
Škola hrou. Středoškoláci na počítačích okusí atmosféru heydrichiády



Čtvrtého června uplyne 73 let od smrti zastupujícího říšského protektora Reinharda Heydricha. Školám i veřejnosti se při výročí otevře netradiční možnost poznat a virtuálně prožít dny strachu a brutálního teroru, který nacisté po likvidaci třetího muže své mašinerie rozpoutali.

Učitel národů Jan Ámos Komenský myslel heslem Schola ludus, do češtiny ne zcela přesně překládaným jako škola hrou, možná něco trochu jiného. I když i jemu šlo o motivaci žáků k učení a o správnou formu vštěpování věcí důležitých pro život.

Novému projektu Československo 38-89 by se ovšem „škola hrou“ říkat dalo. V prvním dílu výukových počítačových simulací o soudobých dějinách dostanou čeští středoškoláci možnost poznat období heydrichiády právě ve formě na pomezí interaktivního komiksu a počítačové hry. Tedy v prostředí, které pro ně může z řady důvodů být atraktivnější a poutavější než stránky učebnic.

„Československo 38-89 představuje mimořádně zajímavý a povedený způsob, jak zprostředkovávat informace o našich nejnovějších dějinách, jak přiblížit mladým lidem atmosféru, dilemata, rizika konkrétních historických situací, do nichž se opakovaně ‚obyčejní lidé‘, obyvatelé Československa, dostávali,“ cituje web Filozofické fakulty UK Oldřicha Tůmy, ředitele Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd ČR.

V simulaci „hráči“ prožijí příběhy inspirované skutečnými osudy lidí, které zmapovalo sdružení Post Bellum, jež formou zpřístupnění svých záznamů na projektu spolupracovalo.

Autory simulací, které budou kromě škol dostupné i široké veřejnosti, jsou Filozofická a Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy a Ústav pro soudobé dějiny Akademie věd ČR. V roce 2014 se projekt dostal do finále prestižní mezinárodní soutěže „Serious Games Showcase & Challenge“, kde se utkal s projekty Massachusettského technologického institutu a americké armády.

Kamil Činátl na webu cs3889.cz vysvětluje, že prostředí simulace má umožnit studentům rozvíjet přirozené dovednosti, včetně schopnosti analyzovat a interpretovat dobové prameny. Což bývá v problematice výuky dějepisu leckdy zmiňováno jako nedostatkové zboží.

Látka se podle něj pro studenty kromě souboru znalostí stane též otázkou k řešení. „Herní linie jednotlivých modulů simulace vtahují díky napětí a dynamice uživatele do příběhu. Staví žáky a studenty před problémy, které mohou řešit s pomocí dalších materiálů obsažených v simulaci,“ popisuje Činátl a zdůrazňuje, že projekt má žáky a studenty vést i poznání, že minulost není jen souborem faktů, ale kladením otázek.

„Skrze herní modelování historických situací, v nichž vystupují zcela konkrétní lidé, vede simulace uživatele k tomu, aby porozuměl dobovému kontextu z pohledu aktérů dobového dění, a pochopil tak hlubší souvislosti dobových událostí. Jednotlivé moduly se zaměřují zejména na lidské jednání. Žáci a studenti jsou vedeni k tomu, aby se skrze herní situace vžili do rozhodování aktérů dobového dění, aby porozuměli jejich motivacím,“ říká k simulaci Činátl. Nejen počítač. Letos v Česku ožila i sibiřská anabáze

Počítačová simulace z dílny Univerzity Karlovy a Akademie věd není jediným nápadem, jak zpřístupnit lidem historii poutavou formou. Letos se například odehrálo šest cyklů Sibiřského příběhu, výpravné hry v přírodě s tematikou československých legionářů v Rusku. Účastníci hry - dohromady se počítali na stovky - potvrdili, že si notně rozšířili obzory.

„Dívám se na souvislosti dění kolem legií z jiného úhlu pohledu. Předtím jsem tu dobu vnímala jako pár dějepisných údajů, teď za tím vidím jednotlivé lidské příběhy, osudy a úsilí lidí, kteří dobrovolně riskovali své životy a bojovali za to, čemu věřili,“ řekla iDNES.cz například úřednice a doktorandka Lenka Kopečková.

„Každá historie je vyprávěním příběhu, příběh si i mnohem lépe hledá cestu do paměti. A najednou je tu možnost nebýt jen pasivním pozorovatelem, ale také příběh prožít a ovlivnit,“ popsal pro iDNES.cz projekt jeho vedoucí David František Wagner.

Zdroj: iDnes.cz

Autor: Jan Wirtizer