OPEN ACCESS

**Konference Dějiny ve veřejném prostoru IV: Modernizace výuky dějepisu aneb využití paměti ve vzdělávání**

Ve dnech 17. a 18. října 2024 proběhla na Filozofické fakultě Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem konference čtvrtého ročníku platformy Dějiny ve veřejném prostoru se zaměřením na téma *Paměť pod tlakem*. Přednášejícími hosty byli jak akademici a studenti rozmanitých oborů, tak pracovníci různých institucí zabývající se studií paměti. Konferenci zahájil Andrew Hoskins z The University of Edinburgh přednáškou o válce na Ukrajině jako o nejlépe zdokumentované válce v dějinách. Svůj příspěvek ještě později doplnil o masterclass *Digital Memory Studies*. Ostatní přednášky byly v rámci dvou dnů tematicky rozděleny do bloků a panelů.

Celou konferencí se výrazně prolínalo téma výuky dějepisu na českých školách, kterému byl věnován panel *Historické vzdělávání a spory o paměť*, kde pedagogové prezentovali zkušenosti s prací se žáky a výsledky svých výzkumů. Toto téma ovšem zaznělo i v průběhu dalších panelů, například v příspěvcích týkajících se různých výstav či muzeí v České republice, nebo dokonce i během večerní diskuze o videohrách s historickou tematikou. Všechny příspěvky, ve kterých téma vzdělávání zaznělo, spojovalo upozornění přednášejících a publika na nutnost zařadit do hodin dějepisu více aktivit, jež by podnítily žáky k přemýšlení nad historickými událostmi, a hodiny by je tak mohly více bavit. Tyto aktivity či metody, které byly na konferenci představeny, byly skvělou inspirací pro přítomné studenty učitelství dějepisu.

## KURIKULUM, SPRÁVNÉ POROZUMĚNÍ POJMŮ, EXKURZE: NOVÉ CÍLE HISTORICKÉHO VZDĚLÁVÁNÍ?

Hlavním tématem přednášek panelu, který se zabýval historickým vzděláváním, bylo rozvíjení historického myšlení u žáků. Všechny příspěvky tohoto panelu spojoval jeden odkaz — právě rozvoj historického myšlení by měl být cílem každé hodiny dějepisu.

Jaroslav Najbert, který panel zahajoval, se tématu věnoval z pohledu sporů o kurikulum dějepisu. Jako člen pracovní skupiny, která vytváří revidovaný Rámcový vzdělávací program pro ZŠ, krátce shrnul, jak tato proměna výuky dějepisu probíhá a jaké by měla mít výsledky. Hlavní pozornost ale věnoval způsobu interpretace médii a jejich obavám ohledně ideologizace dějepisu z důvodu přítomnosti pojmů jako genderová perspektiva nebo LGBTQ+ (tento pojem byl nakonec z návrhu odstraněn), aniž by ale autoři článků zcela porozuměli tomu, co se pod danými pojmy myslí. Jaroslav Najbert upozorňoval na tato médii úmyslně vyzdvihnutá hesla, která ve společnosti způsobila morální paniku, a poukazoval také na bizarní situace, ke kterým v následku vydání některých článků došlo. Tyto články tak zastínily části kurikula, které měly větší potenciál pro spory či debatu, jako například problém národní identity, náboženských tradic, vztah ke komunistické minulosti, enviromentální dějiny apod., a nepředaly hlavní poselství nového kurikula — rozvíjet badatelské dovednosti žáků při aktivním poznávání minulosti prostřednictvím historických pramenů. Během závěrečné diskuze, kdy padl dotaz ohledně přistoupení učitelů na změny v kurikulu, Jaroslav Najbert upozornil na nutnost absolvování každoročních vzdělávacích seminářů a na zodpovědnost ze strany učitelů, která ale bohužel není samozřejmá.

OPEN ACCESS

Na Jaroslava Najberta navázal Milan Hes příspěvkem o současné realitě přípravy žáků na vstup do dějepisu, probíhající v rámci vlastivědy. Dle něj je výuka nedostatečná a zbytečně komplikovaná — žáci se učí nazpaměť jména, letopočty a pojmy, které neumí vysvětlit. Podle Milana Hese je důležité podávat dějepis jako příběh, využívat paměť, pracovat například s fotografiemi a soustředit se na to, aby se žáci naučili o minulosti uvažovat. Přednášející využil citát G. Gospodinova: „Stejně neexistuje jiný stroj času než člověk." Děti by měli tento „stroj času", tedy učitele, využívat k porozumění minulosti. Na faktografii je dost času na druhém stupni základních škol nebo na středních školách.

O špatném porozumění pojmům hovořil také Josef Řídký, který na tento problém upozornil skrze problematiku výuky o totalitě. Jeho závěrem bylo, že současná výuka vyvolává v žácích klamnou představu o totalitních režimech. Žáci se učí vnímat režimy hlavně přes emoce, ale chybí představa, jak tyto režimy fungovaly a jaký v nich byl skutečný život lidí. O emocích se hovořilo ještě později v debatě jako o něčem, co nám brání porozumět složitosti lidských osudů. Zpracování těchto příběhů je pro žáky obtížné, jelikož je nedokážou odborně zpracovat a mít od nich odstup.

Druhá část přednášek tohoto panelu se věnovala konkrétním příkladům toho, jak využívat zdroje paměti, které jsou studentům blízké. Jeden z příkladů představila Marcela Svejkovská v příspěvku o výuce dějin v pohraničí. Právě pohraničí je ideální pro odkrývání lokální paměti, čehož může učitel ve výuce skvěle využít v rámci exkurzí nebo vycházek, kdy žáci mají prostor analyzovat různé historické památky a jiné stopy, které po sobě historie těchto míst zanechala. Podobný příklad pojetí výuky představila také Petra Michálková s Václavem Sixtou v rámci panelu *Komplikované historie v muzeích*, v němž prezentovali přípravu a výsledky exkurze žáků druhého stupně ZŠ do Dachau. Žáci měli na této exkurzi příležitost konfrontovat své představy o holokaustu a koncentračních táborech se skutečným místem, kde mohli objevovat každodennost vězňů a jednotlivé osobní příběhy. S regionálními prameny pracoval také Michal Pajer, který své žáky seznámil s badatelskou prací skrze příběh pomníku Tomáše Garrigua Masaryka v Chlumci nad Cidlinou. Žáci mohli porovnávat fotografie, na kterých je vidět, jak se pomník měnil od roku 1931, kdy byl poprvé v Chlumci instalován, a jaký vliv na tyto změny mělo politické dění minulého století.

Téma historického vzdělávání mělo na konferenci velký úspěch, což bylo znát jednak na početném publiku, tak na jeho zájmu během konečné debaty, přestože na dotazy nezbyl velký časový prostor. I tak ale panel posluchačům nabídl jedinečný náhled do vývoje výuky dějepisu a vzbudil zájem jak u pedagogů, tak i u nepedagogických pracovníků.

## VIDEOHRY JAKO NÁSTROJ VZDĚLÁVÁNÍ

Výjimečnou roli v programu hrál diskuzní večer s názvem *Videohry jsou nejsilnějším globálním zdrojem historické imaginace*. Odlišoval se jak atraktivními prostory ústeckého muzea, tak svou formou. Nabídl větší prostor pro dotazy z publika a tři hosty z různých koutů herního prostoru, kteří mohli nabídnout svou individuální perspektivu a zkušenosti. Pozvání do diskuze přijala Lucie Formánková zastupující české studio Charles Games, které se zaměřuje na hry se společenským přesahem, Tereza Fou-

OPEN ACCESS

sek Krobová, herní vědkyně věnující se studiu herních publik, a Jan Kremer, který se zabývá se archivací videoher a prezentací historie ve videohrách.

Celým večerem prostupovalo několik stěžejních a vzájemně se doplňujících témat. Prvním z nich byla samotná teze v názvu diskuze. Je pravda, že jsou videohry nejvýraznějším zdrojem představ o historii ve společnosti? Ač hosté na otázku odpovídali opatrně a odmítli videohry označit za jednoznačně nejsilnější médium, shodli se na několika klíčových faktech. Videohry mají obrovský dosah. Nadpoloviční většina obyvatel Evropy hraje alespoň jednu videohru a rozhodně se už nejedná o prostředí dominované pouze mladými muži. Zastoupení mužů a žen mezi hráči je takřka vyrovnané. Videohry zároveň disponují dvěma důležitými aspekty, které jsou v ostatních médiích méně výrazné nebo mohou dokonce chybět. Zaprvé umožňují hráči vstoupit do historického období čí prostředí. Z pasivního pozorovatele se stane aktivní účastník, což celý zážitek výrazně zintenzivňuje. Zadruhé mohou předávat informace pomocí procedurální rétoriky. Tento odborný pojem označuje typ přenosu informací, ne prostřednictvím vyprávěného příběhu, ale pravidel dané hry. Byl ilustrován na hře, v níž se hráč snaží uprchnout z Mexika do USA. Ať se hráč v této hře rozhodne jakkoli, vždy prohraje. Hráč tedy získává informace o nebezpečích hrozících uprchlíkům a bezvýchodnosti jejich situace pomocí samotných pravidel hry.

Dalším tématem diskuze byla role videoher jako vzdělávacího nástroje. Zatímco knihy, filmy či hudba jsou v českém školství běžnou součástí výuky, nabízí se otázka: mohou videohry plnit stejnou funkci? Všichni tři hosté se na tuto možnost dívali veskrze pozitivně. Tereza Fousek Krobová sdílela reakci své maminky, která pracuje jako učitelka, na jednu z her ze série *Assassin's Creed*, odehrávající se v renesanční Itálii. Maminka ocenila vyobrazení renesanční architektury i společnosti. Byla nadšená z faktu, že hráči mají možnost volně procházet mezi věrně ztvárněnými kostely a paláci. Z dvojrozměrných fotek a obrazů se tak najednou stává plastické prostředí, které umožňuje hlubší ponor do historie.

*Assassin's Creed* rozhodně není jedinou sérií pokoušející se o věrné zachycení minulosti. Za zmínku stojí například psychologická hororová adventura *Some Day You Will Return*, která je zasazena do moravských lesů v osmdesátých letech a využívá k navození atmosféry autentické prvky, jako například obal od hašlerek nebo turistické značky.

Pouhá historická autentičnost nestačí k tomu, aby byly videohry efektivním výukovým nástrojem. Lucie Formánková přiblížila postup studia Charles Games při tvorbě naučných her. Studio spolupracuje s pedagogy a psychology, aby hry přizpůsobilo zadání daných vzdělávacích organizací. Hry jsou konstruovány tak, aby plně sloužily jako alternativní metoda výuky. Jsou k nim dodávány rozšiřující a doprovodné materiály, které učiteli pomáhají látku formou hry předat. Z důvodu přístupnosti se studio snaží o co nejjednodušší herní mechaniku, aby nehráči nebyli ve výuce omezeni. Na argument, že ne všem žákům tento styl výuky vyhovuje, odpověděli hosté vcelku humorně, že povinná četba také nevyhovuje všem žákům, a přesto ji učitelé zadávají. Shodli se, že se jedná o zajímavý alternativní prostředek výuky, který by se měl v budoucnu rozšířit a používat častěji.

Videohry mohou mít edukační funkci i mimo školní prostředí. Díky své atraktivitě vyvolávají u mnoha hráčů zájem o historii a slouží jako vstup do oboru. Ilustroval

OPEN ACCESS

to Jan Kremer na svých prohlídkách Sázavského kláštera, dějiště české hry *Kingdom Come Deliverance*, při kterých propojuje znalosti získané ve hře s názory skutečných historiků. Hraním hry tak zájem nekončí, naopak může vést ke snaze hráčů dále prohlubovat své znalosti.

## HUMOR BEZ LEGRACE: ANTISEMITISMUS A „ZPŘÍTOMNĚNÍ" HISTORICKÝCH TÉMAT

Druhý den konference byl zahájen panelem V: *Ne/viditelná paměť*, zaměřeným na problematiku historie na první pohled skryté, a panelem VI s podnázvem *Politiky paměti*. Příspěvky, které tvořily obsah tohoto panelu, byly obecně zaměřeny na různé způsoby, jakými byly a jsou interpretovány a narativizovány historické události. Autoři příspěvků se zaměřili na to, jak se vytvářely a měnily více či méně pomyslné bariéry mezi skupinami obyvatelstva, jako tomu bylo například v příspěvku Libora Jůna na téma Národního muzea a poválečných česko-německých vztahů, nebo naopak jak tyto bariéry mohly být úspěšně překonávány, jak poukázala Jana Farská Hájková v příspěvku o narativu železné opony a uměleckém transnacionalismu šedesátých let. Za zvláštní pozornost z dějepisně-didaktického hlediska stál příspěvek Jany Černé z Muzea Brněnska pod názvem *Humor bez legrace. Podobnost antisemitských symbolů v historické a soudobé karikatuře*. Antisemitismus, holocaust, Izrael — tato témata jsou nedílnou součástí kánonu dějepisného vyučování v Česku i v zahraničí. Ovšem v příspěvku Jany Černé (a návazně hlavně ve stejnojmenné výstavě v brněnské vile Löw-Beer) se nachází jiný způsob nahlížení na otázky antisemitismu a na jeho charakteristiky: přes politické karikatury, jak z humoristických časopisů, které se těšily velké popularitě za vlády komunistického režimu v Československu, tak i z novějších zdrojů, internetových stránek a sociálních sítí. Přestože hlavní pointou humoristických obrázků v nich obsažených nebylo urážet židovský národ či pokračovat v zavedených antisemitských stereotypech, stále je možné na nich ukázat právě již zmíněné způsoby zobrazování. Židé se v nich často mění v krvelačná monstra a chamtivou buržoazii, zatímco Izrael je přetvořen v nenasytnou chobotnici nebo pavouka, který se snaží svýma nohama obsáhnout co největší prostor na úkor nevinného obyvatelstva, které tímto utiskuje. V souvislosti s dějepisným vzděláváním může příspěvek spolu s výstavou sloužit jako pozitivní příklad. Propojením historických a soudobých příkladů karikatury s antisemitskými prvky je možné například ilustrovat historické stereotypy a poukázat na to, jak historicky hluboké tyto stereotypy mají kořeny. Zároveň může studentům nabídnout pohled na to, jak se i v na první pohled banálním vtipu může skrývat něco výrazně méně úsměvného.

Konference Dějiny ve veřejném prostoru nabídla všem zúčastněným mnoho nových témat k přemýšlení. Počet příspěvků věnovaných didaktice je jistě příznivé znamení pro budoucnost historické výuky — od nového kurikula až po vyučovací metody, které umožňují studenty zaujmout a zapojit do hodiny inovativními způsoby.

Vojtěch Král, Matyáš Merten, Karolína Nedvědová,
Linda Rybářová, Tereza Wirthová