

Vzdělávání pro 21. století: Gamifikace soudobých dějin

Text: Bob Kartous

„Herní rovina se odehrává v současnosti, minulost je ve hře přítomná skrze osobní vyprávění, dobové dokumenty, osobní materiály (dopisy, deníky atd.) a interaktivní komiksy. Žáci ovlivňují, jakým způsobem a na co se postav ve hře zeptají. Podle toho se dostávají k různým vrstvám příběhu, minulost jako takovou však ovlivnit nemohou,“ říká Vít Šisler o multimediálním projektu Československo 38–89: Atentát, který přibližuje českým dětem nedávnou historii společnosti, do níž se narodily. Projekt, unikátní i tím, že na něm spolupracovala Matematicko-fyzikální fakulta UK, Filozofická fakulta UK a Ústav soudobých dějin AV ČR, získal za svůj neotřelý a vysoce profesionální přístup ocenění Eduína 2015.

Proč Československo 38–89? A proč Atentát?

Nápad vytvořit výukovou hru o soudobých dějinách je poměrně dávného data, zabývali jsme se jím už v roce 2006, kdy jsme pracovali na simulaci Evropa 2045 (evropa2045.cz). To je strategická výuková hra, která přibližuje studentům problematiku mezinárodních vztahů, diplomacie a Evropské unie. Už tehdy jsme plánovali udělat hru, která studentům umožní prožít významné okamžiky našich nedávných dějin z různých úhlů pohledu. Inspirací pro nás byly podobné hry ze zahraničí, např. dánské Global Conflicts: Palestine nebo americká Mission US. K vlastní realizaci jsme se dostali až mnohem později a až poté, co byla Evropa 2045 úspěšná ve školách. Atentát je chronologicky první ze tří historických her, které jsme udělali, a zabývá se obdobím protektorátu. Další hry se

zabývají poválečným uspořádáním Československa, padesátými lety, Pražským jarem a normalizací.

Vidíte ve vzdělávání v oblasti moderních dějin nějaký deficit? Pokud ano, čím si ho vysvětlujete?

V době, kdy jsme vývoj hry plánovali, existovalo obecně málo materiálů pro učitele o soudobých dějinách. Ty, které byly dostupné, se zaměřovaly především na faktické události a prezentovaly minulost jako uzavřený soubor dat. Nicméně za dobu vývoje se mnohé změnilo a objevilo se mnoho dalších projektů, které se zaměřují na rozvoj kritického myšlení a samostatné interpretace dobových událostí. Československo 38–89 tak vnímáme jako další možnost pro učitele, jak doplnit faktickou výuku jiným úhlem pohledu.

Projekt má neobvyklé výstupy. Můžete čtenářům prozradit, jaké žánry a technologie jste využili a co z toho vzniklo?

Československo 38–89: Atentát využívá animovaný komiks, dobové záběry a prvky počítačových her. Herní rovina se odehrává v současnosti, minulost je ve hře přítomná skrze osobní vyprávění, dobové dokumenty, osobní materiály (dopisy, deníky atd.) a interaktivní komiksy.

Chceme, aby se žáci skrze herní situace stali aktéry dobového dění.

Žáci ovlivňují, jakým způsobem a na co se postav ve hře zeptají. Podle toho se dostávají k různým vrstvám příběhu, minulost jako takovou však ovlivnit nemohou. Jednotlivé příběhy v simulaci vycházejí z autentických vzpomínek a z historického výzkumu, ale konkrétní postavy v simulaci jsou fiktivní, stejně jako příběhy, které pátrání po minulosti rámuje. Příběhy jsou modelovány jako dějepisné poznávací situace, které mají studenty vtáhnout do děje a otevřít před nimi minulost jako prostor pro kladení otázek. Co se týče technologie, kolegové z Matfyzu vytvořili komplexní editor, který umožňuje spolupráci historiků, výtvarníků, didaktiků a scénáristů. Jednotlivé scény hry



jsme tak mohli skládat (většinou) bez většího zásahu programátorů.

Jakou ambici váš projekt má? Čeho byste jeho prostřednictvím chtěli dosáhnout? Na koho cílíte a daří se cíl dosáhnout?

Hlavním cílem bylo podnítit ve studentech schopnost kritického myšlení a samostatného hodnocení historických pramenů. Hra samotná slouží pouze jako východní bod, klíčová je učitelem moderovaná diskuze ve třídě a reflexe toho, co se ve hře odehrává. Chceme žáky vést k tomu, aby se skrze simulované herní situace vžili do rozhodování aktérů dobového dění, aby porozuměli jejich motivacím a také možnostem a omezením daným širším kontextem. V rámci hry se žáci setkávají s různorodými postoji. Pohled na minulost není černobílý, ale směřuje žáky k tomu, aby jednání lidí posuzovali v širších souvislostech. Hlavní cílovou skupinou jsou tedy žáci a učitelé středních škol, hra je ale v upravené, méně didaktické verzi dostupná i široké veřejnosti, ať již v digitální podobě, nebo na DVD.

Získali jste nějaké reakce přímo od studentů, učitelů, veřejnosti? Co jste se z nich dozvěděli?

Hru jsme během vývoje intenzivně testovali v různých školách, celkem ji během

vývoje vyzkoušelo 34 tříd po celé České republice. Mezi každým testováním jsme odstraňovali chyby, upravovali obsah podle připomínek učitelů a žáků a vylepšovali metodiku. Hra a metodika jejího využití tak nevznikla od stolu, ale utvářela se postupně na základě kritické zpětné vazby. Hodnocení učitelů a studentů je zatím výrazně pozitivní, studenti vnímají hru jako atraktivní, oceňují, že jim umožňuje si danou dobu „lépe představit“ a přináší různé pohledy na minulost. Učitelé na hře oceňují, že aktivuje studenty během hodiny, motivuje je ke studiu daného období a vhodně doplňuje výklad v hodinách dějepisu.

Projekt se zrodil ve velmi neobvyklé kooperaci dvou vysokých škol a vědecké instituce. Jak k tomu došlo? Jak spolupráce probíhala? A jsou vaše zkušenosti přenositelné jinam, mohl by se jimi někdo inspirovat?

Jádro týmu tvořili lidé, kteří se podíleli na simulaci Evropa 2045, tedy lidé z Filozofické fakulty UK a Matfyzu. Do týmu jsme v přípravné fázi zapojili historiky z Ústavu pro soudobé dějiny AV ČR, kteří byli zodpovědní za historický obsah simulace. V různých fázích projektu na hře pracovalo 25 lidí, od programátorů, grafiků, metodiků po historiky, animátory a zvukaře. Spolupráce nebyla vždy jednoduchá, každá skupina měla jiné představy a takřka jazykem mluvila jiným jazy-

kem. Na výsledku jsou tyto různé pohledy znát a podle mě celému projektu výrazně prospěly. Naše zkušenosti jsou určitě přenositelné, už jen proto, že hlavní nástroj, editor, ve kterém jsme jednotlivé hry sestavovali, je nyní k dispozici dalším subjektům, které by chtěly vyvinout podobnou výukovou simulaci s jiným obsahem.

Kam má Československo 38–89 nakročeno? Budete projekt nadále rozvíjet? Jakým směrem?

Před nedávnem jsme zpřístupnili učitelům druhý díl simulace nazvaný Vnitřní pohraničí, který se zabývá poválečným uspořádáním Československa, odsunem sudetských Němců, nástupem komunismu k moci a kolektivizací. Ve spolupráci s norskou univerzitou v Tromsø nyní pracujeme na lokalizaci Atentátu do angličtiny. Zejména po vítězství v několika mezinárodních soutěžích máme několik vážných zájemců o využití anglické verze hry pro výuku. Plně lokalizovaná anglická verze by měla být k dispozici v září. Na podzim také plánujeme dokončit druhý díl, Vnitřní pohraničí, ve verzi pro veřejnost a vydat ho na DVD. Poslední díl nazvaný Útěk, který se zabývá padesátými lety, Pražským jarem a normalizací, by se měl dostat do škol během tohoto roku, verzi pro veřejnost pak plánujeme vydat příští rok.

