

Editorial

Historické vzdělávání v éře nových médií

Kamil Činátl

Když jsem v roce 1993 začal na Filozofické fakultě UK navštěvovat Úvod do studia historie, ukázal nám prof. Robert Kvaček, jak si máme vytvářet zápisky z odborné literatury. Měli jsme si vystřihávat papíry ve formátu kartotéky do krabice od bot a psát si na stroji výpisky a základní údaje o přečtené knize. Na stroji jsem napsal i svou první seminární práci. Druhá vznikala již v textovém procesoru Text602. Patřil jsem mezi několik šťastlivců, kterým rodiče za značnou sumu pořídili laptop. Nedávno na mě při úklidu vypadla kartotéka i vybledlá kopie strojopisu první seminárky. Zapůsobily na mě jako předměty z jiného, vzdáleného světa. Překvapilo mě, jak radikálním způsobem technologické inovace změnily způsoby práce historika.

Pokud držíte v ruce kartičku z tvrdého papíru, na niž jste si kdysi dávno strojem zapisovali výpisky z odborné literatury, pak si uvědomíte, jak výrazně technologické inovace proměnily historiografickou praxi. V knihovně či archivu již nemusíme pracně opisovat, stačí vytáhnout mobilní telefon a nafotit si patřičné stránky. Odborné texty k určitému tématu vám i s hierarchizací jejich relevance během vteřiny ukáže Google Scholar. V digitalizovaných textech můžete fulltextově vyhledávat. Změny se však netýkají jen historiček a historiků, kteří produkují historické vědění. Zasáhly výrazně i oblast recepce a komunikace. Vlivem různorodých inovací a nových médií se mění způsoby, jak široká veřejnost historii konzumuje, a transformují se i rámcové představy o tom, co to je historie a k čemu nám může být užitečná. Modelovým může být případ Wikipedie, která v participativním a vrstveném psaní rozpustila pojem autorství, jež patří k tradičním kategoriím moderního myšlení.¹ U Wiki článku však nemá smysl se ptát, kdo ho napsal, neboť je to otázka přinejmenším obtížně zodpověditelná. Předkládané číslo časopisu *Historie — Otázky — Problémy* se zaměřuje na dopady technologických inovací právě na úrovni recepce a komunikace, přičemž specificky cílí na oblast historického vzdělávání.

V rámci tohoto čísla jsme se snažili propojit různorodé perspektivy a přístupy, které reflektují změny způsobené technologickými inovacemi v širokém poli formálního i neformálního historického vzdělávání. Primárně zkoumáme, co se s historií děje ve škole, ale zároveň zohledňujeme i další kontexty. Věnujeme se historické populaci i muzejní edukaci a sledujeme, jak historie funguje ve veřejném prostoru.

Číslo otevírá studie Jana Kremera *Historická herní studia: Nástin badatelského pole*, která v českém kontextu poprvé systematicky pojednává počítačové hry o historii, jež dnes patří mezi nejrozšířenější a nejkompaktnější populární reprezentace minulosti. Jan Kremer vychází z předpokladu, že by historičky a historici měli široce

1 Specifický způsob zprostředkování historie na Wikipedii popisuje na příkladu nuceného vysídlení českých Němců historik Václav Smyčka. Václav SMYČKA, *Dějiny zachycené v síti. Odsun/vyhnání v hypertextu Wikipedia*, *Dějiny — Teorie — Kritika* 11, 2014, č. 1, s. 93–107.



rozšířenému médiu rozumět, pokud považují kolektivně sdílené představy o minulosti za věc svého zájmu. Případ počítačových her exemplárně ukazuje, před jaké výzvy staví technologické inovace experty z akademické sféry. Má student či studentka medievistiky hledat bílé místo v hutně probádaném výzkumném poli, nebo může vykročit jinam a zkoumat, jak počítačové hry zobrazují středověk? Proč by to měli dělat? Jan Kremer tyto otázky zodpovídá. V předkládané studii seznamuje čtenáře s možnými přístupy k tématu, provádí čtenáře relevantní literaturou z různých disciplín a v závěru zve historičky a historiky, aby převzali iniciativu ve výzkumu her, přičemž jako základní metodologický a legitimizační rámec nabízí public history.²

Další studie ohledává edukační potenciál digitálních map v muzeu. Bohumil Melichar a Čeněk Pýcha promýšlejí ve studii *Didaktické mapování socialistické paměti* možnosti vzdělávacího využití objektů ze zaniklých muzeí, jež jsou nyní součástí sbírky Muzea dělnického hnutí v 21. století,³ kterou spravuje Národní muzeum. Snaží se při tom propojit interpretační přístupy paměťových studií s badatelsky orientovanou výukou dějepisu. Hlavní přínos digitálních map autoři vidí ve vizualizaci a vazbě na konkrétní prostor. V textové podobě by si cílový uživatel osvojil koncepty paměťových studií jen stěží. Interaktivní mapa tyto koncepty vizualizuje a dynamicky propojuje, což dle autorů přispívá k tomu, že si jinak spíše akademické přístupy osvojí i širší veřejnost.

Studie Jaroslava Najberta a Vojtěcha Ripky *Historická gramotnost v aplikaci HistoryLab: realistický přístup k osvojování didaktické teorie dějepisu*, které jsem spoluautorem, využívá rozsáhlá analytická data z provozu digitální aplikace pro práci s prameny HistoryLab⁴ z let 2016 až 2021. V rámci průběžného ověřování prototypů aplikace a v neplánovaném masivním nasazení v průběhu distanční výuky shromáždil realizační tým HistoryLabu desetitisíce vyplněných digitálních cvičení, které dokumentují úroveň historického myšlení současných žáků a studentů. Studie sdílí zkušenosti z vývoje softwaru, který dle učitelů z praxe efektivně podporuje historickou gramotnost. Autoři se zaměřují na proces osvojování didaktické teorie v digitálním prostředí.

Technologické inovace se ve veřejném prostoru často propojují s dalšími trendy, s nimiž se vzájemně potencují. Pro dynamiku změn na poli historiografie je v tomto smyslu ilustrativní nástup orální historie, která vzešla z demokratizace vědy (zapojení „amatérů“), aktivistického úsilí o emancipaci menšin a zájmu o osobní svědectví pamětníků. Díky technologiím jsou dnes různorodá svědectví nejen běžně dostupná, ale též se otevírá prostor pro aktivní participaci veřejnosti. Téměř každý starší člověk dnes může být pamětníkem, a to i bez asistence školených odborníků. Filip Liška ve studii *Pravá ruka neví, co dělá levá: technologické a metodologické proměny orální historie*

2 K tématu doporučujeme speciální číslo našeho časopisu *Public history / dějiny ve veřejném prostoru*. *Historie – Otázky – Problémy* 10, 2018, č. 1. Přístupné z: <https://ucd.ff.cuni.cz/veda-a-vyzkum/historie-otazky-problemy/archiv-cisel/hop-10-2018-c-1> [náhled 11. 10. 2021].

3 Muzeum dělnického hnutí v 21. století, přístupné z: <https://www.mdh21.cz> [náhled 8. 11. 2021].

4 Vzdělávací aplikace pro práci s historickými prameny HistoryLab, přístupná z: <https://historylab.cz> [náhled 11. 10. 2021].

zkoumá různé přístupy k orální historii. Zaměřuje se zejména na variabilitu metod a sleduje proměny přístupů s ohledem na technologické inovace.

Promyšlení dopadů technologických inovací do oblasti vzdělávání obohacuje perspektiva dějin médií. Pokud reflektujeme historický vývoj jednotlivých technologií a proměny mediálního zprostředkování obsahů v edukaci, pak můžeme současnou dynamiku změn vnímat v širším kontextu. Obdobnou perspektivu v tomto čísle časopisu zastupuje studie Pavlína Vogelové *Zlínská experimentální laboratoř školního filmu Jaroslava Novotného v letech 1932–1939 aneb Kapitola z historie pohyblivých obrazů ve školní výuce*, která mapuje první vážně míněné pokusy o vzdělávací využití filmu v českém prostředí. Pro čtenáře může být překvapivé, že v meziválečném Československu existovaly státem zřizované pokusné školy, které na metodicky vyspělé úrovni experimentovaly s filmem jako edukačním médiem.

Na závěr nabízí předkládané číslo dva příklady praktických řešení problémů spojených s proměnami historického vzdělávání v éře nových médií. Jaroslav Pinkas představuje ve studii *Učitelé dějepisu a badatelská výuka na příkladu testování učebnice dějepisu pro 9. ročník ZŠ experimentální pokus o „upgrade“ tradičního média historické edukace*. Studie se opírá o výstupy ověřování badatelsky orientované učebnice ve školní praxi, a tak se nejedná jen o konceptuální rozvahu nad možnými inovacemi stylu výuky a o deskripci nové učebnice, jež navazuje na zahraniční trendy. Jaroslav Pinkas využívá data z testování, aby konkrétně popsal proces osvojování badatelských metod práce žáků a učitelů. Díky tomuto pohledu „zdola“ nabízí studie realistický vhled do problémů, které provází odklon od tradičních forem výuky (frontální výklad od tabule, memorování), snahu o rozvoj historické gramotnosti a efektivní zapojení technologií.

V současné době probíhají přípravy tzv. velké revize kurikula (Rámcových vzdělávacích programů), které fungují jako základní závazné rámce výuky. Vedle podpory badatelsky orientované výuky představují v této souvislosti pro dějepis výzvu i technologie, které radikálně mění „pravidla hry“. V těchto souvislostech je potřebné od základu promyšlet i obecné cíle historického vzdělávání, na což se v další do praxe zaměřené studii *Dokolečka dokola. Cyklický model výuky dějepisu pro základní školy* zaměřuje Marek Fapšo. Autor ve svém návrhu opouští tradiční chronologický model výuky a usiluje o promyšlenější didaktickou práci s představami o čase. Z fenomenologické perspektivy klade důraz na provázanost těchto představ s „přirozeným světem“ žáků. Nové technologie a média zásadním způsobem proměňují naši současnou temporalitu. Historik François Hartog v této souvislosti dokonce hovoří o „nové historické situaci“, již podle něj charakterizuje příklon k prezentismu.⁵ Obecnější úvahy o didaktické práci s časem v historickém vzdělávání, které zde Marek Fapšo nabízí, tak mohou být velmi přínosné nejen pro plánovanou revizi kurikula. Dotýkají se závažných otázek po smyslu dějepisu v naší současnosti, které si žáci samozřejmě kladou a jež by neměly zůstat bez srozumitelné odpovědi.

Když jsme zveřejnili Call for papers připravovaného čísla *Historické vzdělávání v éře nových médií*, ještě jsme netušili, jak výjimečné zážitky s technologiemi připraví

5 François HARTOG, *Na cestě k nové historické situaci*, Slovo a smysl — Word & Sense 14, 2017, č. 27, s. 239–250.





českému školství nejbližší budoucnost. Bylo to ještě před začátkem epidemie Covid-19. Nyní (v říjnu 2021) je zřejmé, že distanční výuka zahájená v březnu 2020 přinesla bezprecedentní tlak na využití technologií ve vzdělávání. Donutila i ty dosud rezistentní učitele k využívání různorodých aplikací pro online vyučování. Vnější tlak si vynutil mnohovrstevnatou změnu stylu výuky, která plošným dosahem do praxe nemá v posledních dekádách obdoby. Učitelé si vyzkoušeli nové formáty práce, stali se zkušenými uživateli řady aplikací, které využívají i po návratu do školy, jak konkrétně dokládá výše popsáný případ aplikace pro práci s prameny HistoryLab. V současnosti vyhodnocují různí aktéři (například Česká školní inspekce či nevládní organizace jako Eduin) povahu a dopady změn způsobených epidemií. Již ze zběžného pohledu je však zřejmé, že technologie hrály v daném procesu jednu z hlavních rolí. Doufáme tedy, že předkládané studie přispějí k této inventuře zkušeností z distanční výuky a též k širšímu povědomí o povaze změn, které technologie a nová média nejen na poli recepce a komunikace historie přinášejí.