

ZASTOSOWANIE MULTIMEDIÓW W EDUKACJI LEŚNEJ NA PRZYKŁADZIE GRY EDUKACYJNEJ ZWIERZĘTA LASU

Marzena Wysocka

Abstrakt

W 2005 roku w Nadleśnictwie Wejherowo zrodził się pomysł na multimedialną grę edukacyjną, która miała uczyć poprzez zabawę. W toku rozpoczętych prac i na skutek nagromadzenia dużej ilości materiału powstała wielowątkowa, atrakcyjna gra multimedialna ucząca rozpoznawania kilkunastu gatunków zwierząt leśnych.

MULTIMEDIA IMPLEMENTATION IN THE FOREST EDUCATION ON THE EXAMPLES OF *FOREST ANIMALS* EDUCATIONAL GAME

Abstract

In 2005 in Wejherowo forest inspectorate, the idea about the multimedia educational game which would teach through the play was born. In the course of work and as a result of gathering a lot of materials it was created multiplot attractive multimedia game teaching to recognize several species of forest animals.

W dzisiejszych czasach, gdzie dostęp do komputera jest sprawą codzienną jego możliwościami w zakresie przekazu dźwięków i obrazów fascynują się nawet kilkuletnie dzieci. Idąc z duchem czasu należy wykorzystać ów fakt, że właśnie już małe dzieci bardzo chętnie spędzają wolny czas przed komputerem i w ten sposób dotrzeć do nich z wiedzą przyrodniczą. Przedstawiając ją w interesującej i atrakcyjnej formie, wykorzystując w tym celu wszelkie możliwości, jakie daje nam przekaz multimedialny.

I tak w 2005 roku w Nadleśnictwie Wejherowo zrodził się pomysł na multimedialną grę edukacyjną, która miała uczyć poprzez zabawę.

W pierwotnym założeniu gra miała zapoznawać z fauną i florą pomorskich lasów, jednak okazało się, że materiału jest zbyt dużo na jeden projekt. W efekcie powstała gra, która uczy rozpoznawania kilkunastu gatunków zwierząt leśnych.

Zastosowanie gry

Multimedialna gra edukacyjna *Zwierzęta lasu* adresowana jest do najmłodszych, 6-8 letnich dzieci. Pierwotnie przeznaczona była do nauki indywidualnej, ale równie dobrze sprawdza się wyświetlana na ekranie przy użyciu rzutnika multimedialnego dla większej grupy dzieci. Szczególnie aktywnie uczestniczą w takich zajęciach przedszkolaki oraz uczniowie klas I – III szkoły podstawowej.

Kiedy gra trafiła do szkół, spotkała się z bardzo pozytywną opinią nauczycieli, którzy uznali iż w atrakcyjnej formie realizuje ważne cele edukacyjne i że może być stosowana jako pomoc dydaktyczna w nauce przedmiotu przyroda na poziomie szkoły podstawowej.

Co zawiera gra?

Gra *Zwierzęta lasu* zawiera trzy główne części programowe. Pierwsza *WYCIECZKA DO LASU* – to wyjście z przewodnikiem Skrzacikiem do lasu w celu nauki rozpoznawania kilkunastu gatunków zwierząt leśnych. Druga *ENCYKLOPEDIA* – zawiera kompendium wiedzy o zwierzętach poznanych przez uczestnika w pierwszej części gry, wiedzy podanej w postaci opisów, zdjęć, głosów, tropów i krótkich filmów, a trzecia część *TESTY* – zawiera testy sprawdzające zdobytą wiedzę.



Ryc. 1. Wnętrze domku Skrzacika z zaznaczonymi kolorem trzema częściami programowymi gry: *WYCIECZKA DO LASU*, *ENCYKLOPEDIA* i *TESTY*

Fig. 1. Inside the house of Little "Goblin" with colour marked three program parts of the game: "TRIP TO THE FOREST", "ENCYCLOPEDIA" and "TESTS"

Nawigacja. Jak poruszać się po grze?

W tej grze przewodnikiem jest Skrzacik, który już na wstępie wita nas w swojej chatce usytuowanej wewnątrz pnia wielkiego, starego drzewa rosnącego w bajkowym lesie.

Do trzech niezależnych części, z których składa się gra, dociera się właśnie z domku Skrzacika oraz przejście między nimi odbywa się także z tego poziomu. Czyli np. po *WYCIECZCE DO LASU*, aby skorzystać z *ENCYKLOPEDI* musimy wrócić do domku Skrzacika i adekwatnie, jeśli chcemy po obejrzeniu filmów i zdjęć ujętych w *ENCYKLOPEDI* przejść do rozwiązywania *TESTÓW*, to także musimy wrócić do chatki Skrzacika.

Część I. WYCIECZKA DO LASU

Możemy, więc wybrać się z naszym przewodnikiem na wycieczkę do lasu, gdzie zadaniem uczestnika gry będzie odnalezienie kilkunastu gatunków zwierząt leśnych. Wszystkie zwierzęta ukryte są przeważnie w charakterystycznych miejscach występowania danego gatunku, np. dzięcioła znajdziemy wysoko na drzewie a żurawia na mokradłach. Poszczególne warstwy lasu obrazują cztery różne ekrany.

Po odnalezieniu każdego mieszkańca lasu pojawia się ikona książki, po jej kliknięciu Skrzacik opowiada nam ciekawostki z życia danego zwierzątka.

Część II. ENCYKLOPEDIA

Dla zainteresowanych zdobyciem dodatkowej wiedzy jest encyklopedia. Przypomnijmy, że aby się do niej dostać należy wrócić do domku Skrzacika i tam kliknąć ikonę książki.

Encyklopedia zawiera informacje o wszystkich gatunkach zwierząt poznanych w pierwszej części gry. Przedstawiona jest w postaci książki a każde zwierzątko ma swoją kartę encyklopedyczną. U dołu ekranu obrazującego kartę danego zwierzęcia widnieją aktywne ikonki, które po kliknięciu uruchamiają na przykład odczyt filmu o tym zwierzęciu albo jego głosu, jego zdjęcie, trop lub krótki opis.

W ten sposób dziecko ze świata bajkowego przechodzi w świat, gdzie poznaje jak w rzeczywistości wyglądają bohaterowie gry.



Ryc. 2. Jeden z czterech ekranów części I – WYCIECZKA DO LASU, na którym odnalezione są już zwierzęta
Fig. 2. One of the four screens of part I – “TRIP TO THE FOREST”, where there are already animals discovered



Ryc. 3. Tytułowy ekran części II – ENCYKLOPEDIA
 Fig. 3. Title screen of part II – “ENCYCLOPEDIA”



Ryc. 4. Przykładowa karta z ENCYKLOPEDIĄ – u dołu ekranu widoczne aktywne ikonki (od lewej) z opisem, zdjęciem, filmem, tropem i głosem jelenia
 Fig. 4. Sample card from “ENCYCLOPEDIA” – down the screen visible active icons (from left) with description, photo, film, trail and voice of the deer



Ryc. 5. Tytułowy ekran części III – TESTY, wystarczy kliknąć w dany test, aby go uaktywnić i sprawdzić swoją wiedzę

Fig. 5. Title screen of part III – “TESTS”, clicking at the given test will activate it and one can check one’s knowledge

Część III. TESTY

Trzecią częścią a jednocześnie kolejną możliwością zabawy, są testy. Jest ich siedem i są zróżnicowane w swej formie a przy tym także dostosowane do możliwości danej grupy wiekowej odbiorców. Dla tych, którzy jeszcze nie potrafią czytać, są testy w formie obrazkowej a starsze dzieci mają trudniejsze zadania, ale przedstawione w atrakcyjnej formie graficznej wzbogacone zabawnymi efektami dźwiękowymi.

Czy dzieci chętnie sięgają po grę *Zwierzęta lasu* ?

Z badań wynika, że dzieci w różnym wieku bardzo chętnie i wielokrotnie sięgają po grę, a jej atrakcyjność tłumaczy ciekawa tematyka ukazana w bajkowy sposób, bliiski dzieciom na tym etapie rozwoju. Poszczególne ekrany mają indywidualnie skomponowaną dynamiczną i wesołą muzykę, przyciągającą uwagę dziecka. Postać Skrzakika wzbudza sympatię nie tylko wyglądem, ale także faktem, że głosu użyczyła mu 8-letnia dziewczynka i dzięki temu nie ma kłopotu także z czytaniem. A starsze dzieci – zawsze znajdują jakąś ciekawostkę, której wcześniej nie znały.

Wymagania sprzętowe

Na wstępie musimy zorientować się czy nasz komputer spełnia minimalne wymagania, aby aplikacja mogła sprawnie funkcjonować. I tak potrzebny jest komputer z następującymi parametrami : procesorem powyżej 900 MHz, kartą dźwiękową, kartą graficzną obsługującą tryb 32-bitowego koloru, minimalną rozdzielczością ekranu 800x600, systemem operacyjnym Windows 98/2000/XP/NT, wolnym miejscem na dysku 86,0 MB, głośnikami oraz myszką.

Marzena Wysocka
Nadleśnictwo Wejherowo
wejherowo@gdansk.lasy.gov.pl