



Největší pozornost je věnována finální fázi lekce, kdy je pro žáky připravena simulace pro upevnění získaných znalostí. Žáci jsou rozděleni do šesti skupin po pěti studentech a vydávají se ma cestu po škole, kde jsou rozmístěny jednotlivé simulátory spolu s tabletem, na kterém se při příchodu žáků spustí v aplikaci zvuky poskytující studentům kontext právě vzniklé situace a zároveň jsou velmi autentickým a sugestivním prvkem vtahujícím je do děje. Ozývá se vytáčení telefonu a začíná simulovaný hovor na dispečink. Aplikace se ptá a odpovídá podle scénáře, dává žákům inst-

ující poskytnutí KPR. Studenti se po dvou minutách střídají (samozřejmě čím menší skupiny tím lépe). Situace končí po deseti minutách příjezdem záchranné služby, která situaci přebírá. Vždy má simulace pozitivní konec a studenti se nakonec dozví, že člověka zachránili. Během samotné akce je nežádoucí přítomnost učitele na místě. Ten dění sleduje pomocí videa nahrávaného pro účel následné zpětné vazby a diskuse o právě proběhlé události. Během finální fáze tréninku, tedy tzv. debriefingu studenti diskutují o právě proběhlé situaci spolu s kantorem, školním psychologem a metodikem vzdělávání. Předmětem konkrétního vizuálního návrhu této práce je low-cost simulátor první pomoci určený v první řadě školám, které by si díky příznivé ceně mohli dovolit více kusů a obsáhnout během hodin mnohem větší množství praktického tréninku. V tomto produktu se setkávají požadavky učitelů - jako například skladovatelnost, možnost stohování, omyvatelnost, jednoduchost sestavení, snadná dostupnost náhradních dílů, odolnost vůči poškození, a zároveň požadavky žáků na větší interaktivitu, praktické ukázky a více audiovizuálního obsahu. Navrhované řešení je interaktivní, zábavné, zapamatovatelné a zároveň uživatelsky komfortní i pro učitele. Důležitou součástí je aplikace simulující hovor na linku 155, která plní řadu funkcí čistě zvukovou formou. Koncept řeší základní problém systémové a komplexně s důrazem na uživatele.

