazy.
- Únikovka – pátrám po tom, jak se dostat ven z nějaké situace či místa, hledám cestu, všímám si detailů
- Pomoc hrdinovi splnit cíl. - Nemusí to být zrovna záchrana světa před zkázou, ale klidně i něco mnohem menšího a realističtějšího – např. zřídit rezervaci, nebo uklidit skládku, nebo

pomocť zraněnému zvířeti apod., a přitom si zkusit virtuálně prožít, co všechno to asi obnáší ve skutečnosti

- Vysvobodit někoho ze zakletí, zrušit kouzlo, nebo zbavit hrdinu něčeho, co mu škodí – snažím se přijít na to, kde je problém, hledám indicie, plním úkoly,
- Uzdravit někoho lektvarem - hledám a sbírám správné přísady
- Hráč se stane někým jiným než člověkem - zkoumá nové možnosti, které to obnáší, a vlastnosti které získal nebo ztratil
- Hráč je pomocí kouzla nebo ve snu povolán, aby pomohl tam, kde si někdo neví rady – odhaluje, či napravuje, kde ostatní udělali chybu
- Hráč nebo jeho postava, se pro sebe snaží získávat vylepšení či nové schopnosti – většinou za splněné úkoly
- Hráč potká fiktivního společníka a vypořádává se s jeho vlastnostmi, názory, otázkami a potřebami – např. mimozemšťan, který objevuje zemi, nebo mudrc, který nutí se zamýšlet, nebo zvíře které mu pomáhá vidět situace i z jeho pohledu
- Hlavní hrdina je nalákán k provedení nějakého zdánlivě nevinného činu, a pak konfrontován s tím, co špatného tím nevědomky způsobil
- Hráč nebo hlavní hrdina potřebuje získat pomocníky pro svůj cíl – plní jejich přání, naplňuje jejich potřeby, nebo je musí více poznat, aby je získal na svou stranu
- Antropomorfní personifikace = nějaký abstraktní či všeobecný pojem, se kterým se setkám ve formě polidštěné postavy (Paní Zima, Smrtka, Znečištění, Duch lesa, Matka Země ...)
- V průběhu nebo na konci zjistit, že všechno je jinak, než se zdálo
- Motivaci/příběh může nastartovat i hodně zajímavá zvědavá badatelská otázka – např. vědec (nebo vlastně kdokoli) se něčemu snaží přijít na kloub

Jak postupovat

Uvědomit si pro koho to dělám a směřovat k tomu zaměření hry. Pokud dělám hru na konkrétním místě, tak je dobré zamyslet se: Kdo a jací jsou typičtí návštěvníci místa, kde hru chci realizovat? Co je bude asi nejvíce zajímat a motivovat? Co je asi potěší? Co by pro ně mohlo být užitečné? V jakém věkovém rozpětí jsou? Pokud je škála lidí široká, tak pro koho z nich to bude nejvíce užitečné? Jaké informace jsou pro ně relevantní?

Stanovit si hlavní cíl, který sleduju, a hlavní informaci, kterou chci nebo mám za úkol sdělit. Pokud mám cílů či informací víc, tak ty hlavní dát na začátek nebo do první části příběhu, protože pravděpodobnost, že to někdo z časových důvodů nedokončí, je velká.

Dva tipy jak nejsnadněji začít se samotnou tvorbou: A) Začít na začátku a dostatečně se do popsané úvodní situace vžít. Nápady na to co, by se mohlo dít dál a příležitosti, jak zapracovat informace, které chcete, už se pak samy objeví. B) Začít na konci. Vymyslet si co by byl lákavý, dojemný, překvapivý či velkolepý konec. Pak už jen stačí postupně hledat cestu jak k němu vykročit a dojít, tak aby při tom došlo i na informace, které chcete předat.

Zapojit při vyprávění příběhu imaginaci zahrnující všechny smysly. Občas popsat a nechat čtenáře si představit, jak asi něco voní, jak s ním cloumá vítr, jak ho něco dráždí, bolí či studí, jaké zvuky u toho slyší ... Napomáhá to vcítění se do příběhu či role.

Necpat všechna fakta a informace dětem přímo pod nos jako na informační tabuli. Raději zařídít ať si maximum věci a informací co lze, zjistí a zařídí samy.

Nechat zkontrolovat informace ve hře odborníkovi na danou věc. I když si myslíte, že jste nastudovali a víte dost, občas uniknou nějaké chyby. Je zbytečné si jimi kohokoli popudit. Výskyt milovníků a odborníků na přírodu bývá na daných lokalitách vyšší než jinde.

Dejte hru nejprve někomu otestovat. Pro autora, který se tématu i principu dané hry už nějakou dobu věnoval, je prakticky nemožné si představit, jak hru a předkládané informace vnímá někdo, kdo to vidí poprvé. Důležité je pak zapracovat úplně všechny podněty, kde někde někdo něco nepochopil nebo přehlédl a tím došlo ke zmatení, i přesto, že vám přijde „že je to přece úplně jasné“ nebo „že to přece jednoznačně vyplývá z logiky věci“. Jestliže to vnímá jako problém váš inteligentní dospělý kamarád, pravděpodobnost, že se na tom zasekne mnoho dalších lidí, je velká. Druhá možnost je nechat to delší dobu odležet, a na hru se podívat znovu v době, kdy už vám většina hry i textu z hlavy vyprchala.

Dobře si rozmyslete název celé hry. V mnoha případech je název to, co hráče přiláká, nebo naopak odradí.

Na co si dát pozor (poučení)

Nehonit příliš zajíců najednou, protože pak to sice bude obsahovat vše, co jste chtěli říct, a úplně všechny aspekty, které v daném tématu považujete za důležité, ale bude to tak dlouhé a rozsáhlé, že to stejně skoro nikdo neprojde celé až do konce.

Pohlídat si délku hry. Zvažte, jak dlouho by měla hra trvat, aby to účastníky neodradilo. Je lepší začít jednoduše a krátce už od začátku, i tak se zřejmě bude zkracovat. Pokud je potřeba to nakonec krátit hodně razantně, tak to často trochu pokřiví původní příběh, a taky vám to bude jako autorovi líto. Dost pomáhá nebrat se (jako autor) moc vážně.

Nesnažit se vše vysvětlit a přizpůsobit všem věkovým skupinám hráčů, a vkládat do hry výběr aktivit pro všechny. Zbytečně se tak natáhne doba a rozsah hry. Dětsky jednoduché poučné informace a aktivity často vyhovují i přetíženým dospělým, a pěkná pohádka je taky potěší. Naopak zase příběh, psaný pro celodenní výlet ve vysokohorském terénu, není potřeba zaměřovat i na malé děti.

Vzdát se dlouhých textů a popisů. Současná rychlá doba vyprodukovala generaci, pro kterou je delší soustředění na jednu věc velký problém. Mnohdy lze potřebné vyjádření maximálně zkrátit, aniž by se přitom ztratila informace, kterou chcete sdělit. A samozřejmě aniž by zmizel i jiný cíl, který tím sledujete – což může být někdy i pobavit, či vtáhnout do prostředí příběhu. Ale i to se dá udělat stručně a ne obširným popisem.

Delší text, či popis zařadit maximálně jeden a to jen v případě, že jsou účastníci hry v tu chvíli v pozici, místě, čase a nastavení, které snese delší odpočinek a umožňuje pohodlí. A i v tom případě spíše opustit ambici, že by tento úsek v terénu samostatně četly samotné děti do 12-ti let (tj. cca do 6 třídy včetně). Ani uspěchaným dospělým se do toho nebude moc chtít. Samozřejmě to jde, pokud se jedná o vzdělávací příběh v knížce, kterou čtete v pohodlném v křesle doma. Ale nebude to mít moc šanci na úspěch při hře v terénu. Tam účastníky hry od soustředění na text odvádí mnoho okolních podnětů, což je vlastně v pořádku.

Vzdát se dlouhých souvětí. Najít cestu, jak dlouhou myšlenku sdělit několika kratšími větami.

Hodně dobře zvážit zařazení interaktivních aktivit využívající dané prostředí. Může se zdát, že jeden utržený lístek, jeden přesunutý kámen, nebo jeden dotaz pro místního obyvatele ničemu neublíží, ale co když to udělají desítky či stovky lidí?

Nevnášet do toho příliš hráčské dovednosti. Nejlépe úplně vzdát prvky, kde jde primárně jen o princip hry (např. že se k nějaké informaci nedostaneš, dokud nepřijdeš jak na to). Zařazení záluďných úkolů je lákavé, ale často jsou překážkou pro vzdělávání. Případné šifry a hádanky udělat jen velmi jednoduché, tak aby lidé měli radost z jejich rychlého vyluštění a ne frustraci. Tj. podřídit vše hlavnímu cíli, a tím je v našem případě informovat a vychovávat. Dostat se k poučení by mělo být snadné.

Pokud jde o cestu s rozhodováním a odbočkami v příběhu, kdy se zároveň fyzicky jde od místa A k místu B, neměl by se hráč příliš často vracet. Vzniká z toho potom pocit, že se hra nehýbe a nemá konce. Nenutit hráče neustále pobíhat sem a tam ani z důvodu: „dneska se děti skoro nepohybují, tak já to ve své hře určitě chci dohnat...“.

Případné „tresty za chyby“ by neměly být časově náročné. Zbytečné zdržování frustruje. Vaším cílem je vzdělávání a frustrace pro něj není dobrý parťák. Navíc hráč při dlouhém plnění trestného úkolu často vypadne z příběhu a ztratí přehled o tom, v jakém bodě příběhu se nacházel. Tím také oslabujete sílu příběhu.

Velké výzvy nechat dobrovolné a ideálně takové, aby hlavním přínosem bylo to samotné plnění, a ne odměna. To platí ostatně i o celé hře. Pokud je hlavní či dokonce jedinou motivací hráče odměna, výsledkem bude často zklamání, protože je těžké vymyslet odměny, které jsou smysluplné a hodnotné pro každého. Na druhou stranu, nějaká odměna, je důležitá. Ať se jedná o odměnu, kterou hráč fyzicky získá, nebo o něco na stažení z internetu. Pokud získá jenom slova chvály, možná bude zklamán.

Pořád by to měla být edukativní hra, něco se z ní mají hráči dozvědět nebo naučit. I tak je to ale hra, a měla by tedy být zábavná. Najít rovnováhu mezi oběma póly se vám možná vždy nepodaří, ale nenechte se tím odradit.

Grafická úprava je důležitá. Hezký obrázek je lepší než hnusný, fotka by neměla být rozmazaná, písmo a symboly by měly usnadnit orientaci a ne předčasně unavit hráčovy oči nebo ho odradit.

I když příběh trochu drhne, pořád se všechno dá zachránit kvalitními detaily a prvky, které jsou smysluplným zážitkem i samy o sobě.

Nespoléhat se příliš na techniku, ideální hra nebude vyžadovat GPS, mikroskop, dokonalý foťák... nejlépe to promyslet tak, aby se vše obešlo i bez speciálních pomůcek.

Nepojímat produkci hry příliš velkoryse. Každá hra se může časem měnit, ať už kvůli změnám v herní lokalitě, nebo kvůli novým záměrům autorů. Potom 1000 výtisků luxusního manuálu dost zamrzí a ani se to nejspíš neslučuje s úmyslem tvůrce pomoci přírodě.

Technická stránka věci

Na hru plnou informací, obrázků i zvuků je v současné době nejněsnější využít chytrý mobil. A umožnit lidem stáhnout si ji do mobilu s přístupem k datům - klidně i přímo na lokalitě, kde na informaci o ní narazíte jako náhodný návštěvník. Pak se vaše snaha o vzdělávání dostane k co největšímu počtu lidí.

Jak nejjednodušeji dostat hru do mobilu bez vyšší IT znalosti? Bez problému to jde sepsat klidně i jen ve wordu nebo poskládat obrázky a texty v powerpointu. Když vložíte pod slovo, číslo nebo i obrázek hypertextový odkaz, po kliknutí na něj půjde snadno skočit na patřičné místo v příběhu, aniž by bylo potřeba se k němu prolistovat přes spoustu stránek. A nakonec to převést celé do pdf, aby se obrázky a texty už nerozjely. Je dobré zamyslet se nad velikostí stránky a písma, aby se ideálně na displej mobilu vešla celá jedna stránka pdf, a přitom písmo bylo pořád ještě v čitelné velikosti.

Další výhoda verze v mobilu – možnost poslechu zvuků či odkazů na videa.

Do elektronické verze hry také můžete vložit proklik na místo, kde si mohou účastníci stáhnout odměnu na webu, nebo proklik na dotazník se zpětnou vazbou ke hře.

Je také možné mít hru i jako brožuru v tištěné podobě. Pak to chce jednotlivé části příběhu, mezi kterými se hráč pohybuje, očíslovat velkými výraznými čísly, aby se dalo příslušné místo snadno najít rychlým nalistováním. To se ale hodí i u té elektronické verze - pokud odkaz na další část příběhu odmítne fungovat na kliknutí, pořád je ještě možné patřičné místo i nalistovat.

Pokud by hru měly hrát samotné děti, má brožura výhodu, že nespádá k tomu dělat s ní něco jiného. Což bohužel nastane prakticky vždy v případě, když dětem dáte do ruky chytrý mobil nebo tablet. Praktičtější je tištěná verze i v případě, že hru má v ruce jeden dospělý a nějaké skupině dětí hru přečítá a moderuje. Když jsou součástí hry plánky a obrázky, tak např. na formátu brožury A4 se skupině něco ukazuje snadněji, než na malém displeji mobilu. Sešitu se taky nevybijí baterky.

Příklady hotových her

Pokud chcete vidět i několik příkladů hotových her, můžete si na stránce www.naturapark2000.webnode.cz stáhnout 5 her, které jsme připravovali pro projekt Vzdělávání na lokalitách Natura 2000. Ani jedna z těch her určitě není dokonalým vzorem. V každé jsme se dopustili mnohých chyb, kterým, teď již poučení, radíme se vyvarovat v této metodice.

Citace:

1) <https://kaplan-nemocnice.cz/wp-content/uploads/2017/10/U%CC%81vod-k-narativn%C3%ADmu-p%C5%99%C3%ADstupu.pdf>

Tuto metodiku vytvořili

Mgr. Michaela Míková. Ph.D. a Ing. Ondřej Zeman a v roce 2021 v rámci projektu Ekocentra PALETA, z.s. (www.paleta.cz). Projekt „Vzdělávací programy na lokalitách Natura 2000“ podpořil v letech 2019 – 2021 Státní fond životního prostředí“. Projekt nemusí vyjadřovat stanoviska Státního fondu životního prostředí.



STÁTNÍ FOND
ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ
ČESKÉ REPUBLIKY