

Na vlastní nebezpečí. K plzeňské stezce s rozšířenou realitou vznikla metodika

Plzeň představila novou odbornou metodiku a pracovní listy k preventivní stezce Na vlastní nebezpečí ve Štruncových sadech. Unikátní trasa, která dospívajícím od 11 do 15 let přibližuje rizika kyberprostoru či závislosti pomocí rozšířené reality, tak získává důležitý vzdělávací rozměr. Učitelé a vedoucí mládeže mají nově v rukou nástroj pro navazující reflexi.

„Toto věkové období je z hlediska formování osobnosti složité. Mladí zkoušejí nové hranice a hledají své místo v životě, často pod tlakem vrstevníků nebo sociálních sítí. Samotná procházka v parku ale bez následné diskuze nestačí. Učitelé tak díky této novince získávají možnost, jak oživit teoretické preventivní programy přímo ve výuce, a mohou s žáky otevřít debatu například o prvních vztazích, experimentování s návykovými látkami nebo rizicích online světa,“ přiblížila význam pro vzdělávání náměstkyně primátora pro oblast školství a cestovního ruchu **Lucie Kantorová**.

Celý odborný manuál i s herními postupy a pracovními listy je pro pedagogy i veřejnost zdarma k dispozici na webu bezpecnaplzen.eu.

„Bezpečnost ve městě nezačíná represemi, ale výchovou. Jsem rád, že stezka Na vlastní nebezpečí má nyní jasný metodický rámec. Chceme, aby školní i volnočasové skupiny odcházely ze Štruncových sadů nejen s prožitkem z rozšířené reality, ale s hlubším uvědoměním. Metodika učí mladou generaci kriticky myslet a současně jim ukazuje, že město pro ně v případě nouze má bezpečnou síť poraden a krizové pomoci, kam se mohou bez obav obrátit. Chceme rizikové chování zachytit včas, než přeroste ve vážný problém,“ doplnil radní města Plzně pro oblast bezpečnosti a prevence kriminality **Tomáš Kotora**.

Stezka Na vlastní nebezpečí má půl kilometru. Začíná pár metrů za lávkou, která vede přes řeku Radbuzu do areálu Plzeňského Prazdroje. Má pět tematických zastavení se třemi příběhy a je vytvořena na platformě TourStories.

Jednotlivá stanoviště jsou označena příslušným QR kódem, který po jeho načtení mobilním telefonem či tabletem umožní přístup k AR filtru (augmented reality), a tedy ke konkrétnímu příběhu, jenž mohou zažít v rozšířené realitě. V mobilu se uživateli objeví interaktivní animace, která se mění podle pohybu telefonu a uživatel s ní může aktivně pracovat.