

ABSTRAKT

Ve své diplomové práci hledám cestu, jak probudit, udržet a prohlubovat vztah lidí k technickým památkám v kulturní krajině, a tím zvýšit jejich šanci na uchování pro budoucí generace jako doklad o historii lidského umu. Zabývám se možnostmi propojení interpretace a edukace, resp. průvodce a učitele, na technických památkách za pomoci virtuálního prostředí, které je dnešní mladé generaci blízké. Cílem mé práce je vytvoření takového interaktivního edukačního programu/hry se zaměřením na technické památky, který přiměje účastníky prostřednictvím aplikace v mobilního telefonu nebo tabletu fyzicky technickou památku navštívit, poznávat ji v jejím autentickém prostředí a vytvořit si tak k ní osobní vztah.

Zároveň také zkoumám v roli tvůrce tohoto typu edukačního programu prostředí, podmínky k realizaci záměru a také možnosti sdílení herních zážitků, dílčích a celkových výsledků, včetně vlastního bádání, s ostatními uživateli. Hledám způsob, jak učinit památkovou edukaci „živou“, vyvíjející se a udržitelnou.

KLÍČOVÁ SLOVA

Technické památky, hra, interpretace, edukace, řemesla, technologie, virtuální prostředí, zážitek.