

Projekt pregraduálního vzdělávání na Pedf UK  
č. projektu CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_038/0006965



## KA05 – Realizace akčního výzkumu na školách a výzkumů studentů a absolventů PedF UK

Seminář pro odbornou veřejnost dne 14. února 2020



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



# Metoda komplexní výukové dějepisné hry

Vojtěch Vykouk, František Parkan

## VNITŘNÍ KOLONIZACE



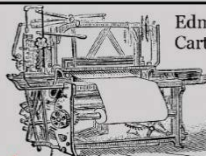
Ize zahrát po kartě **Trojpolní hospodaření**

Růst počtu obyvatel po zlepšení zemědělství a oteplení ve vrcholném středověku vedl k osídlování neobydlených a zalesněných oblastí ve vyšších nadmořských výškách. Lesy se vyklučily a popel posloužil jako hnojivo.



## MECHANICKÝ TKALCOVSKÝ STAV

1784 Edmund Cartwright



Létající člunek

Mechanický tkalcovský stav umožnil nahradit lidskou práci při tkání strojem. Ve spojení s parním strojem se stal symbolem průmyslové revoluce. Umožnil masovou produkci látek a zlevnil výrobu oděvů.

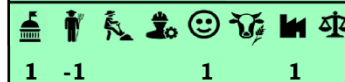


## ŽELEZNIČNÍ SÍŤ VELKÁ MĚSTA



železniční síť - páteřní linka  
lokomotiva (vynález)

Po páteřní lince navazovala železniční síť propojením všech větších měst v zemi. Umožnila tak cestování lidí a zboží, ale i vojska či policie v případě vypuknutí revoluce či nepokojů.



## NOVÝ PEVNOSTNÍ SYSTÉM



Dělostřelectvo

16. století

Nové výkonné dělostřelectvo si vyžádalo změnit i způsob opevnování. Staré hrady se ukázaly jako nefunkční. Nové opevnění bylo nižší a široké, rozvinuté do šipkovitých tvarů a podpořeno systémem vodních příkopů.





# Aktuální stav výuky dějin

- existuje didaktická podpora a materiály pro moderní dějiny
- starší dějiny mají jen malou didaktickou podporu
- pro starší dějiny aktuálně žádné komplexnější hry nejsou, pouze didaktické hříčky





# Proč dějepisná hra?

- osobní zkušenost s deskovými hrami
- využil jsem v hodinách některé zajímavé herní dějepisné projekty (Atentát 1942, Vnitřní pohraničí)
- zkušenost s pilotní verzí při středověkém projektu
- motivační prvek – zájem o dějiny





# Dvě hry

- **Počátky nové doby** – cca 1492 – 1789 (7. třída)
  - jednodušší systém
- **Modernizace společnosti** – 19. století (8. třída)
  - příliš složité
  - mechanismus ovlivňování množství práce na venkově a ve městě (vynálezy, politiky)
  - výpočet šance na revoluci





# Tři výzkumné otázky

- 1) Zvýší využití didaktické hry u žáků udržení klíčového učiva z dějepisu v dlouhodobé paměti?
- 2) Jakým způsobem ovlivňuje metoda dějepisné hry proces učení dějepisu vzhledem k Bloomově taxonomii?**
- 3) Jaké příležitosti k učení metoda hry vytváří a jak je posílit?**





# Harmonogram výzkumu

*září – listopad 2018*

využití výukové hry Modernizace  
společnosti u 8. třídy  
(1. trimestr 18 hodin)

reflexe a návrhy úprav (Parkan, Mikeska)

zadané dva posttesty



# Harmonogram výzkumu

*zima 2018/19*

úprava karet a systému pro hru Počátky nové doby

*březen – červen 2019*

využití výukové hry Počátky nové doby u 7. třídy  
návštěvy mentorky v hodinách  
reflexe a analýza dat, záznamů apod.

*srpen 2019*

testování úprav ve hře učiteli na herním workshopu



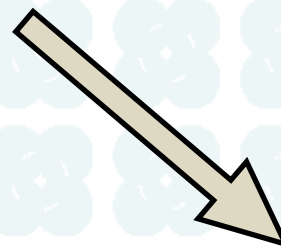
# Popis hry

## Počátky nové doby

- 6 skupin – států
- 34 x 6 karet událostí a osobností
- 5 x 6 bodovacích karet (atributy státu)
- 1 tabulka online
- 1 velký poster
- 1 odvážný učitel



Francie  
Anglie  
Španělsko,  
Habsburská monarchie  
Rusko  
Osmanská říše



prestiž  
hospodářství  
vojenská síla  
kultura  
efektivita vlády



# DOBYTÍ GRANADY

1492



## Sjednocení Španělska

Během středověku probíhala takzvaná reconquista, znovudobývání muslimského Španělska křesťany. Poslední granadský emirát byl poražen v roce 1492 a Španělsko se ocitlo v křesťanských rukou.



2



1



1



# PIRÁTI



Před každým  
tahem hod' k6,  
pokud padne  
6+, proved' **efekt karty.**

**nastane po kartě Dobytí říše inků / Dobytí říše Aztéků**

Španělské lodě plné zlata se stávaly terčem pirátů. Čím více zlata přiváželi Španělé, tím více pirátů v Atlantiku postupně loupilo.

---

karty **Korzáři (An)** a **Pirátská kolonie na Haiti (Fr)** přičítají každá +1 k hodů




-1



-1





**Před každým  
tahem hod' k6,  
pokud padne  
6+, proved' efek-  
t karty.**

**karty **Korzáři (An)** a **Pirátská kolonie na Haiti (Fr)** přičítají každá +1 k hodů**



**-1**



**-1**



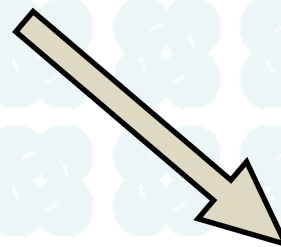
# Popis hry

## Počátky nové doby

- 6 skupin – států
- 34 x 6 karet událostí a osobností
- 5 x 6 bodovacích karet (atributy státu)
- 1 tabulka online
- 1 velký poster
- 1 odvážný učitel



Francie  
Anglie  
Španělsko,  
Habsburská monarchie  
Rusko  
Osmanská říše



prestiž  
hospodářství  
vojenská síla  
kultura  
efektivita vlády





## ZAVEDENÍ NEZBYTNÝCH REFOREM



Získáváte tolik bodů, kolik je aktuální hodnota  
vaší efektivity vlády.

Hod'te k20, pokud je hod menší nebo stejný,  
než tvá efektivita vlády, získáváš 10b navíc.

### EFEKTIVITA VLÁDY

## VYPUKNUTÍ VÁLKY (bodovací karta)



Získáváte body za pořadí podle hodu k10 a  
přičtení hodnoty vaší vojenské síly:

1. 15b
2. 10b
3. 7b
4. 5b

### VOJENSKÁ SÍLA

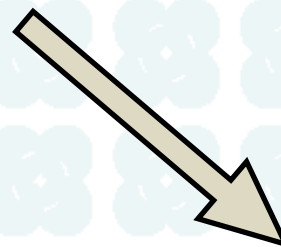
# Popis hry

## Počátky nové doby

- 6 skupin – států
- 34 x 6 karet událostí a osobností
- 5 x 6 bodovacích karet (atributy státu)
- 1 tabulka online
- 1 velký poster
- 1 odvážný učitel



Francie  
Anglie  
Španělsko,  
Habsburská monarchie  
Rusko  
Osmanská říše



prestiž  
hospodářství  
vojenská síla  
kultura  
efektivita vlády





kolo hry		1						ROK (cca)	1480
další bodování v kole		3							následující bodovací karta
BODY			prestíž	hospodářství	kultura	vojenská síla	efektivita vlády		
	Francie		2	2	2	2	1		
	Anglie		2	3	3	3	3		
	Osmané		3	2	1	3	1		
	Habsburská mon.		3	2	1	2	1		
	Španělsko		2	1	2	1	1		
	Rusko		0	1	1	1	0		



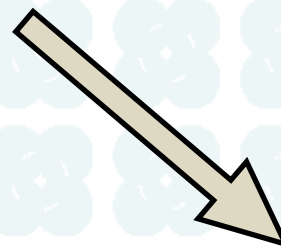
# Popis hry

## Počátky nové doby

- 6 skupin – států
- 34 x 6 karet událostí a osobností
- 5 x 6 bodovacích karet (atributy státu)
- 1 tabulka online
- 1 velký poster
- 1 odvážný učitel

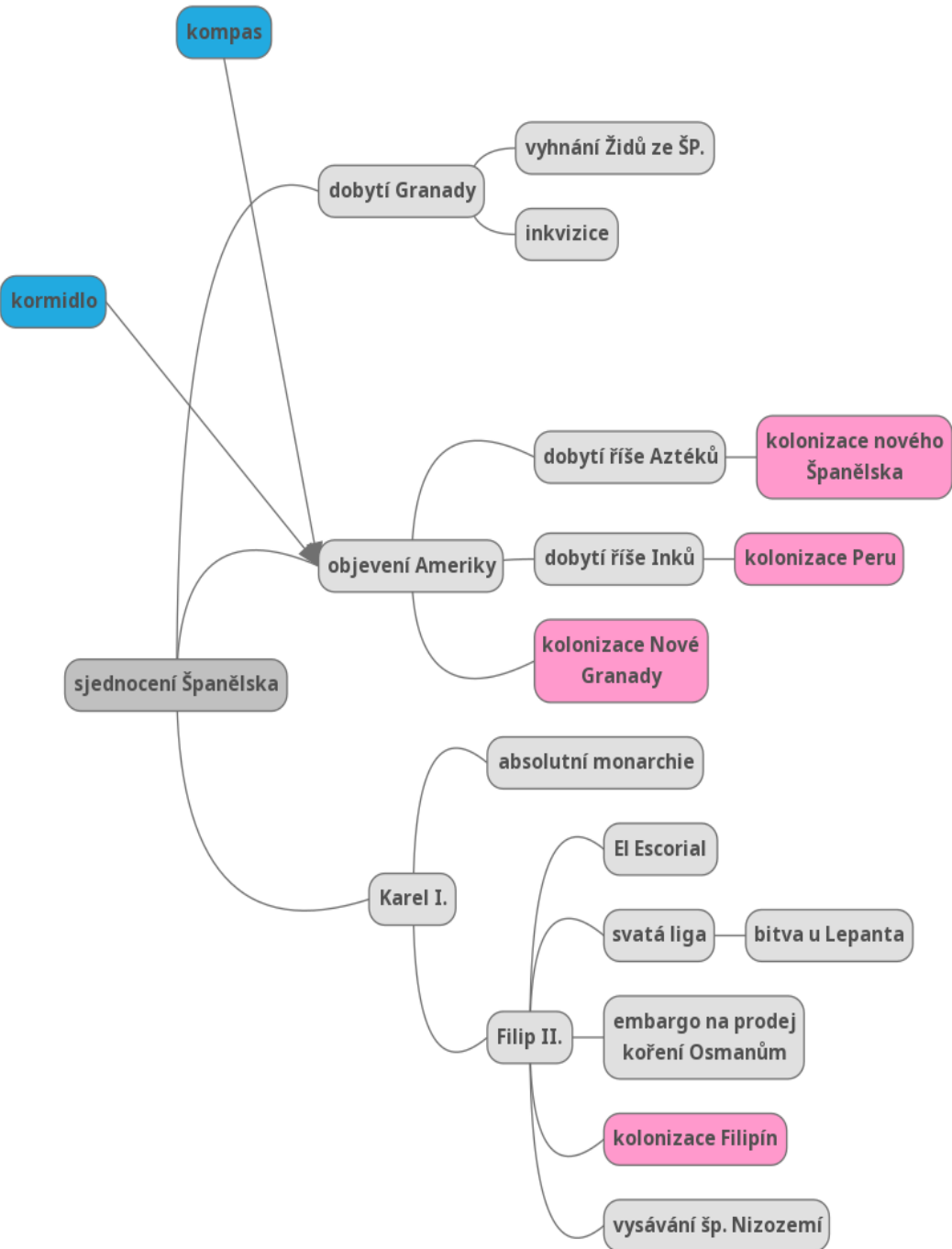


Francie  
Anglie  
Španělsko,  
Habsburská monarchie  
Rusko  
Osmanská říše

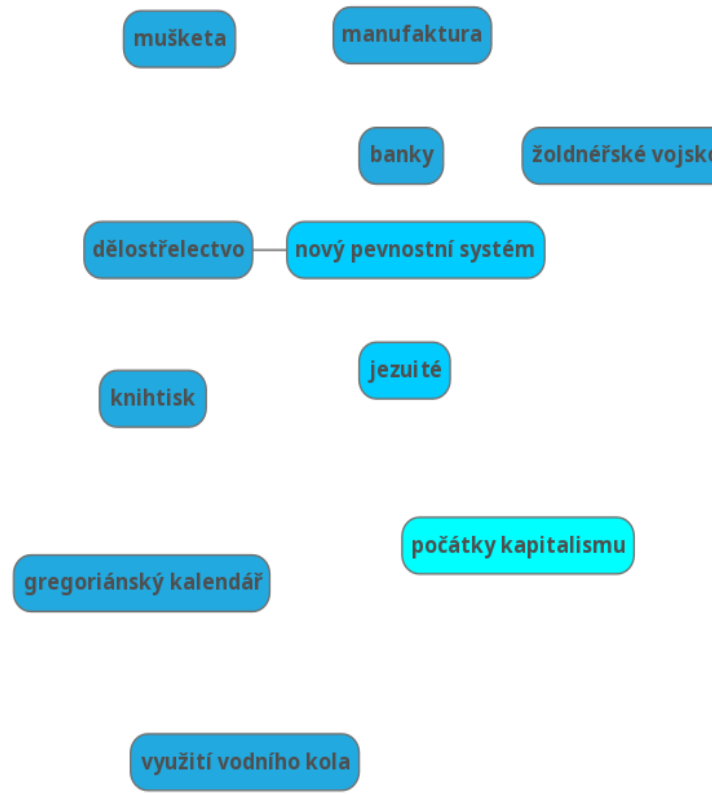


prestiž  
hospodářství  
vojenská síla  
kultura  
efektivita vlády





# Španělsko



# Španělsko

**KORMIDLO**  
16. století  
Kormidlo prvního španělského loďstva bylo vynálezem, který byl v praxi použit v roce 1492. Jeho vynálezem se podařilo překonat problémy s navigací v oceánech a umožnilo španělským loďům plout po celém světě.

**DOBYTÍ GRANADY**  
1492  
Dobytí granádské království bylo posledním etapou španělské Reconkvisty. Španělští králové Ferdinand a Isabella se po dlouhém obléhání vzdali království v roce 1492.

**INKVIZICE**  
1498  
Inkvizice byla církevní soudní úřad, který měl za úkol vymýtit kacířství z Španělska. Byla založena v roce 1498 a stala se jedním z nejkrutějších nástrojů represivní vlády.

**VYHNÁNÍ ŽIDŮ ZE ŠPANELSKA**  
1492  
V roce 1492 byli židé nuceni opustit Španělsko. Tato událost byla důsledkem španělské Reconkvisty a vyústila v násilnou deportaci židů z země.

**KOLONIZACE NOVOHO ŠPANELSKA**  
1492  
Kolonizace nového španělska byla procesem, kterým Španělé získali kontrolu nad nově objevenými územími v Americe. Tento proces začal v roce 1492 a trval déle než století.

**DOBYTÍ ŘÍŠE AZTÉKŮ**  
1519  
Dobytí říše Aztéků bylo jedním z největších úspěchů španělské kolonizace. Hernán Cortés se v roce 1519 vydal do Mexika a podařilo se mu porazit Aztéky.

**DOBYTÍ ŘÍŠE INKŮ**  
1532  
Dobytí říše Inků bylo jedním z největších úspěchů španělské kolonizace. Pizarro se v roce 1532 vydal do Peru a podařilo se mu porazit Inků.

**D KOLONIZACE PERU**  
1532  
Kolonizace Peru byla procesem, kterým Španělé získali kontrolu nad Perem. Tento proces začal v roce 1532 a trval déle než století.

**D KOLONIZACE NOVE GRANADY**  
1536  
Kolonizace nové granady byla procesem, kterým Španělé získali kontrolu nad územím dnešní Kolumbie. Tento proces začal v roce 1536 a trval déle než století.

**SVATÁ LIGA**  
1571  
Svatá liga byla mezinárodní koalicí křesťanských států, která se postavila proti osmanskému námořnímu velmocnému. Tato koalice byla založena v roce 1571 a trvala několik let.

**D BITVA U LEPANTA**  
1571  
Bitva u Lepanta byla jednou z největších bitev v dějinách. Španělé se v roce 1571 spojili s křesťanskými státy a porazili osmanskou flotilu.

**KOLONIZACE FILIPÍN**  
1565  
Kolonizace Filipín byla procesem, kterým Španělé získali kontrolu nad Filipíny. Tento proces začal v roce 1565 a trval déle než století.

**D EL ESCORIAL**  
1564  
El Escorial byl jedním z největších paláců na světě. Byl postaven v roce 1564 a sloužil jako rezidence španělského krále.

**EMBARO NA PRODEJ KŘEMÍKU OSMANŮM**  
1629  
Embaro na prodej křemíku osmanům bylo jedním z největších úspěchů španělské kolonizace. Španělé se v roce 1629 rozhodli zakázat prodej křemíku osmanům.

**WSAVÁNÍ ŠPANELSKÉHO NIZOZEMÍ**  
1609  
Všavání španělského nizozemí bylo procesem, kterým Španělé získali kontrolu nad Nizozemskem. Tento proces začal v roce 1609 a trval déle než století.

**PIRÁTI**  
16. století  
Piráti byli loďští lupiči, kteří se živili loupením lodí. V 16. století byli piráti velmi činní a ohrožovali španělské loďstvo.

**PORAZENÍ ŠPANELSKÉ ARMIJE**  
1639  
Porazení španělské armie bylo jedním z největších úspěchů nizozemské revoluce. Španělé se v roce 1639 porazili v bitvě u Breidavy.

**NIZOZEMSKÁ REVOLUCE**  
16. století  
Nizozemská revoluce byla bojovými akcemi nizozemských protestantů proti španělskému absolutnímu monarchovi. Tato revoluce začala v roce 16. století a trvala několik let.

**PIRÁTI**  
16. století  
Piráti byli loďští lupiči, kteří se živili loupením lodí. V 16. století byli piráti velmi činní a ohrožovali španělské loďstvo.

**PORAZENÍ ŠPANELSKÉ ARMIJE**  
1639  
Porazení španělské armie bylo jedním z největších úspěchů nizozemské revoluce. Španělé se v roce 1639 porazili v bitvě u Breidavy.

**NIZOZEMSKÁ REVOLUCE**  
16. století  
Nizozemská revoluce byla bojovými akcemi nizozemských protestantů proti španělskému absolutnímu monarchovi. Tato revoluce začala v roce 16. století a trvala několik let.

**PIRÁTI**  
16. století  
Piráti byli loďští lupiči, kteří se živili loupením lodí. V 16. století byli piráti velmi činní a ohrožovali španělské loďstvo.

**PORAZENÍ ŠPANELSKÉ ARMIJE**  
1639  
Porazení španělské armie bylo jedním z největších úspěchů nizozemské revoluce. Španělé se v roce 1639 porazili v bitvě u Breidavy.

**NIZOZEMSKÁ REVOLUCE**  
16. století  
Nizozemská revoluce byla bojovými akcemi nizozemských protestantů proti španělskému absolutnímu monarchovi. Tato revoluce začala v roce 16. století a trvala několik let.

# Metody výzkumu

- mentoring
  - návštěvy hodin
  - nahrávání hodin
    - po herních skupinách
    - celkově
  - reflexe hodin s mentorem a konzultantem
  - zapisování důkazů o učení dle Blooma (mentorka)
  - reflexe s žáky – ústní
  - reflexe žáků - písemná



# Průběh reflexí a aplikace změn

- posílení spolupráce mezi členy skupiny – využití různých osobnostních typů
  - přidělení rolí – kronikář, historik, kartograf
- chybí prostor pro doplňující informace
  - zvětšení posteru
  - „poster sešit“



# Průběh reflexí a aplikace změn



- posílení učení v průběhu vybírání a hraní karty
  - karty nemají vytisknuté hodnoty, promítnou se po zahrání
  - zjednodušení textů na kartě (mnoho cizích slov)
  - každý žák ve skupině odpovídá za část karet státu
- posílení orientace na (nejen) historické mapě
  - práce s videi na youtube zachycující územní vývoj v Evropě
  - role kartografa, zpracování map do posteru

# Průběh reflexí a aplikace změn



- posílení učení v průběhu reflektivní části – samostatné práce
  - pracovní listy k jednotlivým státům pro jednotlivce
- prostorové uspořádání
  - hnízda tvořící dohromady tvar U
- zvědomování, co je hra a co ne
  - neříkat hrajeme si, ale učíme se hrou
  - vracet žáky k tomu, že hrají se skutečnými událostmi



# Co jsem se výzkumem naučil?

- změna náhledu na učební proces – vytvářím hru pro můj osobnostní typ
  - zohledněním dalších osobnostních typů v zadání hry, rolích apod.
- hra – motivační prvek / výuková metoda
  - komplexní dopracování je ještě složitý proces, dva odlišné formáty





# Co jsem se výzkumem naučil?

- materiály a dovednosti k vytvoření metodiky pro předání dalším učitelům k testování
- lepší pochopení procesu učení žáků na konkrétním případě
- větší zaměření na kritéria hodnocení a cíle
- nadhled nad dějepisnými kompetencemi a využití učiva k jejich rozvíjení





# Kam dál?

- sepsání metodiky k oběma hrám
- testování na dalších školách
- jednoduché digitální rozhraní pro snazší vedení hry během hodiny
- získání prostředků a týmu na vydání



# Doporučení pro příští akční výzkumníky

- zúžit a dostatečně dobře formulovat otázku (v mém případě jen určitý aspekt hry)
- nebát se psát a mluvit o slepých uličkách a obtížích
- zaměřit se na kvalitativní výzkum, využít mentoringu v hodinách



**Děkujeme za pozornost.**

**Vojtěch Vykouk - učitel**  
**František Parkan – odborný garant**



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání