

Obsah

Na místo předmluvy – Úvod do muzejní didaktiky dějepisu.....	9
Dějepis v muzejní edukaci.....	9
Vznik sbírek a muzeí jako projev tvůrčí svobody společnosti.....	12
Význam vzdělávání a poznání v muzejní kultuře.....	13
K čemu potřebujeme dějepis – odlišná odpověď muzea a školy.....	14
Od výkladu k obsahu výuky dějepisu.....	17
Historický výzkum, badatelsky orientovaná výuka a didaktické hry.....	20
Historické prameny, didaktizované prameny a didaktické pomůcky.....	21
Minulost, dějiny a dobové interpretace.....	24
Závěr.....	29
Úvod.....	30
1 Aktivizace návštěvníků jako téma muzeologie a muzejní pedagogiky.....	32
2 Aktivizace a aktivizační metody v pedagogickém kontextu.....	34
2.1 Aktivní učení v pedagogice a muzejní edukaci.....	34
<i>Praktický příklad aplikace principů aktivního učení a aktivizačních metod.....</i>	37
2.2 Hlavní principy aktivního učení v muzeu.....	38
2.3 Konstruktivistický model vyučování jako rámec pro aktivní učení.....	39
2.4 Místo metod — nejen aktivizačních — v procesu plánování edukačního programu.....	41
2.5 Vymezení a klasifikace edukačních metod.....	43
2.6 Aktivizační metody a jejich spojitost s kognitivními procesy.....	46
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Příběh 17. listopadu.....</i>	51
3 Vymezení a přehled aktivizačních metod.....	55
3.1 Metody diskusí.....	55
Řízená diskuse.....	57
Myšlenková mapa spojená s diskusí.....	57
Debata mezi dvěma názorovými tábory.....	57
<i>Příklad uplatnění diskusních metod: Normalizace a okupace Československa po roce 1968.....</i>	57
3.2 Metody heuristické.....	58
Hádanka nebo problém k řešení.....	59
Metoda pokus – omyl.....	59
Srovnávací metoda.....	59
Tvorba hypotéz.....	59
Badatelská činnost.....	60
<i>Příklad uplatnění heuristických metod: Pravěké nástroje a jejich využití.....</i>	60
3.3 Metody situační.....	60
Příklad interaktivních exponátů s využitím situačních metod.....	62
Hraní rolí (role-playing).....	63
Simulace rozhodování.....	63
Případová studie.....	63
Rekonstrukce události z historie (reenactment).....	64

Dilema	64
Hra na "Co by se stalo, kdyby..."	64
Larp	64
<i>Příklad uplatnění situačních metod: 2. světová válka – Život v okupovaném Československu</i>	65
3.4 Metody inscenační	66
Improvizace.....	67
Hraní příběhu	67
Reinterpretace.....	67
Živé obrazy.....	67
Divadelní představení.....	67
Dramatická diskuse.....	67
Stínohra	67
<i>Příklad uplatnění inscenačních metod: Stínové divadlo – Příběh Ikara a Daidala</i>	68
3.5 Didaktické hry	70
Stolní hry a deskové hry	70
Hry s úkoly a hádankami	70
Role-playing hry.....	70
Hra s úkoly	71
Úniková hra	71
Sbírání bodů a odměn	71
Hra s časovou osou	71
Kreativní hra	72
Digitální hry a videohry	72
3.6 Projektová metoda.....	72
<i>Příklad uplatnění projektové metody: Osudy židovské komunity našeho města</i>	73
3.7 Metody expresivní	73
Žánrová přesmyčka.....	74
Analytické skici	74
Zvuky minulosti	74
Příběh jednoho předmětu	75
Vzpomínky na minulost	75
Pohyb v prostoru	75
3.8 Metody praktických činností	75
Výroba keramiky ve stylu pravěkých nádob.....	76
Tkaní na dobových stavech a další ukázky řemesel.....	76
Sestavování jednoduchých strojů.....	76
Rekonstrukce historických staveb.....	76
Výroba předmětů denní potřeby.....	76
Rytířský výcvik	76
Příprava dobových pokrmů.....	76
3.9 Další pedagogické strategie a komplexní výukové metody	77
Kritické myšlení.....	77
Projektová výuka	77
Kooperativní výuka.....	78
Místně zakotvené učení.....	78
Service learning	80

<i>Příklad service learningu Edukativní projekt muzea se zapojením žáků: Hlas svobody – Od disentu k dnešnímu boji za demokracii</i>	80
Objektové vyučování	81
<i>Příklad programu postaveného na objektovém vyučování: Tajemství porcelánu</i>	82
Badatelsky orientovaná výuka	83
Zážitková pedagogika	83
Vrstevnické učení	84
Living history	84
Přístupy vycházející z experimentální archeologie	84
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Architekti času Program příměstského tábora Pevnosti poznání</i>	85
4 Ledolamky a evokace — metody uvozující program a evokující jeho obsah	91
4.1 Ledolamky	93
Jméno a gesto	93
Tři pravdy a jedna lež	93
Pavučina přátelství	93
Pavučinový kruh — propojení se zpětnou vazbou	93
Pavučina jako prolézačka	94
Originální portály a překážky	94
Pantomima	94
Hra na mrtvoly	95
Jsem letadlo	95
Seřadte se mlčky podle barvy ponožek!	96
Seřadte se mlčky od nejstaršího po nejmladšího!	96
Škatule, škatule, hejbejte se!	96
Společná stavba	96
Najdi někoho, kdo	98
Fotoaparát	99
Živá sousoší	100
Simon říká	101
Posílání imaginárního předmětu	101
Řetízek bláznivého příběhu	101
Tichá pošta	101
4.2 Evokace	102
Posílání skrytého předmětu	102
Co je to?	102
Kdo jsem?	103
Spojení předmětů nebo obrázků s emocemi a osobnostmi účastníků	103
Projdi výstavu a označ	103
Brainstorming	103
Myšlenková mapa	104
Bingo	105
Formuluj otázku	105
Najdi předmět, k němuž patří dílek fotografie	105
Najdi předmět podle stínu	106
Najdi část expozice, do níž by mohl patřit tento předmět	106

Najdi předmět ve výstavě, k němuž se hodí tato postava	107
Indicie	107
Nálepka.....	109
<i>Příklad práce s nálepkou Feudální společenská hierarchie</i>	109
Výrazová hra.....	111
<i>Příklady výrazových her</i>	111
Vytvořte sochy času	111
Namalujte hudbu.....	111
Namaluj atmosféru nějakého děje z minulosti.....	111
Proměň se v sochu podle slohu.....	111
Evokace prostřednictvím příběhu.....	113
<i>Příklad práce s příběhem Středověké město a život jeho obyvatel</i>	113
Evokace pomocí beletristické ukázky.....	113
<i>Příklad využití románové ukázky pro badatelský úkol</i>	114
Evokace prostřednictvím zážitku či situace.....	114
<i>Příklad evokace prostřednictvím zážitku Život během třicetileté války</i>	115
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Škola pod rudou hvězdou Vzdělávací program Pevnosti poznání</i>	116
Evokace s využitím hmatových boxů	117
<i>Příklad využití hmatových boxů během evokace Středověký hrad a život jeho obyvatel</i>	117
Questionstorming	118
Evokace prostřednictvím příběhových kostek	119
<i>Příklad evokace prostřednictvím příběhových kostek Příběh rytíře Vzdělávací program Pevnosti poznání</i>	120
5 Metody pro aktivní učení ve skupině	121
Práce ve skupině na společném úkolu	121
Buzz Groups	122
Tvůrčí hnízda	122
Snowballing	124
Bingo aneb jak skupině „podsunout“ prvky řešení problému.....	124
Nápovědy aneb jak skupinu usměrňovat a aktivizovat.....	124
<i>Příklad využití nápověd: České mýty pod lupou</i>	124
To do list	125
<i>Příklad to do listu v programu na téma „Kolektivizace a pronásledování kulaků“</i>	126
Případové studie	126
<i>Příklad na téma možností žen a nižších sociálních skupin v 19. století</i>	126
Podvojný zápisník.....	127
Kmeny a kořeny	128
<i>Příklad aplikace metody kmeny a kořeny na téma Rovnoprávnost žen v české společnosti ve 20. století</i>	129
Čtyři rohy.....	130
<i>Příklad využití čtyř rohů pro téma transformace po roce 1989 a téma národních mýtů</i>	130
Živý „exponát“	131
Poslední slovo patří mně	132
Pracovní list s využitím aktivizačních metod	132
Kostka.....	133

<i>Příklad vypracované kostky na téma emancipace žen</i>	135
INSERT	135
Ano — ne.....	135
Herní inventář.....	136
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Příklad využití herního inventáře – příměstský tábor Cesta do pravěku</i>	136
Film a aktivní práce s jeho obsahem.....	141
Natáčení vlastního filmu.....	141
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Vesmírný závod Vzdělávací program Pevnosti poznání</i>	142
Vytváříme animaci	144
Výtvarné aktivity.....	144
Archeologické zkoumání.....	146
<i>Příklad hry na archeologa</i>	146
Práce s 3D modely a vizualizacemi	147
Vytváření vlastních 3D objektů	148
Práce s dobovými fotografiemi.....	149
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Vzdělávací program Škola pod rudou hvězdou Pevnost poznání</i>	149
Vytváření plakátu.....	150
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Vzdělávací program Válčí, jako když tiskne Pevnost poznání</i>	151
Co by bylo, kdyby... vytváříme alternativní historii.....	151
<i>Příklady aplikace metody kontrafaktuální historie</i>	152
<i>UKÁZKA Z PRAXE: Vzdělávací program Pevnosti poznání Osudová hodina</i>	154
Virtuální realita a hraní her.....	160
Programování vlastních videoher	162
<i>Příklad využití Twine ve výuce historie</i>	162
Imaginární muzeum.....	163
Staňte se kurátory!	164
Dražba	165
Staňte se restaurátory!	165
Práce s muzejním kufříkem	167
Aktivní práce s časovou osou.....	167
Rolová hra.....	171
<i>Příklad: Kádrové posudky (vzdělávací program Škola pod rudou hvězdou, Pevnost poznání)</i>	171
Dialog historických postav	171
Publicistické žánry.....	172
Romány	172
<i>Příklad postupu: Archeologická expozice – „Příběh pravěké sekery“</i>	173
Příběhy postav z fotografie	173
<i>Příklady využití příběhů postav z fotografie</i>	174
Hra s komiksem.....	174
Příběhomat	175
Vyprávějte příběhy!	176
Hlasování a vlastní rozhodování	177
Vennův diagram.....	178
Pavučinový diagram.....	180

6 Metody pro reflexi.....	181
Diskuse.....	181
Kulatý stůl.....	181
Diskuse řízená otázkami „Pro a Proti“	182
Diskusní pavučina	182
Volné psaní	183
Reflektivní psaní	183
Pětilístek.....	185
Trojlístek	185
Diamant	185
Akrostich	186
Questionstorming.....	186
Chatbot	187
Tweety	187
Meme.....	189
DJ party.....	190
Šuplík.....	191
Kvíz	192
Slovní mrak	192
Nedokončená věta	192
7 Metody zpětné vazby	193
Moje wow.....	193
Časová kapsle	194
Tři oříšky pro Popelku	195
OK × not OK.....	195
Semafor	195
Lakmusový papírek.....	196
Teploměr	196
Smajlíci.....	197
Propustka.....	198
Dotazník	198
Průzkum spokojenosti zákazníků	199
Řeka	199
Harmonika	200
Tři židle	200
Co jsem dnes v muzeu objevil/a? Kolaborativní virtuální zeď.....	200
Zeď nářků	202
Nalep lístek	202
Les poznání.....	202
Planety vědění.....	203
Pavučinový kruh — zpětná vazba kamarádovi	203
8 Závěr	207
Literatura.....	208