

POČÍTAČOVÁ HRA ZMĚNÍ JEDNOTVÁRNOU VÝUKU SOUDOBÝCH DĚJIN



Prožít klíčové okamžiky českých a československých soudobých dějin z pohledů různých aktérů umožní studentům nová výuková hra Československo 38–89.

První modul hry *Atentát* se na veřejnosti objeví na začátku května.

V anglosaském světě jsou hry a simulace stabilní součástí výuky, především ve výuce přírodních věd. Společný projekt univerzity a Akademie věd ČR je zatím v Čechách ojedinělý. „Právě dokončujeme technické detaily, zkracujeme videa a upravujeme metodiku pro učitele,“ vysvětluje náplň posledních dnů před spuštěním projektu jeho vedoucí a designér Mgr. Vít Šisler, Ph.D., ze Studií nových médií na FF UK.

Digital game – based learning (výuka pomocí her) podle výzkumů prokazatelně usnadňuje studentům pochopit komplexní problematiku, ale umožní jim i děle si pamatovat informace, které se během hry dozvědí. Československo 38–89 je proto vytvořeno ve dvou podobách – jako didaktická pomůcka pro výuku historie na středních školách a jako klasická počítačová hra pro veřejnost.

Verzi určenou školám autoři rozšířili o metodické návody pro pedagogy a speciální aktivity pro studenty. „Učitelé na hře oceňují zejména prezentování odlišných subjektivních pohledů na minulost, které nutí studenty kriticky hodnotit dějinné události,“ cituje Šisler výsledky testování, které přes rok probíhalo ve více než třech desítkách středních školách.

V každém modulu, věnovaném určitému historickému výseku, má hráč jasně definovaný cíl. V tom prvním, o heydrichiádě, pátrá po osudech svého dědečka. Cílem hry je na základě různých výpovědí a dobových materiálů složit z dostupných fragmentů konkrétní příběh v celé jeho šíři. V závislosti na tom, jaké otázky hráč volí a jaké materiály získá, se dostává do různých rovin a detailů příběhu.

„V určitém okamžiku se vzpomínky pamětníka prolou s interaktivním komiksem, který má hráč možnost ovlivňovat. Hra tak kombinuje komiksové zpracování s videem a dobovými materiály, jako je rozhlasové a televizní vysílání, dobový tisk a dokumenty, deníky a předměty denní potřeby,“ vysvětluje záměr tvůrců jejich vedoucí. Výběr postav zahrnuje jak „typické“ role, tak jednotlivce a skupiny a hra nezapomíná ani na pohledy příslušníků národnostních menšin.

Připravované herní moduly zpracovávají historii od atentátu na Heydricha po normalizaci a díky propojení osobními příběhy dochází i k prolnutí jednotlivých částí hry. Hra bude funkční nejméně dalších šest let, což je odhad, jak dlouho může technický interface být aktuální.

„Necílíme hru jen na PC, ale chceme později hru zpřístupnit třeba i pro systém Android. Máme velkou výhodu, že náš editor to umožňuje – například při nahrání obrázku v plné velikosti automaticky vygeneruje všechna ostatní rozlišení a obsah se dá vyexportovat pro různé platformy i pro různé jazyky,“ vysvětluje specialitu hry vedoucí programátor Mgr. Jakub Gemrot z Matematicko-fyzikální fakulty UK.

Můžeme se tedy těšit, že stejně jako americká hra *Revolution* či dánská *Global Conflicts* se bude i Československo 38–89 používat při výuce a pomůže žákům lépe porozumět komplexním politickým, sociálním a kulturním souvislostem.

TEXT **Petra Köpplová** FOTO <http://cs3889.cz>

„Studenti narození po roce 1989 mají obecně spíše nízké povědomí o klíčových událostech českých soudobých dějin, zejména ve vztahu k obdobím v letech 1938–1945 a 1948–1989. Především v období 1948–1989 dosud zůstává mnoho bílých míst, která nejsou dostatečně pokryta výukovými materiály pro střední a základní školy,“ vysvětluje motivaci pro tvorbu hry Vít Šisler.

Jádro týmu pracujícího na hře tvoří patnáct lidí, ale dále se na projektu podílí velké množství externistů – od animatorů po testery. Ze spolupráce Kabinetu softwaru a výuky informatiky Matematicko-fyzikální fakulty se Studii nových médií na FF UK vzešla v minulosti výuková simulace *Evropa 2045*.

