

Výuková videohra 1969: Případ pro začínajícího filmaře

Herní zážitek s reflexí ve třídě

Anotace	Aktivita umožní žákům absolvovat herní zážitek, který je seznámí s atmosférou měsíců po okupaci Československa v srpnu 1968 perspektivou mladého začínajícího filmaře. Skládá se ze dvou částí – individuální herní zkušenosti každého z žáků (25 min) a následné skupinové aktivity a reflexe (20 min). Hráč během narativní hry reaguje na situace vlastními volbami, tím posouvá děj kupředu a ovlivňuje směr hry. Každé rozhodnutí je zásadní a nelze ho vzít zpět. Navazující reflexe přesáhne pozornost k širším společenským okolnostem a dilematům období počínající normalizace, především k rozklíčování mechanismů potlačujících demokratické hodnoty.
Doporučený věk	14+
Délka	45 minut (včetně hraní videohry – cca 25 minut), pro zaměření na rozšiřující reflexi s širším zapojením historického kontextu doporučujeme dvě vyučovací hodiny. Žáci rovněž mohou hru absolvovat před hodinou a tu zaměřit výhradně na níže navržené aktivity pro reflexi zážitku.
Pomůcky	Počítače / tablety – ideálně vybaveny sluchátky Projektor Tabule / flipchart Papír A4 s kolonkami pro jednotlivé herní postavy
Cíle	• Žáci se dozvědí o dopadech srpna 1968 na svobodu obyvatel Československa • Seznámí se s různými reakcemi společnosti na ukázkující a cenzurní praktiky nastupující normalizace • Konfrontují se s realitami života v totalitním režimu a jejich vlivem na životy mladé generace • Aktivita umožní nahlížet dopady zásadních historických událostí osobní a empatickou perspektivou
Vzdělávací oblasti a obsahové vzdělávací okruhy	ZV a GV: člověk a společnost, umění a kultura, jazyk a jazyková komunikace, informační a komunikační technologie OV: společenskovední vzdělávání / občanský vzdělávací základ, estetické vzdělávání, jazykové vzdělávání a komunikace, informatické vzdělávání
Průřezová témata	ZV a GV: Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana, Mediální výchova OV: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie • Žák díky aktivitě poznává své osobnostní vlastnosti • uplatňuje empatii při rozhodování • získává podněty k etickému rozvoji v modelové herní situaci i ke zvyšování odolnosti vůči manipulativním technikám • rozvíjí své sociálně-interakční dovednosti s uplatněním digitální technologie

Klíčové kompetence	ZV a GV: k učení, k řešení problémů (práce s informacemi a kritické myšlení), komunikační, kulturní, sociální a personální, digitální OV: k učení, k řešení problémů, komunikační, personální a sociální, občanské kompetence a kulturní povědomí, digitální kompetence
Příprava	Aktivita předpokládá, že před ní jsou již žáci seznámeni s obdobím roku 1968 v Československu – význam Pražského jara pro uvolnění poměrů v totalitním Československu, liberální atmosféra a návrat k demokratickým hodnotám v rámci socialistického režimu, průběh událostí v srpnu 1968 a bezprostřední reakce společnosti na invazi. Hra poskytuje v úvodní části stručnou rekapitulaci událostí roku 1968 ve formě stříhového videa. Reálie, s nimiž herní situace pracují, představují podněty pro následnou reflexi a nevyžadují předchozí vysvětlivky.
Postup	Pedagog poskytne žákům odkaz ke stažení herního souboru, který si následně spustí na svých zařízeních. Hra začíná úvodním videem, které z osobní perspektivy hlavní postavy bilancuje události roku 1968. Po úvodním videu, než se žáci začnou pohybovat po interaktivní mapě, následuje krátká reflexe (s případnou možností úvodní video absolvovat znovu pro soustředěnější sledování s využitím samostatného souboru pro společné sledování na plátně). Pedagog se ptá na následující otázky: <i>Jaké pocity ve vás vyvolával rok 1968, tak jak byl zobrazen ve videu?</i> <i>Jak ho hlavní postava mohla prožívat?</i> <i>Ve videu se objevila krátká ukázka jednoho z filmů, které v této době vznikaly. Jakou představu o filmové tvorbě tehdejších mladých tvůrců vám navodila?</i> <i>Jaké jsou ambice mladého hrdiny a jaké má podle vás šance uspět?</i> Závěrečná otázka pomáhá žákům lépe pochopit cíl jejich mise a orientovat se v zápletky příběhu. Pedagog pak už pouze krátce vysvětlí základní herní mechanismus a upozorní na nutnost uvážení voleb, které mohou mít dopad na další osud hlavní postavy. V další fázi žáci samostatně procházejí příběhem hry, který ovlivňují svými rozhodnutími. Pedagog jim ponechává prostor pro soustředěné hraní. Až všichni žáci dospějí k závěrečnému titulku hry, pedagog položí otázky, týkající se klíčových voleb a sdílení podnětů, které žáky ke konkrétnímu rozhodnutí dovedly. <i>Jaké místo k promítání svého filmu si původně zvolili a jak nad ním přemýšleli?</i> <i>Kdo se rozhodl cestovat pro film do zahraničí sám a kdo se spolehl na cizí pomoc?</i> <i>Jaké pro a proti zde žáci zohledňovali? Jakou přitom měli představu o tehdejší cestování na Západ přes hranice?</i> <i>Jak se zachovali během protestů na Václavském náměstí, hodnotí toto rozhodnutí zpětně jako dobrý krok?</i> <i>Jakou strategii zvolili při následném výsledku příslušníky bezpečnosti?</i> <i>Měl podle nich výsledek nějaký dopad na další průběh hry?</i> <i>Co udělali jinak ti, co v naplnění svého cíle uspěli více a ti co uspěli méně?</i> Poté co se zpětně zhodnotí kroky hráčů ve hře, pedagog odhalí hesla spjatá s herním dějem připravená na tabuli, chce po žácích vysvětlení, jak jejich význam pochopili z herního zážitku, a případně jim pomůže doplnit potřebné informace. Hesla: Výjezdní doložka, Západní Německo, Státní bezpečnost, Aeroflot, filmový dramaturg

Reflexe

Pro poslední aktivitu pedagog rozdělí třídu do dvou skupin podle jejich výsledné pozice ve hře. Rozdá do každé skupiny papír s kolonkami pro každou ze stěžejních herních postav (Marie, profesor Šeda, vedoucí filmového klubu, vyšetřovatel, protagonista Arnošt). Položí žákům otázku, jak se podle nich k dobovému dění stavěly jednotlivé postavy – žáci aplikují své poznatky, které odrážejí variabilní průchody hrou. Každá skupina díky tomu nahlíží postavy v odlišnějším světle. Do kolonek shrnují heslovitě mínění o charakterech postav a také na základě vlastního přístupu k rozhodování charakterizují samotného protagonistu (což obnáší nezbytnou míru sebeprojeckce do dobové situace). Pedagog následně nechává skupiny vyjádřit zapsané názory k daným postavám.

Pracovní list také pedagog může nechat vyplňovat jednotlivé žáky samostatně formou domácího úkolu, na který v navazující hodině naváže reflexe, která poznatky z herního zážitku více propojuje s historickými reáliemi a událostmi. Pedagog pro rozšíření reflexe může využít i další tematické odkazy navrhované v materiálu Metodická doporučení ke hře).

Facilitací společného sdílení postřehů pedagog vytváří pro třídu představu o dobovém ovzduší ve společnosti a rozpadajícím se jednotném vzdoru. Ideálně ji dokresluje odkazy k dalším dobovým událostem a jejich důsledkům – pohřeb Jana Palacha, manipulace státní bezpečnosti za hokejovými událostmi, násilně potlačená demonstrace v srpnu 1969. K jejich názornému a časově úspornému dokreslení dobře poslouží veřejně dostupné audiovizuální materiály (například z platformy ČT EDU). Zásadní je společně postihnout autentické reakce na omezování svobody vlastního názoru a čím dál nátlakovější „uklidňování“ obyvatelstva.

Sdílení vlastních postojů vůči postavám a možnost postihnout na konkrétních událostech proměňující se ovzduší ve společnosti vedou žáky k finální diskuzi. Během ní přiřazují k příkladům ze hry/dobové reality zásadní stanoviska spjatá s obdobím posrpnové konsolidace (vzdor, rezignace, konformismus) a pedagog skrze ně orientuje pozornost třídy na téma potlačování demokratických hodnot. S tímto záměrem se ptá, v jakých momentech hry či v jakých ze zapojených historických okolností docházelo k manipulaci těchto hodnot a jak si žáci představují osud herních postav v dalším období poznamenaném absencí demokratických principů..

Vznik hry byl podpořen Evropskou unií a programem Erasmus+



**Financováno
Evropskou unií**

Partneři projektu



DevKid Studio