

VÝUKOVÁ VIDEOHRA: VELVET 89

AKTIVITA: JAK MĚSTA SPOJILA REVOLUCE

Anotace:	Aktivita provede žáky výukovou videohrou Velvet 89, seznámí je se zásadními okamžiky sametové revoluce a vede je k tomu, aby si uvědomili regionální přesahy sametové revoluce a vnímali motivace obyčejných lidí, kteří se rozhodli vyjít do ulic.
Vzdělávací oblasti a obsahové vzdělávací okruhy:	ZV a GV: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace, informační a komunikační technologie OV: společenskovední vzdělávání / občanský vzdělávací základ, jazykové vzdělávání a komunikace, informatické vzdělávání
Průřezová témata:	ZV a GV: OSV, VMEGS, VDO (ZŠ), MV OV: OVDS, ČDS
Klíčové kompetence:	ZV a GV: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, k řešení problémů, digitální OV: k učení, k řešení problémů, komunikativní, personální a sociální, občanské kompetence a kulturní povědomí, digitální kompetence
Doporučený věk:	11+
Cíle:	Žáci: ▪ se seznámí se zásadními okamžiky sametové revoluce, ▪ pochopí motivace, obavy a přání obyčejných lidí, kteří se do sametové revoluce zapojili, ▪ porozumí důležitosti zapojení dalších měst a krajů mimo pražské revoluční dění.
Délka:	45 min. (včetně hraní videohry)
Pomůcky:	▪ počítače ▪ projektor ▪ tabule/flipchart
Postup:	1. Žáky vyzveme k tomu, aby si otevřeli hru na svých počítačích, můžeme využít zkrácený odkaz jsns.cz/velvet89. Poznámka: Na standardním internetovém připojení by měla jít hra bez problémů spustit v učebně na několika počítačích, načítání hry trvá průměrně 20–60 sekund. Před hodinou je dobré si rychlost načítání na příslušných počítačích vyzkoušet. Podle nastavení počítače se může načíst do 90 % a poté čekáte výše zmíněných 20–60 sekund. Pokud načítání trvá

významně děle, obnovte stránku.

2. Na tabuli promítneme úvodní stránku hry a zeptáme se žáků, *co vědí o dění v jednotlivých městech v roce 1989*. Postřehy můžeme zapisovat na tabuli. Následně dojdeme k cíli hodiny, kdy žákům vysvětlíme, že cílem je zjistit motivace lidí v jednotlivých městech: *Proč demonstrují? Jaký je průběh a jaký výsledek?*
Poznámka: Pokud žáci nedokáží k jednotlivým městům nic říci, můžeme se zeptat obecněji na to, *co vědí o sametové revoluci nebo jaké věci spojené s rokem 1989 je napadají*.
3. Poté si společně pustíme intro hry (může být i individuálně), což je dobové video zachycující Palachův týden. Žáci se po intru dostanou do Teplic, nyní jim vysvětlíme, že bude následovat krátký návod, jak se pohybovat ve scéně, a že po kliknutí na postavu v kolečku dostanou instrukce, kde se postava ve scéně nachází.
4. Zvolte, kolik měst do hry zařadíte dle časových možností, a podle toho moderujte průchod hrou. Pokud máte pouze jednu vyučovací hodinu, doporučujeme jedno město vynechat – počítejte zhruba s pěti minutami na každou scénu a žákům průběžně hlaste přestupy do dalšího města.
Poznámka: Průchod hrou můžete upravit pomocí klávesových zkratk – na úvodní obrazovce napište na klávesnici „**learn**“ (odemkne všechny scény) a můžete tak žáky navádět do vybraných měst, případně některá z časových důvodů vynechat. Jen prosím dodržujte chronologii příběhu.
V konkrétní scéně lze obdobně použít příkaz „**unlock**“ pro odemknutí postupu do další úrovně, pokud žáci nestihnou najít všech pět klíčových postav. Minimální doporučený čas pro jednu scénu je pět minut, aby zůstal zachován herní zážitek.
5. Hra končí odehráním posledního města – Ostravy, necháme žáky dočíst závěrečné obrazovky.
6. Spolu s žáky shrneme, co jsme se dozvěděli o dění ve městech a jakou roli měla v sametové revoluci. Jejich podněty opět můžeme zapisovat na tabuli. Snažíme se je vést k co nejkonkrétnějším odpovědím.

Reflexe:

V následné reflexi navazujeme otázkami: *Co vedlo občany v jednotlivých městech vyjít do ulic? Jaké byly jejich motivace, sny a obavy? Jaká postava ze hry pro vás byla nejzajímavější, jakou jste si zapamatovali motivaci?* Necháme žáky mluvit o motivech a tématech, které je z jednotlivých herních kapitol napadají.

Pokud je ve třídě příhodná atmosféra, můžeme navázat otázkou, *zda znají průběh sametové revoluce v jejich městě/regionu a zda se někdy bavili s rodiči nebo prarodiči o tom, jak sametovou revoluci vnímali oni*.

Poznámka:

Pokud nemáte ve škole k dispozici potřebné vybavení (počítačovou učebnu), můžete hru hrát společně pomocí jednoho počítače a projektoru / interaktivní tabule. V takovém případě zvolíme na každou herní kapitolu z řad žáků dobrovolníka, který hru bude ovládat a jemuž bude zbytek třídy radit, kde má postavy hledat. Je dobré žáky u hry střídát, aby si ji vyzkoušelo co nejvíce z nich. Zároveň můžete hru zadat žákům za domácí úkol, doporučujeme ale společně ve třídě udělat úvodní evokaci a poté závěrečnou reflexi.

Seznamte se s doprovodnými informačními texty k lekci, poskytují podrobný historický kontext ke každému místu, které je ve hře zobrazeno. Využijte také Metodická doporučení k videohře a stručný manuál Jak ovládat hru Velvet 89.

Zkušenosti z praxe:

Základním předpokladem byla funkčnost techniky, což v našem případě vyšlo bez potíží. Po úvodním seznámení s obsahem a cílem lekce potvrdila úvodní evokace neznalost dění v jiných městech než v Praze. Průběh hry byl pro žáky velmi intuitivní a srozumitelný, nedocházelo k nedorozuměním. Mírné odchylky se daly dohledat v rychlosti práce jednotlivých skupinek (žáci většinou pracovali ve dvojicích, na vině byl omezený počet laptopů). Následná reflexe přispěla k dosažení cíle formulovaného na začátku. Dotazy hodně směřovaly k Teplicím a jejich situaci, což jen potvrdilo velmi malé povědomí žáků o tomto rozměru listopadového dění. Žáci na lekci reagovali pozitivními ohlasy.

Jaroslav Taras, Gymnázium Jihlava