

Československo 3889

Příklad využití počítačové simulace ve výuce o minulosti



Obsah

- Proměny společnosti a nové technologie ve vzdělávání.
- Koncept DGBL: Digital-game-based learning.
- Didaktické využití strategií: Civilization, Total War.
- Adventura Mission US.
- Československo 38–89 - představení simulace.
- Struktura simulace a ovládací prvky.
- Modelové hodiny - představení didaktického konceptu.
- Modelová hodina "kolaborace".
- Simulace jako nástroj reflexe paměti ve škole.

HRÁČ I VE SVĚTĚ (EU)

95,2 miliónu

HRÁČŮ V 18 EVROPSKÝCH
ZEMÍCH ZAŘAZENÝCH
DO VÝZKUMU GAME SURVEY

38 %

PROCENTO HRÁČŮ
Z CELKOVÉ POPULACE
VE FRANCII

49 %

PODÍL HRÁČŮ Z CELKOVÉ
EVROPSKÉ POPULACE
VE VĚKU 25-29 LET

58 %

PROCENTO RODIČŮ
V EVROPĚ, KTERÍ HRAJÍ HRY
SPOLEČNĚ SE SVÝMI DĚTI

76 %

EVROPŠTÍ HRÁČI,
KTERÍ HRAJÍ MÉNĚ
NEŽ 5 HODIN TÝDNĚ



BROM, Cyril: Virtuální učení, Vesmír 87/2008, č. 2, s. 706–711,

KDO DNES HRAJE POČÍTAČOVÉ HRY?

Ze studie provedené v letech 2005–2006 na anglických školách vyplynulo:

- 72 % učitelů nikdy nehrálo počítačové hry ve svém volném čase pro zábavu, zatímco 82 % studentů hrálo hry aspoň jednou za pár týdnů; denně hrálo hry 50 % chlapců a 21 % dívek.
- 36 % učitelů 1. stupně („primary“) a 27 % učitelů 2. stupně („secondary“) používalo hry při výuce (míněno zřejmě včetně e-learningových kurzů).
- 59 % učitelů by chtělo vyzkoušet počítačové hry ve výuce (ve věkové kategorii 25–34 let s méně než pětiletou praxí dokonce 67 % učitelů), ze studentů má zájem 62 % (mezi 11letými 66 %, mezi 15–16letými 49 %).

HLAVNÍ DŮVODY PRO POUŽITÍ HER PŘI VÝUCE

- 91 % učitelů udává zlepšení motorických i kognitivních schopností studentů.
- 77 % učitelů udává zlepšení IT znalostí studentů (totéž si myslí 69 % studentů).
- 63 % učitelů udává zlepšení vyšších kognitivních schopností.
- 62 % učitelů udává zlepšení znalostí z konkrétního předmětu (totéž si myslí pouze 24 % studentů).
- 17 % učitelů udává zlepšení sociálních schopností studentů.

DALŠÍ ARGUMENTY

- 53 % studentů udává, že se při hraní her během výuky zlepšila jejich schopnost řešit problémy.
- 37 % učitelů neuvažuje použít tyto hry ve výuce, z nich 33 % uvádí jako důvod, že podle jejich mínění mají hry malou nebo žádnou výukovou hodnotu, a 17 %, že jsou dostupné lepší nástroje; 22 % studentů si myslí, že by hry ve výuce používány být neměly.
- 77 % učitelů se domnívá, že hraní her podporuje antisociální chování a 62 %, že podporuje stereotypní vnímání jiných lidí či sociálních skupin; 30 % studentů si myslí, že hraní her může vést k zvyšování násilí a agrese.

R. Sandford, M. Uliscak, K. Facer a T. Rudd: „Teaching with Games“. Studie byla provedena dotazníkovou metodou. Zúčastnilo se jí 2334 žáků ve věku 11–16 let a 924 učitelů, viz http://www.futurelab.org.uk/projects/teaching_with_games/research/final_report

http://artemis.ms.mff.cuni.cz/main/papers/V706-711_virtualni_uceni.pdf

Zdroj: Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky

Údaje z roku 2011

http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf

Situace v ČR

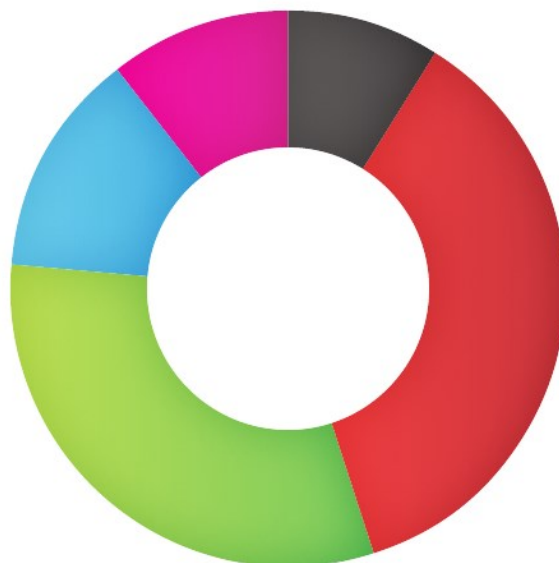
HRÁČI V ČR



27,8%

POPULACE ČR HRAJE HRY
NA PC, KONZOLÍCH
NEBO MOBILNÍCH TELEFONECH

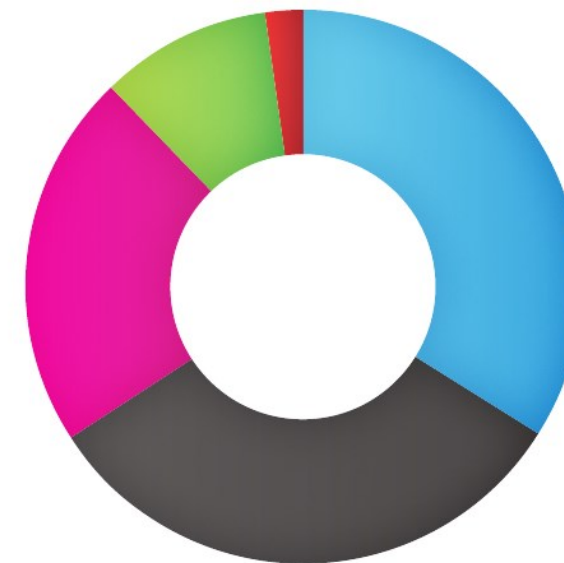
HRÁČI V ČR PODLE VĚKU



9% 36,2% 31,2% 13,3% 10,3%

15-17 let 18-29 let 30-44 let 45-59 let 60 a více let

DĚTI A HRY



34% 32% 22% 10% 2%

NAŠE DĚTI SMĚJÍ
HRÁT TÝDNĚ
MÉNĚ NEŽ 5
HODIN

NAŠE DĚTI SE
HRANÍ HER
NEZAJÍMAJÍ

NAŠE DĚTI SMĚJÍ
HRÁT TÝDNĚ
VÍCE NEŽ 5,
ALE MÉNĚ NEŽ
20 HODIN

NAŠE DĚTI
MOHOU HRÁT
HRY, JAK
DLOUHO
A KDYKOLIV
CHTĚJÍ

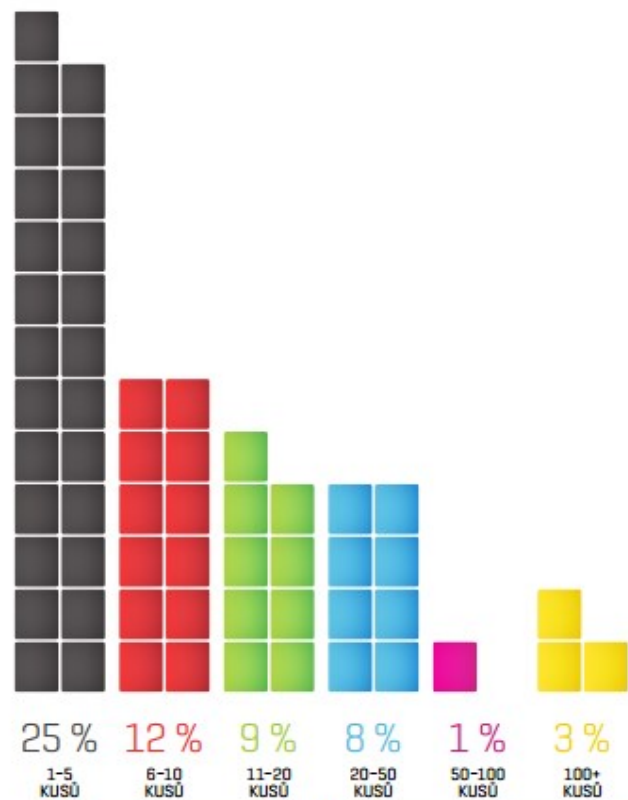
NAŠE DĚTI MAJÍ
HRANÍ HER
ZAKÁZANÉ

Zdroj: Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky

Údaje z roku 2011

http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf

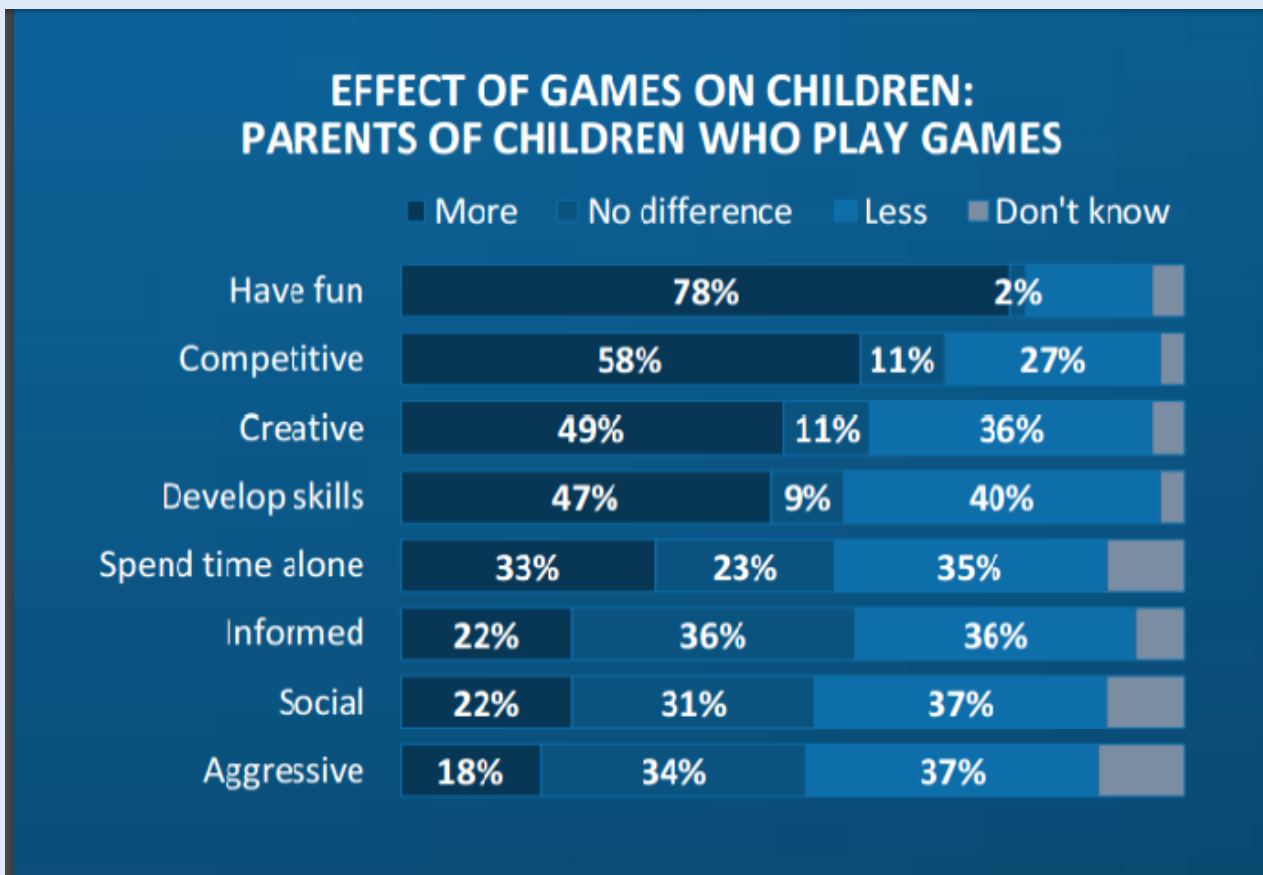
POČET HER V DOMÁCNOSTI



8 **58%** domácností uvedlo, že žádnou hru nevlastní
OTÁZKA Kolik her vlastní Vaše domácnost za všechna zařízení?
Vzorek: Celá populace ČR

Zdroj: Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, 2011, viz výše

- ISFE: INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE
- Prosinec 2012: VIDEOGAMES IN EUROPE: CONSUMER STUDY, Czech Republic
- http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/czech_republic_-_isfe_consumer_study.pdf



55% of children aged 10-15 are sometimes or often playing games with an age rating higher than their age, according to their parents. The same is true for 37% of children aged 6-9., s. 5

Počítačová hra

Tradiční školní výuka

Hráč hru zcela ovládá.

Skupiny žáků se učí stejným tempem a nemají přitom nad učením kontrolu.

.....
Hráč se aktivně angažuje v několika různých aktivitách.

Žáci pasivně přijímají běžné aktivity.

.....
Hráči hrají, dokud nezvládnou všechny postupy nutné k výhře. Mají tolik času, kolik potřebují.

Žáci musí postupovat všichni stejným tempem, bez ohledu na individuální rozdíly, výkonnější čekají na méně výkonné.

.....
Hráči si osvojují prostředí, v němž se pohybují, aktivně si osvojují znalosti a dovednosti

Žáci získávají znalosti od učitelů, učí se především pro testy a získané znalosti jen zřídka uplatní v jiném prostředí.

.....
Hráči spolupracují, sdílejí tipy a postupy.

Žáci postupují izolovaně, nemohou využívat navzájem své znalosti.

.....
Soutěživost hráčů se produktivně obrací vůči jim samým. Překonávají svá omezení a dosahují „mistrovství“ v ovládnutí hry.

Žáci jsou navzájem konkurenty v tom, že hodnocení jednoho je kritériem pro hodnocení druhého. Tím se povzbuzuje vzájemné soupeření.

.....
Vnitřní motivace ke hře (hra přináší dobrý pocit).

Škola je postavena na vnějších odměnách (známky, strach z neúspěchu).

Proč využívat počítačové hry?

- 1. Raketové zrychlení vs. konvenční zrychlení:
- 2. Paralelní procesy vs. lineární procesy
- 3. Vizualita vs. text
- 4. Náhodný přístup vs. přístup „krok za krokem“
- 5. Propojený vs. samostatný
- 6. Aktivní vs. pasivní
- 7. Hra vs. práce
- 8. Výhra vs. trpělivost
- 9. Fantazie vs. realita
- 10. Technologie jako přítel vs. technologie jako nepřítel

Využití strategií při výuce dějepisu

- Jeremiah McCall: Simulation Games and the Study of the Past: Classroom Guidelines
- <http://gamingthepast.net/theory-practice/my-work/simulation-games-and-the-study-of-the-past-classroom-guidelines/>
- Civilization, Total War, CivCity, ...



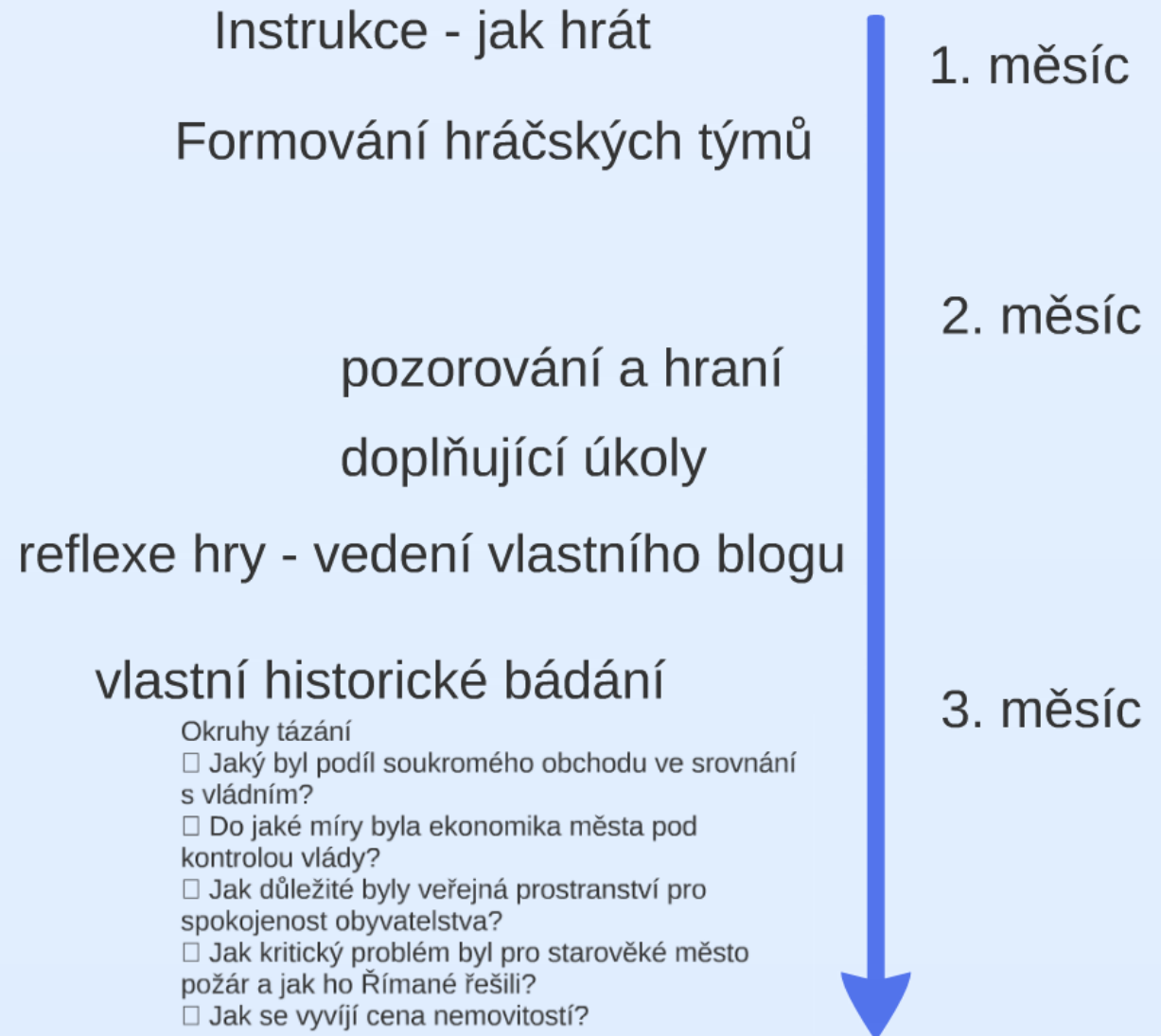
• Co vlastně řeší CivCity

- Jak organizovat rozvoj města
- Jak uspokojovat potřeby různých sociálních vrstev
- Jak podpořit výrobu a obchod v předmoderní době

Postřehy McCalla

- větší nároky na učitele
- Simulace bez nároku na pravdu – pouze jako prostředek inspirující otázky o minulosti: Ve veřejném prostoru mnoho nároků na pravdu (v politice, médiích, náboženství, atp). student si musí zvyknout vybírat
- Hraní simulace je „přehrávání“ a tedy vytváření dějin – je to více než jen reprodukce příběhu – kdo umí vytvářet dějiny, dokáže lépe kriticky posuzovat události – nenechá se jimi ovládat, ale sám je ovládá

Specifický vzdělávací program pro děti 13. – 15. let: 2001 - 2007



- Otázka interpretace – je třeba udržovat **reflexivitu vůči hře** – nesmí se přijmout samotný herní princip (plné, nereflektované „ponoření se“ do fikčního světa hry)
- studenti by měli posuzovat nejen obsah hry, ale i její intenci, záměr, povahu – **metareflexe herního světa hry**
 - Jaká je role hráče v herním světě a jakým herním výzvám hráč čelí?
 - Jaké má hráč možnosti?
 - Jaké jsou omezení pro čerpání zdrojů?
 - Jaké strategie vedou k úspěchu či neúspěchu?
 - Jak se úspěch či neúspěch ve hře měří?

- MISSION US

A REVOLUTIONARY WAY TO LEARN HISTORY

[LOGIN](#)
[REGISTER](#)

[f](#)
[t](#)

[HOME](#)
[ABOUT](#)
[PLAY](#)
[EDUCATORS](#)
[HELP](#)
[CONTACT](#)

Mission 1: For Crown or Colony?
It's 1770. You are Nat Wheeler, a 14-year-old apprentice in Boston. When fighting starts, what will you do?

[PLAY](#)

Mission 2: Flight to Freedom
It's 1848. You are Lucy King, a 14-year-old slave in Kentucky. Will you find a path to freedom?

[PLAY](#)

Mission 3: A Cheyenne Odyssey
It's 1866. You are Little Fox, a Northern Cheyenne boy. Can you help your tribe survive life on the Plains?

[PLAY](#)

MISSION 1 TRAILER

MISSION 2 TRAILER

MISSION 3 TRAILER

About Mission US

Mission US is a multimedia project that immerses players in U.S. history content through free interactive games. [\(read more\)](#)

THINK FAST!
ABOUT THE PAST

Test your knowledge of history as you race against the clock! *Three free ways to play:*

[PLAY ONLINE](#)
[APPLE IPAD](#)
[ANDROID TABLET](#)

© 2014 THIRTEEN Productions LLC. All rights reserved. Produced by

WNET
THIRTEEN

NEW YORK PUBLIC MEDIA

Funding for Mission US provided by the Corporation for Public Broadcasting. Additional funding provided by the National Endowment for the Humanities.

cpb

NATIONAL ENDOWMENT FOR THE HUMANITIES

Interaktivita a možnost volit odpovědi

Možnost výběru
odpovědi zásadně
motivuje uživatele
– stává se
účastníkem svého
vzdělávání



Wake up, Nathaniel! The early bird catches the late worm!

Let me sleep a little longer!

What am I supposed to do?

At once, Ma'am!

MENU

SMARTWORDS

INVENTORY

MAP



Pohyb v novém sociálním prostoru



Reálie jsou představovány v kontextu sociální praxe



W. A. N. T. E. D.

A Wet Nurse with a good young
Breed of Milk, within 4 or 5 Miles of Boston. Any
one that can be recommended may be further in-
formed by inquiring of Eden and Gill.

Choice Capers and Anchovys, by
the Key or Eagle Brand.

T. O. B. D. L. D. B. Y.

Archibald Cunningham,
At his Shop near the Draw-Bridge, Foot-Street, Boston.

A L. V. G.

New Raisins and Turkey Figs by the Cask.
Currants, Citron, Mace, Cloves, Cassia, Nut,
Almonds, Gum Peas, Indigo, Starry, Figs, Lipo Stone,
Wine Glass by the Gross, Allum. Ginger, Cinnamon
per Cask, Rhubarb and Logwood per box, Kipper's
Bacon per Dozen, (Kipper's) Tobacco per Dozen,
or for Quantity, Chocolate, Leaf and Ground Coffee, Cloves,
Sage, Mastic per pound or 100 Bottles, long handled
Heath Brushes, Flannels Oyl per Cask or Single Pail.
With a good Assortment of Glass Bases and Ceru-
colored Wax, Dutch Shells from half a Penny to three
Quarts, by the Dozen or Single.

N. E. A Quantity of NUTMEGS so be sold cheap
in this Shop.

T. O. B. D. L. D. B. Y.

By John Lucas, Baker,
At the South End.

A Large Quantity of Ship-Bread, baked this Winter
for sale of better Quality, which I will sell cheap
than at other. As I would 'save' lives and fill up
my Place as a Baker, and be able to keep my Proportion
of Government's Expense, I will sell Royal chocolate for
Cash, this day 21st of September in Town.

M. B. I would advise my young children in this Branch
of Business, as they would be able to fill up, this we
might not be expected in this Branch of Business.

**The Gazette makes money by letting merchants and Patriots advertise their
wares or announcements. I need you to sell at least three advertisements to
fill the space.**

What do you mean by Patriots?

What if I sell more advertisements than you can fit,
Sir?

I understand, Sir. Thank you. I will be off at once.

MENU SMARTWORDS INVENTORY MAP

Diverzita sociálního prostředí

Multiperspektivita



Pan Edes, vlivný a
zámožný obyvatel
Bostonu



Anonymní britský
voják



Námořník
Solomon,
svobodný
Afroameričan

Československo 3889

www.cs3889.cz

- výukové simulace, které kombinují prvky interaktivního komiksu a počítačových her.
- Školní verze: ZŠ a SŠ
- Verze pro veřejnost
- Podpořeno ESF: NAKI (MKČR)
- Řešitelé: FF UK / MFF UK / ÚSD AVČR

Atentát

Hlavní postavy



Ludmila Jelínková



Matyáš Krejcar



Josef Málek



Jakub Hein



Marie Červenáková

Vnitřní pohraničí

Hlavní postavy



Jarmila Nováková



Anna Grötschel



Josef Studnička



Matyáš Krejcar



Jan Vlk

Útěk

Hlavní postavy



Blanka Majerová



Helena Pokorná



Dagmar Fišerová



Antonín Němec

Jak získat hru

- Registrace na webové stránce hry
- <http://cs3889.cz/content/prepareCreate.do?sectionId=1471>
- Kontakt v případě jakýchkoli problémů:
tereza@gamedev.cuni.cz



The screenshot shows the website for '3889 CS'. The header is black with the logo '3889 CS' on the left and navigation links 'DOMŮ', 'NOVINKY', 'PRO ŠKOLY', 'O NÁS', and a 'KOUPIŤ' button on the right. Language links 'CZ' and 'EN' are in the top right corner. The main content area is titled 'Výuková simulace Československo 38-89'. Below the title is a paragraph explaining that users must register to use the simulation and that the version is adapted for classroom use with a projector. The registration form is divided into two sections: 'A. Informace o uživateli' and 'B. Informace o škole'. Section A includes fields for 'Titul:', 'Jméno:*', 'Příjmení:*', 'Vyučuji:', and 'E-mail:*'. Section B includes fields for 'Název školy:', 'Ulice, č. p.:', 'Město:', 'PSČ:', and 'WWW stránky:'.

3889 CS DOMŮ NOVINKY PRO ŠKOLY O NÁS KOUPIŤ CZ EN

Výuková simulace Československo 38-89

Abyste mohli používat výukovou simulaci Československo 38-89, je nutné se zaregistrovat. Po potvrzení vaší registrace obdržíte mailem instrukce, jak simulaci stáhnout. Upozorňujeme, že tato verze simulace je přizpůsobena výuce ve třídě pomocí projektoru a nepodporuje samostatné hraní.

A. Informace o uživateli

Titul:

Jméno:*

Příjmení:*

Vyučuji:

E-mail:*

B. Informace o škole

Název školy:

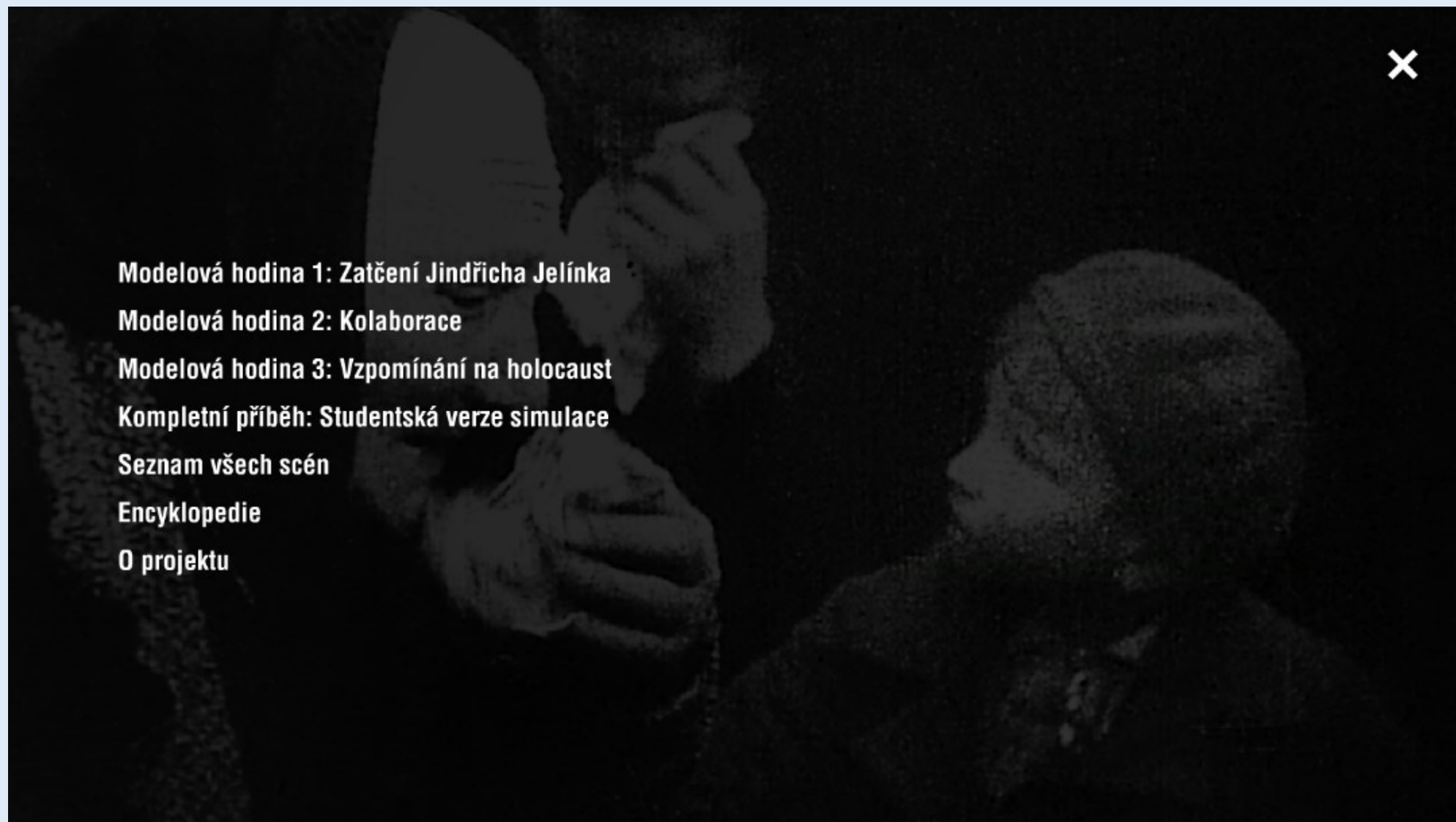
Ulice, č. p.:

Město:

PSČ:

WWW stránky:

Základní rozhraní po spuštění hry



Seznam všech scén (pouze školní verze)

Seznam všech scén



A1.S0	Intro Stěhování Ludmily	C1.S2	Komiks V restauraci	G1.S3b	Rozhovor s Marií Červeňákovou I.
A1.S1a	Komiks Zatčení Jidřicha	C1.S3	Hra Pavouk a muška	G1.S2	Komiks Tábor Lety
A1.S1b	Hra Odpověď gestapu	C1.S4	Sykorův dopis	G1.S4	Hra Útěk z Let
A1.S2	Hra Schovávání letáků	D1.S5a	Rozhovor s Matyášem Krejcarem I.	G1.S3c	Rozhovor s Marií Červeňákovou II.
A1.S3a	Rozhovor s Ludmilou Jelínkovou	D1.S5b	Rozhovor s Matyášem Krejcarem II.	G1.S5	Komiks Repatriační tábor
A1.S3xx	Rozhovor s Ludmilou Jelínkovou II	D1.S2a	Komiks Strojírenská fabrika	H1.S4a	Rozhovor s Egonem Marešem I.
A1.S4	Hra Uklízení bytu	D1.S3a	Roznášení letáků	H1.S2a	Komiks Nádraží
A1.S5	Komiks Monolog Ludmily	D1.S3b	Komiks Filatelie	H1.S3	Hra Útěk z nádraží
A2.S2	Deník Jindřicha Jelínka	D1.S5c	Rozhovor s Matyášem Krejcarem III.	H1.S2b	Komiks Nalezení saka
A2.S4	Věci Jindřicha Jelínka	D1.S4	Komiks Zatčení Jindřicha Jelínka	H1.S4b	Rozhovor s Egonem Marešem II.
B1.S5a	Rozhovor s Josefem Málkem	E1.S1	Post Bellum		
B1.S2	Komiks Příchod Mála domů	F1.S3a	Rozhovor s Jakubem Heinem		
B1.S3	Hra Ničení předmětů	F1.S2	Komiks Osvětim		
B1.S4	Komiks Málek vyhazuje věci	F1.S3b	Rozhovor s Jakubem Heinem II.		
B1.S5b	Rozhovor s Josefem Málkem II				
B1.S6a	Komiks Málek přemýšlí nad článkem				
B1.S6c	Komiks Málek píše článek				
B1.S7	Hra Psací stroj				

Modelová hodina 2: kolaborace

Modelová hodina 2: Kolaborace



Úvodní video

B1.S5a Rozhovor s Josefem Málkem

B1.S2 Komiks Příchod Mála domů

B1.S3 Hra Ničení předmětů

B1.S4 Komiks Málek vyhazuje věci

B1.S5b Rozhovor s Josefem Málkem II

B1.S6a Komiks Málek přemýšlí nad článkem

B1.S6c Komiks Málek píše článek

B1.S7 Hra Psaní článku



PAUZA



PŘESKOČIT



NASTAVENÍ



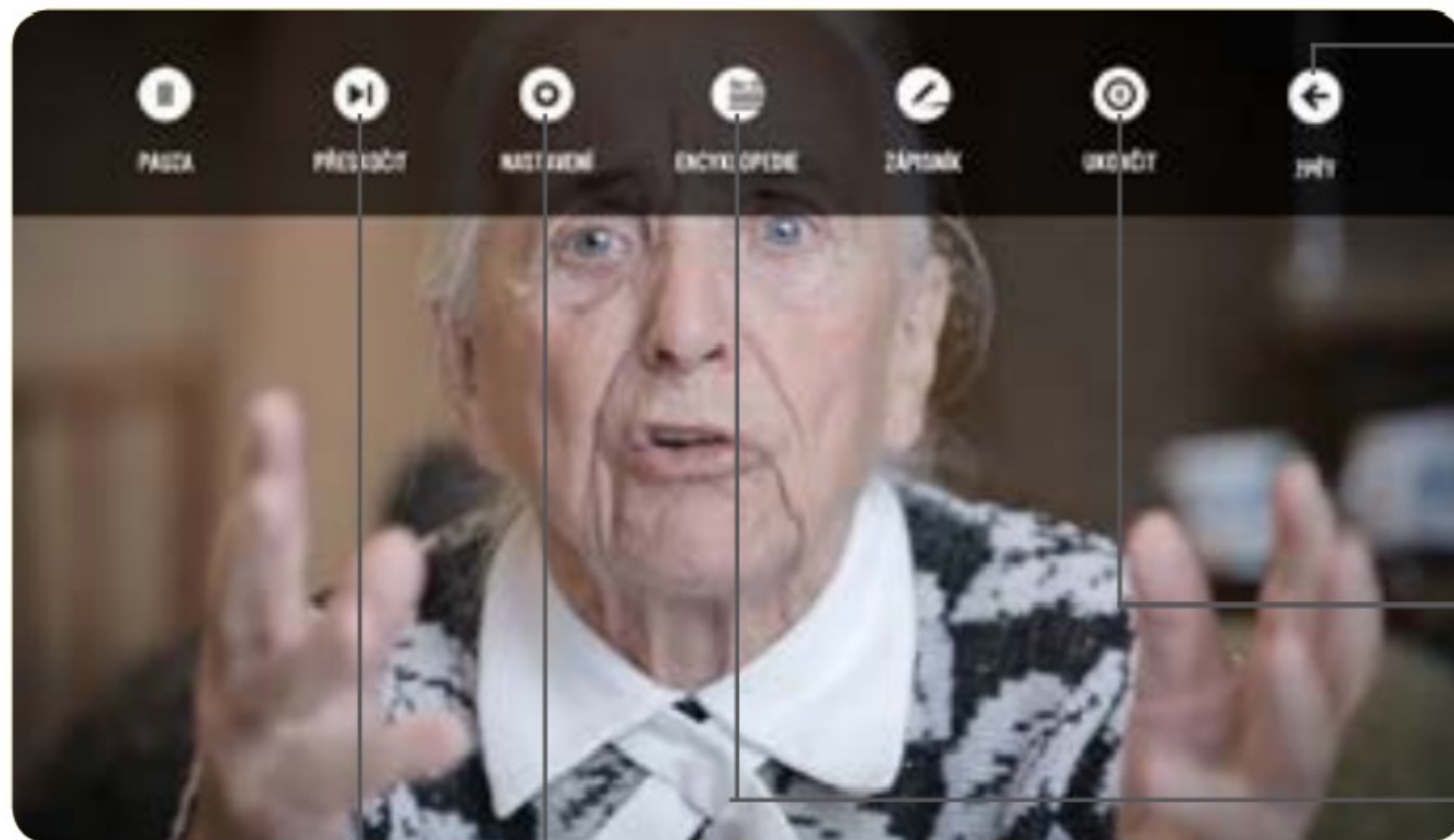
UKONČIT



ZPĚT

přímá promluva pamětníka

Ovládací prvky



Pomocí této funkce se dostaneme na konec aktuální „pamětnické“ promluvy. Využijeme ji například při druhém procházení rozhovoru.

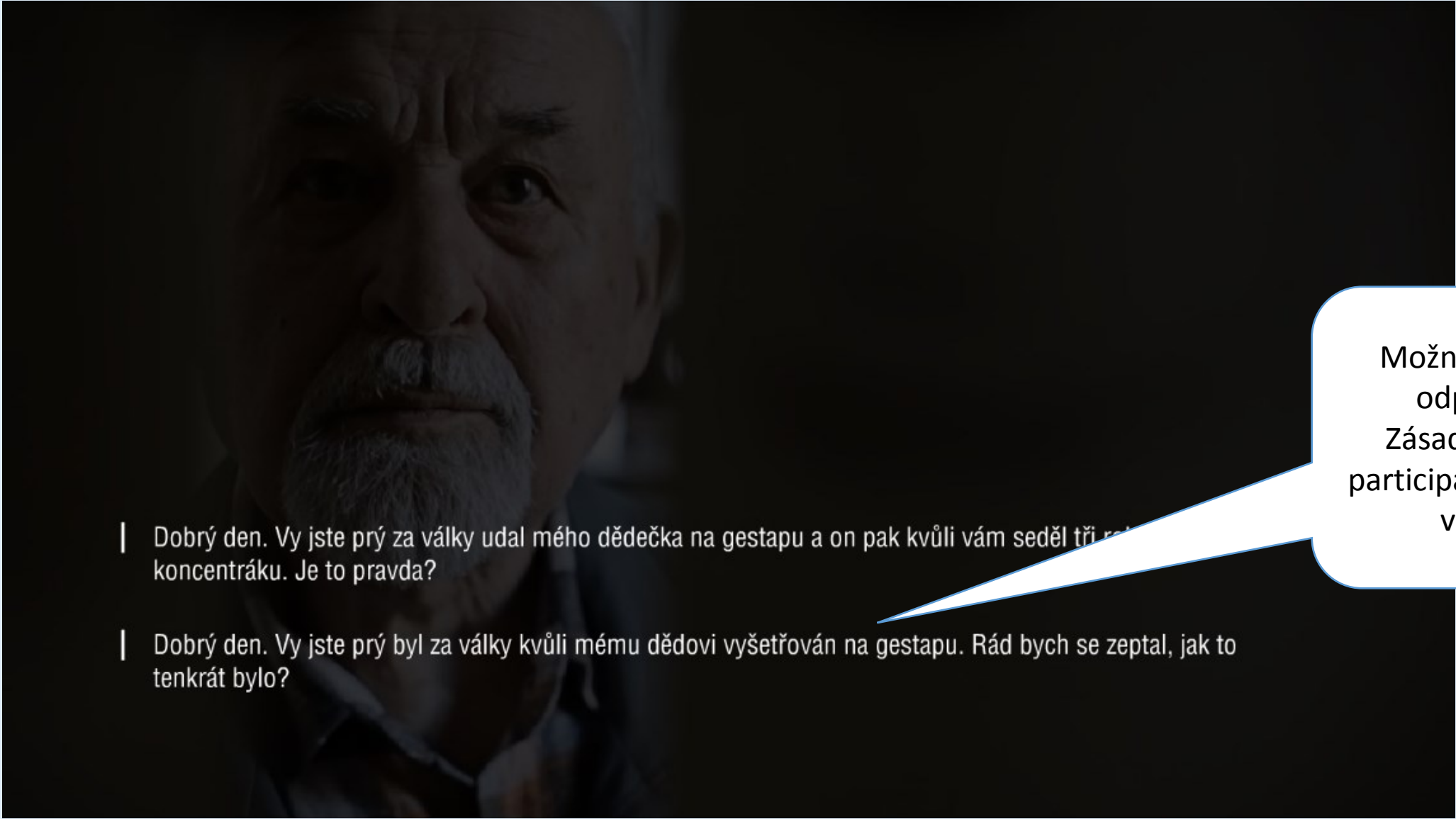
Funkce Nastavení umožňuje zapnout titulky. Někteří vypravěči mluví nesrozumitelně, důležitá je tato funkce také u komiksů.

Klíčovým nástrojem je tlačítko Zpět. V případě volby „nevhodné“ odpovědi má učitel možnost vrátit se do původní nabídky. POZOR – návrat je možný pouze o jedno „kolo“ zpět.

Při návratu se vždy vracíme do režimu modelové hodiny.

Tlačítko Encyklopedie nám umožňuje rychlý přechod do režimu seznamu hesel, která se ve hře objevují.

Rozhovor s pamětníkem (5-10 minut)

- 
- | Dobrý den. Vy jste prý za války udal mého dědečka na gestapu a on pak kvůli vám seděl tři roky v koncentráku. Je to pravda?
 - | Dobrý den. Vy jste prý byl za války kvůli mému dědovi vyšetřován na gestapu. Rád bych se zeptal, jak to tenkrát bylo?

Možnost volby
odpovědi
Zásadní prvek
participace žáků na
výuce

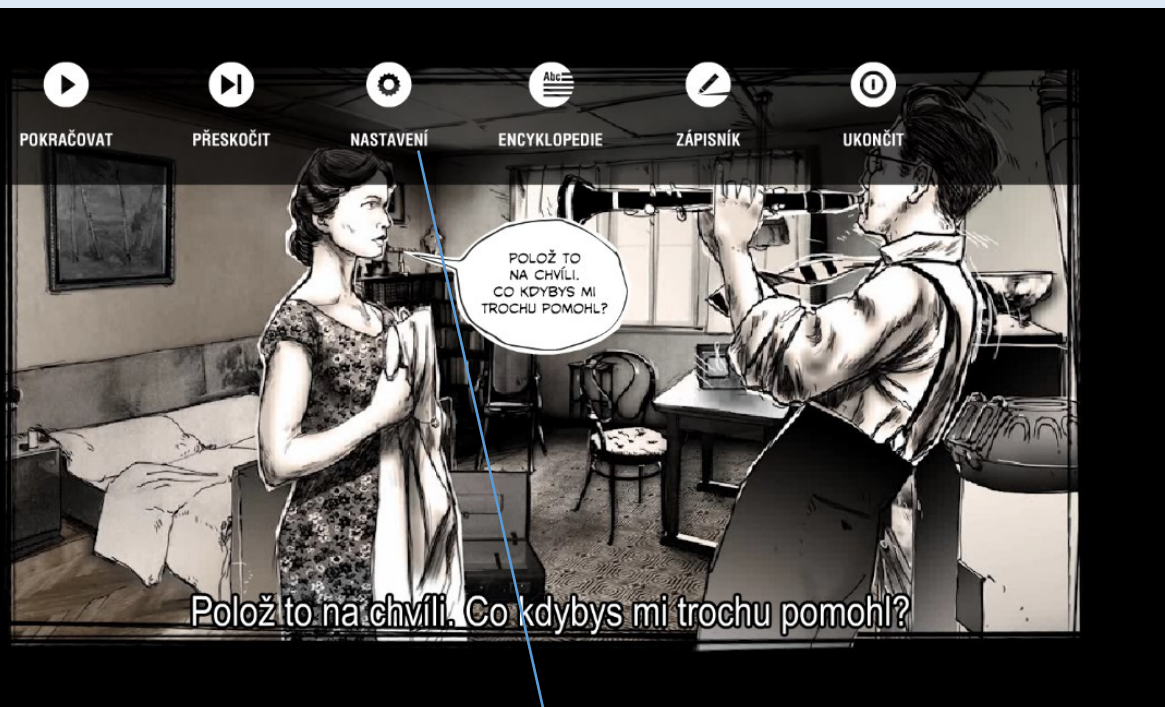
Výrazná vzpomínka – formou komiksu



Zvuky, ruchy, pohyb
(nikoli přímá řeč)



Komiks a aktivizující hry



KOMIKS

Možnost zapnout titulky
Možnost zrychlit pohyb dopředu

Aktivizace studentů –
vystoupení z modu kritické
analýzy a „osvěžení paměti“
(zde uklízení bytu po domovní
prohlídce)



Aktivizující hra (3-5 min.)

Uklízení bytu, Schovávání letáků, volba odpovědi
gestapu, atd.

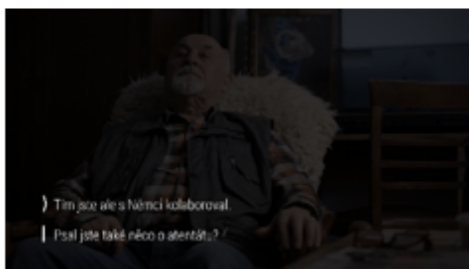
Modelové hodiny:

<http://dejepis21.cz/ceskoslovensko-38-89>

- Kombinace vybraných scén ze simulace a doprovodných materiálů: karikatury, videa, textové prameny
- Kombinace metod: společná reflexe simulace – analýza školních historických pramenů
- Mimořádná dynamika výuky: simulace – video – fotografie - karikatura – diskuse

The screenshot shows the website dejepis21.cz/kolaborace. The page has a sidebar on the left with a logo 'D—21' and several menu items: 'Dějepis v 21. století', 'Jak a proč učit dějiny?', 'Sdílíme a diskutujeme', 'Soudobé dějiny on-line', 'Databáze', 'Vzdělávací aplikace a DVD', 'Československo 38-89', 'Zatčení Jindřicha Jelínka', 'Kolaborace' (highlighted), and 'Filmová ukázka 1:'. The main content area on the right has a search bar, social media icons for E-learning and Facebook, and a breadcrumb trail: 'Úvod > Soudobé dějiny on-line > Československo 38-89 > Kolaborace'. The title 'Kolaborace' is followed by a paragraph explaining the project's focus on the story of Málkase and the concept of collaboration. Below this, 'Didaktické cíle' (Didactic goals) are listed, and 'Časová náročnost' (Time requirements) are specified for teachers (30-35 min) and students (45 min).



Fáze 1	Fáze 2	Fáze 3	Fáze 4
10 minut	10 minut	10-15 minut	10 minut
Úvod - Vysvětlení herního kontextu - Vysvětlení historického kontextu Video 1: Je třeba zabít Sekala (1996) 1:34 min.  Video 2: Ohlédnutí (1968) 0:46 min. 	Simulace: Rozhovor s Málkem I  Simulace: Rozhovor s Málkem II 	Simulace: komiks -vzpomínky Málka  Simulace: Hra I  Simulace: Hra II 	Reflexe <u>Generování otázek: hranice eticky přijatelného jednání</u> • Lze označit Málkovo jednání za kolaborační? (možno srovnávat s typy kolaboračního jednání ve videích: Sekal, Ohlédnutí,...) • Lze Málka považovat za slušného člověka? <u>Generování otázek: legitimita atentátu</u> • Posloužil atentát pouze Benešovi a jeho skupině? • Lze akceptovat ztrátu lidských životů za obnovení státnosti? <u>Generování rizik: srovnání rizik za komunismu a nacismu</u> • V čem byla situace 50. let jiná?

Československo 38-89

Atraktivita Vizualita, dynamická prezentace
 Herní princip

Motivace

Participace

Tajemství

Minulost Rekonstrukce-inscenace
 Porozumění - multiperspektivita
 Přivlastnění-ztotožnění

Vzdělávací cíle

Analýza - interpretace

empatie, dekonstrukce

Vzpomínková praxe

Současnost

hraní rolí

multitemporalita

Sociální kompetence

Simulace jako nástroj umožňující reflexi paměti

- Porozumění specifikům pamětnického diskursu
 - Křehkost paměti
 - Nespolehlivost paměti
- Provázanost minulosti a přítomnosti
- Souvislost paměti s politickými identitami

!!! Vystoupení z pamětnického diskursu !!!

- **Nikoli reprodukce pamětnických narativů, ale jejich kritická reflexe**
- **vědomí konstruktivity minulosti**

Specifika CS3889

Přiznaná konstruktivita
vyprávění

- pamětnické konstrukce na základě skutečných příběhů
- multiperspektivita (integrace několika odlišných příběhů)

Didaktická východiska

- kontrola nad pamětnickým vyprávěním
- "režisérská" pozice hráče - určuje dynamiku rozhovoru a téma
- kritický přístup k pamětnickému vyprávění

**Historie jako sociální
konstrukt**

**Pamětník jako předmět
kritické reflexe**

Československo 3889

- Základní info

www.cs3889.cz

- Registrace

<http://cs3889.cz/content/prepareCreate.do?sectionId=1471>

- Doprovodné materiály a metodiky

<http://www.dejepis21.cz/ceskoslovensko-38-89>