

VZDĚLÁVACÍ APLIKACE VE VÝUCE DĚJEPISU: ODEZVA STUDENTŮ NA WEBOVOU APLIKACI HISTORYLAB

EDUCATIONAL APPLICATIONS IN HISTORY TEACHING: STUDENTS' RESPONSE TO THE HISTORYLAB WEB APPLICATION

Denisa Zimová¹

¹ Ústav pedagogických věd, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita, Brno

Abstrakt

Cílem výzkumu bylo zjistit prostřednictvím digitálního vzdělávacího softwaru, konkrétně s pomocí HistoryLabu, jakým způsobem hodnotí studenti šesti tříd na vyšším stupni gymnázií jeho využití ve vyučovacích hodinách oproti standardně vedené výuce a jaké spatřují výhody či nevýhody v takto pojaté výuce s pomocí vzdělávací aplikace a s technologiemi. Zároveň si mohli studenti vyzkoušet netradiční hodinu dějepisu propojenou s badatelsky orientovanou výukou.

Klíčová slova: *HistoryLab, výuka dějepisu, digitální technologie, badatelsky orientovaná výuka, digitální vzdělávání*

Abstract

The aim of the research was to find out, through the use of digital educational software, specifically HistoryLab, how students in sixth grade at the upper secondary level evaluate its use in the classroom compared to standard teaching, and what they see as the advantages or disadvantages of such teaching with the help of educational applications and technology. At the same time, students could try out a non-traditional history lesson connected with inquiry based education teaching.

Keywords: *HistoryLab, history teaching, digital technologies, inquiry based education, digital education*

1 ÚVOD

Během doby uzavření škol z důvodu pandemie COVID-19 došlo k nucenému seznámení se s využíváním digitálních technologií ve výuce, a především k jejímu uskutečnění na online platformách. Učitelé tak začali více pracovat nejen s technologiemi, ale i s různými vzdělávacími aplikacemi, se kterými se snažili žáky zaujmout jako je například HistoryLab.

2 TEORIE

Ačkoliv vzrůstá množství vzdělávacího softwaru využitelného při výuce dějepisu, není mnoho studií, které by se tomuto tématu věnovaly. Samotné IT firmy nejprve software vyvinou a až následně zjišťují jeho použitelnost při výuce (např. pomocí zapojení do projektu Dějepis+ jako v případě HistoryLabu). Dosavadní výzkumy se zaměřují spíše na využití počítačových her při výuce dějepisu v českém školství (Kolek et al., 2021), případně na stupni základních škol či u jiných vyučovacích předmětů. V souvislosti s využíváním digitálních technologií ve výuce se pojí nedostatečné vybavení škol, a nedostatečné kompetence učitelů při jejich manipulaci.

3 METODOLOGIE VÝZKUMU

Pro výzkum bylo použito kvantitativní výzkumné šetření, kdy se měli žáci vyjadřovat pomocí vytvořeného vlastního dotazníku, složeného z otevřených a uzavřených otázek (škálové položky), nejen k vyzkoušené aplikaci, ale i k jejímu začlenění do běžné výuky, k porovnání mezi takto vyučovanou výukou a jejich běžně vedenou výukou dějepisu a k výstupu výzkumnice. Sběr dat proběhl během února až dubna 2022 na třech gymnáziích Jihomoravského kraje, celkově byla aplikace vyzkoušena v osmi třídách. Věk žáků a žákyň se pohyboval v rozmezí 18–21 let, jednalo se tedy o septimy/3. ročník vyššího stupně či oktávy/4. ročník vyššího stupně. Celkový počet respondentů, kteří vyplnili a odevzdali dotazník dosáhl 109. Dotazník byl vyplněn ještě v hodině, hned po vyzkoušení si vybraného cvičení v aplikaci HistoryLab, které po domluvě s vyučujícími, navazovalo tématem na předešlou hodinu. Bylo nutné, aby k úspěšnému splnění cvičení žáci znali základní problematiku dané doby.

4 VÝSLEDKY

Do závěrečného hodnocení byly započítány i dotazníky neúplně vyplněné (jedná se o dotazníky minimálně z $\frac{1}{2}$ vyplněné), aby bylo dostatek materiálů k analýze. Z realizovaného dotazníkového šetření vyplývá, že hodina byla pro studenty do jisté míry zajímavější než, jak se sami v dotaznících vyjadřovali, běžná a v podání monologu učitele vedená výuka, protože se tak mohli více zapojit do výuky. Oceňovali zapojení moderních technologií do vyučování, ale překvapením byla jejich vyjádření obav, ohledně kompetencí nejen učitele, ale i některých žáků, když by se s nimi mělo manipulovat v hodině. Přes výhody, které v takto pojaté výuce spatřovali by však aplikaci použili pouze jako doplněk k výuce hlavně z důvodu probrání menšího celku obsahu probírané látky. Tento výzkum však obsahuje určité limity jako je nemožnost věnovat se aplikaci celou vyučovací hodinu či více hodin a taky nutnosti vyplnit v hodině dotazník. Také nebylo možné si libovolně zvolit jakékoliv cvičení či pokaždé použít to stejné kvůli nutnosti navazovat na předešlou hodinu. Dalším limitem je absence kontrolní skupiny, která se jevila jako zbytečná, protože dle ústního vyjádření učitelů a učitelek, ve svých hodinách technologie, ani žádné vzdělávací aplikace nepoužívali. V neposlední řadě, pak již zmiňovaná nutnost do výzkumu započítat neúplně vyplněné dotazníky.

5 ZÁVĚRY A DISKUSE

Přesto, že se podporuje zavádění digitálních technologií do výuky a sami učitelé se pozitivně vyjadřují k možnosti jejich používání, nebyl nalezen určitý vyvážený stav mezi nutností probrat za hodinu větší obsah látky a strukturou obsahu vzdělávacího softwaru, který by to umožňoval. Nečekané bylo zjištění, že studenti jsou k digitálním kompetencím svých učitelů spíše skeptičtí, a i když jim přišla hodina zajímavější, tak by HistoryLab v hodinách používali jen minimálním či doplňkovým způsobem (test, domácí úkol atd.). Příspěvek tak poukazuje na určité mezery, které je nutné vyplnit, aby bylo v hodinách možné digitální technologie a vzdělávací software smysluplně a účelně používat.

6 LITERATURA

- Činátl, K., Najbert, J., Ripka, V. (2021). Historická gramotnost v aplikaci HistoryLab: realistický přístup k osvojování didaktické teorie dějepisu. *HISTORIE – OTÁZKY – PROBLÉMY*, 13(2), 50–70.
- Davies, I. (2017). *Debates in history teaching*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Kolek, L., Šisler, V., Martinková, P., & Brom, C. (2021). Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short – and long-term effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5), 1348–1369. <https://doi.org/10.1111/jcal.12575>
- Zimová, D. (2022). *Využití digitálních vzdělávacích nástrojů ve výuce dějepisu* [Magisterská diplomová práce]. Masarykova univerzita.