

rešitve v slovenski informatiki: mGBL/mUSI

Mobilno učenje skozi igro

Slovenija je ena izmed petih držav, ki sodelujejo pri triletnem projektu razvoja programske platforme za stroškovno učinkovit razvoj mobilnih iger za m-učenje. Rezultati projekta mGBL bodo omogočili nove oblike učenja in podporo tradicionalnim izobraževalnim procesom z uporabo mobilnega kanala.

Piše: **Tomaž Lukman**

tomaz.lukman@mojmikro.si

se mladine do prebivalstva v tretjem življenjskem obdobju. Tako je na pobudo Evropske komisije nastal program **eLearning**, katerega namen je učinkovita integracija informacijskih in komunikacijskih tehnologij v izobraževalne in poučevalne sisteme EU-ja. Pobuda išče načine, kako spodbujati izobraževalne in kulturne skupnosti, hkrati pa tudi gospodarske in socialne igralce v Evropi k pospeševanju sprememb v izobraževalnih in poučevalnih sistemih pri prehodu na družbo znanja.

UČENJE SKOZI RAČUNALNIŠKE (MOBILNE) IGRE – M-UČENJE

Večina računalniško pisemenih ljudi bo na trditev, da se je mogoče skozi računalniške igre ne samo dobro zabavati, pač pa tudi izobraževati na kognitivni in čustveni ravni, skomignila z rameni, češ da gre spet za marketinški trik in da se s tem zapravlja čas. Še nekoliko bolj postrani nas bodo gledali, če jim povemo, da je to mogoče početi z napravico, ki jo imamo vedno pri sebi, tudi v »mrtvem« čas, ki ga preživimo med čakanjem pri zobozdravniku ali vožnjo z avtobusom. V raziskavi med študenti na Univerzi v Reki



je 23 % vprašanih menilo, da mobilne igre ne morejo pripomoči k njihovu izobraževalnemu procesu, 23 % jih meni nasprotno, skoraj 44 % pa o tej možnosti ni bilo povsem prepričano.

Projekt **Mobile Game-Based Learning (mGBL)**, ki ga sofinancira Evropska skupnost v okviru programa Tehnologij informacijske družbe prek šestega okvirnega programa, ima namen z razvojem inovativnih izobraževalnih modelov, ki temeljijo na mobilnih igrah, izboljšati učinkovitost učenja mladih. Projekt traja od oktobra 2005 do septembra 2008 in združuje deset partnerjev iz Avstrije, Hrvaške, Italije, Velike Britanije in Slovenije, ki imajo skupni interes razviti platformo, ki bo ponujala izobraževalne vsebine na igriv in čustven način. Za projekt je EU namenil 2,36 milijona evrov sredstev, kar priča o tem, da gre za resno pobudo, katere rezultati bodo nedvomno uporabljeni tudi v praksi. Projekt je naslovljen na strateški cilj »Okrepiti vključevanje dosežkov raziskav IKT v razširjeni Evropi«, ki je mejno raziskovalno podro-

čje Prednostnega tematskega področja TID.

V Sloveniji pri mGBL sodelujeta **Fakulteta za organizacijske vede Univerze v Mariboru** ter **Andragoški zavod Maribor – ljudska univerza**. Prva že vrsto let v okviru svojega e-središča razvija rešitve za e-poslovanje, od kateri so bile mnoge uspešno uvedene v slovenska podjetja, druga pa se ukvarja z vseživljenjskim izobraževanjem odraslih.

NAMEN PROJEKTA

Izziv za projekt so vsebine s področij **poklicnega usmerjanja, e-zdravstva in**

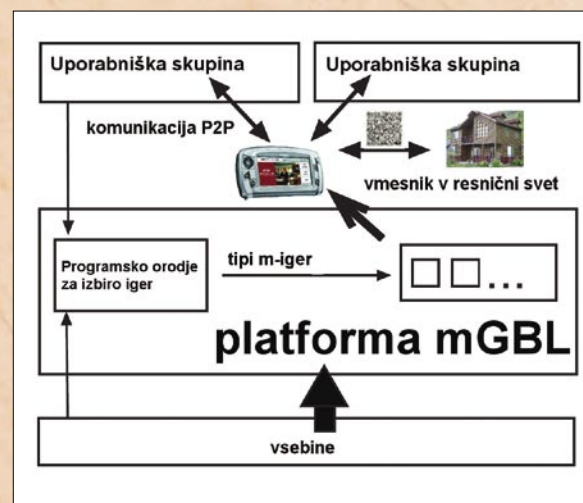
e-poslovanja, ki bodo namenjene različnim ciljnim skupinam. Na podlagi inovativnih metod s področja m-učenja in najnovejših spoznanj s področja didaktike in novih oblik učenja bo na osnovi igre razvita platforma m-učenja. Ta bo zagotovila enostavno in stroškovno učinkovito metodo za ustvarjanje poučnih iger z vključevanjem različnih tipov vsebin. V okviru projekta bodo razvili dve proto-

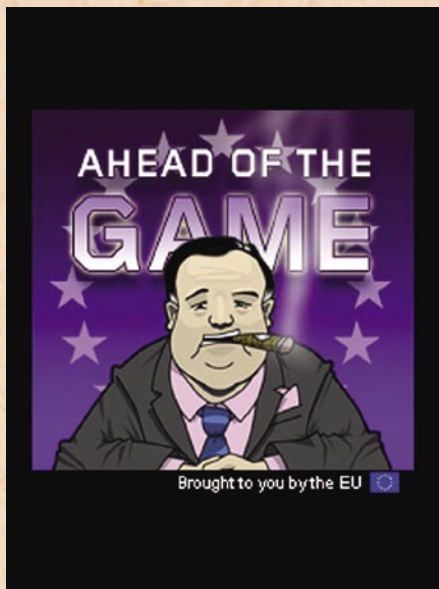
tipni igri, preprostejšo v obliki kviza in kompleksnejšo **strateško igro**. Vsebine iger bodo predvsem s področja e-zdravstva, e-poslovanja in e-svetovanja, vanje pa bodo vpleteni mehanizmi marketinga in psihologije, ki bodo sprožili čustveni učni proces.

Posebna pozornost je namenjena potrebi EU-ja po podpori pri **odločanju v kritičnih okoliščinah**, ne samo na kognitivni ravni, pač pa tudi na čustveni. Kot primer navajajo odločitve v zvezi s kariero posameznika, poslovne odločitve in odločitve povezane z zdravjem. Igre

E-izobraževanje je zagotovno eden terminov, ki so se najpogosteje uporabljali v besedni zvezi z informacijsko družbo. Pred leti, ko so internet in osebni računalniki šele začeli svoj osvajalski pohod v gospodinjstva, je sploh veljal za »buzzword«, ki odpira vrata znanju. V osnovi je e-izobraževanje pomenilo računalniško podprto izobraževanje, ki pa je z razvojem tehnologij dobilo več izpeljank. Tako danes poznamo še online ali **spletno izobraževanje** in **m-učenje**, ki pomeni učenje s pomočjo mobilnih tehnologij.

Evropska skupnost je v vseh svojih prizadevanjih postati vodilna svetovna informacijska družba razvila vrsto programov za spodbujanje izobraževanja prebivalstva stare celine, od šolajoče





Italijani so izpostavili uspeh RPG-igre **Neverwinter Nights**, ki je uporabnikom omogočila ustvarjanje lastnih pustolovščin in svetov, ki so po kakovosti pogosto prekašale original. Avstrijci so predlagali razvoj igre, ki bi temeljila na satelitski navigaciji GPS. Gre za **lokacijsko igro**, v kateri mora igralec iskati geografske točke v svojem mestu. Pri tem mora objekte fotografirati in posnetke poslati v strežnik, ki mu ponudi dodatne informacije ali pa mu zastavi vprašanje. Na področju e-trgovine po mnenju strokovnjakov iz Velike Britanije skoraj ni

naj bi v prvi vrsti spodbujale učenje s pomočjo razvoja znanja in kognitivnih sposobnosti na zanimiv in navdihujoč način. Posredno pa naj bi uporabnike motivirale k uporabi drugih medijev za učenje.

METODOLOŠKI PRISTOP

Projekt je zasnovan od spodaj navzgor, pri čemer so končni uporabniki mobilnih iger in strokovnjaki neposredno vključeni že od vsega začetka, in to prek specifičnih intervjujev in ciljnih skupin na treh področjih analize: e-svetovanju, e-zdravju in e-trgovini.

Vzorec intervjuvancev je bil sestavljen iz študentov, profesorjev in strokovnjakov z omenjenih področij iz partnerskih držav. Uporabili so dva metodološka prijema:

vprašalnike za potencialne uporabnike rešitev mGBL, s katerimi so ugotavljali, kakšne zvrsti iger so najprimernejše, ter intervjuje s pedagogi in drugimi strokovnjaki, ki so spregovorili o teoretični plati iger.

Izsledki raziskovalne faze projekta so podali zanimive iztočnice za nadaljnje delo. Ker so intervjuji potekali v več sejah, se je mnenje sodelujočih o odnosu ljudi do iger temeljito spremenilo. Na začetku je zelo malo ljudi verjelo v možnosti učenja s pomočjo iger, češ da je to zapravljanje časa. Po zadnji seji, ko so sodelujočim predstavili nekaj prototipov iger in jih prepustili razpravi, pa se je njihovo mnenje spremenilo. Enako odklonilen odnos so imeli anketiranci do e-svetovanja, saj niso

verjeli, da lahko programska oprema nadomesti resničnega svetovalca. So se pa strinjali, da so tehnologije IKT primerno orodje za podporo svetovanju.

V prvi fazi projekta so bile tako določene smernice razvoja platforme, ki bo vsebovala orodje za izdelavo iger, modul za merjenje uporabe in učnega uspeha ter modul za distribucijo. Platforma bo pedagogom in svetovalcem

omogočala razvoj individualnih mobilnih iger na podlagi obstoječih vsebin ter njihovo posredovanje študentom.

V prihodnosti bodo prizadevanja usmerjena v **tehnološki razvoj**, še posebej pa v poskuse in procese ocenjevanja in vrednotenja s strani uporabnikov. Izoblikovali naj bi skupnosti za praktično delo, kar bo pospešilo prenos znanja v skupnosti mobilnega učenja in hkrati omogočilo uporabo rezultatov projekta pri nadaljnjih raziskavah na področju m-ucenja.

ZGLEDI NAJBOLJŠIH PRAKS MOBILNIH IGER

Slovenski projektna ekipa je predlagala mobilno igro za **geografijo**, ki je dober zgled integracije resnične vsebine v virtualnem svetu. Igra daje igralcu možnost virtualno potovati po različnih državah in prepoznavati njihove kulturne in geografske značilnosti. Pravilni odgovori jih vodijo do skritih zakladov ali drugih vrst nagrad. V sodelovanju z veliko turistično agencijo bi bila lahko glavna nagrada potovanje v eno od držav.

“ V EU-jevem projektu Mobile Game-Based Learning (mGBL) partnerji iz petih držav, med njimi Slovenije, razvijajo platformo za izobraževalne vsebine skozi igro.

znanja, ki ga ne bi bilo mogoče učiti prek iger. Tako je mogoče simulirati borzno trgovanje ali vodenje prodajalne ter učiti varnost e-trgovanja in poslovno komunikacijo. E-zdravje je še obsežnejše, saj združuje zdravljenje, preventivo, vadbo, prvo pomoč, anatomijo, prehrano... Najmanj neposredno uporabnih aplikacij je pri e-svetovanju, kjer so igre lahko zgolj vir informacij oziroma podpora individualnemu svetovanju.

Povezave za dodatne informacije:

- www.mg-bl.com
- www.ve-forum.org
- www.fov.uni-mb.si
- www.azm-lu.si

