

NÁVRH NA VYUČOVÁNÍ PRO ZŠ

CÍLOVÁ SKUPINA:

2. stupeň ZŠ (nejlépe 10–12 let), výuka v rámci hodiny dějepisu

RVP:

Člověk a společnost.

Dějepis – Nejstarší civilizace, kořeny evropské kultury – antické Řecko a Řím; střední Evropa a její styky s antickým Středomořím.

DÉLKA TRVÁNÍ:

45 minut

POMŮCKY:

přístrojové vybavení – interaktivní tabule nebo tablety, ev. počítač s připojením na internet a projektor; nastříhané cedulky (viz text níže), 3 papíry formátu A4 s popisem, židle, provaz, dostatek papírů natrhaných nebo nastříhaných na malé kartičky. V případě, že není k dispozici interaktivní tabule nebo jiné odpovídající přístrojové vybavení je možné předem vybrané obrázky nebo text vytisknout.

VÝUKOVÉ METODY:

metody slovní (monologické – vyprávění, dialogické – diskuze); metody názorně – demonstrační (předvádění a pozorování, práce s obrazem, počítači); didaktická hra.

PRŮBĚH:

Evokace (5 min.)

Pedagog zahájí hodinu krátkým opakováním učební látky. Je možné také promítat vybrané stránky virtuální výstavy (např. galerii Top 10 aj.) pro vizualizaci a navození atmosféry. Studenti se zapojují do počáteční evokace tím, že jednoslovně nebo krátkými větami říkají, co v nich doba stěhování národů vyvolává za dojmy. Cílem je odpovědět na 5 základních otázek a vytvořit si tak na základě již získaných znalostí přehled o:

- 1) Chronologické zařazení – **KDY?** Klíčová slova (min 2, max 5): říše římská – Byzanc.
- 2) Geografické zařazení – **KDE?** (klíčová slova: Evropa – přední Východ – střední Asie)
- 3) Kulturní a etnické zařazení – **KDO?** (klíčová slova: Germáni – Římané - Slované)
- 4) Politická orientace – **PROČ?** (klíčová slova: říše římská – nájezdy – nové státy)

Příběh – vyprávění (5 – 10 min.)

Pedagog promítne výstavu předmětů z virtuální výstavy Poslední Germáni v Čechách – např. hrob **Hrob 26/XXI** a vypráví příběh života dítěte na základě nalezených předmětů (z jaké rodiny pocházelo, do čeho se oblékalo, jakou pozici mohlo zastávat v rámci komunity atd.). Poté přejde k tomu, jakou roli by asi mohli hrát žáci, kdyby žili v době stěhování národů – kým by byli, co by dělali apod., čímž připraví náladu pro další krok – didaktickou hru.

Didaktická hra (30 min.)

Simulační hra „na“ dobu stěhování národů seznámí žáky zábavnou formou s reáliemi dané doby, životní situací jednotlivých sociálních nebo etnických skupin.

Vyučující zamíchá předem připravené nastříhané kartičky a rozdává je ve třídě. Každý žák obdrží jednu. Je nutné počet jednotlivých postav přizpůsobit počtu žáků ve třídě – v optimálním případě by měli být 2x římský statkáři, 6x jejich otroci (vždy 3 ke každému statku), 3x římský vojáci (nebo polovina počtu židů představujících strážní věže na hranici), 1x germánský náčelník, 1x hunský král, ostatní postavy volně dle počtu zbývajících dětí:

<i>Jsem římský občan. Žiji a hospodařím na statku u hranic říše. Dodávám potraviny obyvatelům měst a armádě.</i>	<i>Jsem římský voják, sloužím svému císaři a bráním římský lid na hranicích proti barbarským dobyvatelům.</i>
<i>Jsem germánský válečník. Za svým pánem půjdu kamkoliv.</i>	<i>Jsem germánský náčelník. Svému kmeni chci najít lepší místo k životu. A taky získat něco peněz.</i>
<i>Jsem kočovný Hun. Spolu se svým kmenem si jdeme pro lákavou kořist.</i>	<i>Jsem hunský král a chci dobýt celý svět. Nenechám kámen na kameni, dokud mi nebude patřit!</i>
<i>Jsem otrok, patřím ke statku svého pána. Pracuji na poli, starám se o zvířata a vozím potraviny do měst.</i>	<i>Jsem občan římského města na hranicích říše. Žiji klidně, věřím, že nás od nepřátel chrání vojsko.</i>
<i>Jsem obchodník – pro výdělek neváhám cestovat po celé říši i za její hranice. Obchoduji se vším, co mi kdo nabídne.</i>	<i>Jsem řemeslník a žiji ve městě. Své výrobky prodávám obchodníkovi nebo na místních trzích.</i>

Poté, co si žáci přečetli, kým jsou, je jejich úkolem vytvořit obraz, jak vypadal svět na sklonku vlády říše římské a během doby stěhování národů. Vyučující připraví na volné ploše mimo lavice provaz, kterým rozdělí plochu podle schématu, na zem položí A4 papíry s nápisy „Barbaricum“, „Hranice“, „Říše římská“ a k provazu rozmístí ve shodných rozestupech všech 6 židů.

Říše římská	Hranice (provaz)	Barbaricum
2x statkáři	↑ eldiž	
obyvatelé měst	↑	Germáni
obchodníci	3x vojáci stojící na židlích	Hunové
řemeslníci	↑	
6x otroci	↑ ↑ ↑	

Pokud žáci nerozumí některému z termínů (např. Barbaricum, „barbaři „, apod. – viz Slovníček pojmů ve virtuální výstavě Poslední Germáni v Čechách, sekce Věda a výzkum), osvětlí jim jej pedagog. Ten je zároveň klíčovou postavou ve hře, neboť ji svým slovem nejenom doprovází, ale také celou řídí.

Vyučující vyzve nejprve **římské vojáky**, aby přečetli z kartičky svou charakteristiku a obsadili své pozice – strážní věže na hranici (žáci mohou na židlích stát nebo se o ně opírat). Vysvětlí jim, co je jejich úkolem: nenechat projít žádného barbara bez kontroly. Ti, co proniknou svévolně, musí být odvedeni zpět za hranice (voják opustí pozici – židli a pokojně odvede za ruku zpět proniknuvšího barbara). V tomto okamžiku by mělo být zřejmé, že vojáci obsadí pouze polovinu pozic na hranici a pedagog vysvětlí, jaká byla situace pozdně římské armády, která čelila vleklé krizi a postupně skomírala. Žáci si uvědomí, že zdánlivě bezpečný a chráněný svět římské říše byl vlastně velmi ohrožený. Kromě stráže si vojáci musí také zajistit dovoz jídla – vždy jednou za čas by některý z nich měl opustit věž a zajít na statek pro zásoby.

Jako druzí jsou vyzváni **statkáři**, aby přečetli svou charakteristiku, vzali každý svou židli a šli si sednout na libovolné místo do prostoru označeného jako „římská říše“. Vzápětí je následují **otroci**, ti ovšem bez židlí, pouze s tužkou a několika papíry v ruce. Statkáři mohou svým otrokům nařídit jakékoliv práce, které oni musí provést – zde je zastoupí kreslení na papír nebo jednoduchý popis (např. pokud statkář rozkáže sázet mrkev, mohou otroci kreslit mrkve nebo psát slovo „mrkev“). Povolené činnosti jsou: jakékoliv zemědělské práce (sázení, sklízení atd.), péče o dobytek (pasení ovcí, koz atd.) a rozvoz komodit do města nebo armádě (např. předání papírků s obrázky nebo nápisem mrkve, chleba atd.).

Obyvatelé města, z nichž jeden také přečte jejich společnou charakteristiku z kartičky, se shluknou ve stoje na jednom místě také v prostoru „Římské říše“ a utvoří tak ono město. Mohou si vymyslet společný název. Spolu s obyvateli města ve městě budou také **řemeslníci**, kteří si s sebou vezmou své židle a posadí se mezi měšťany a budou vyrábět výrobky – opět formou psaní nebo kreslení na papírky (např. látky, keramika, sklo apod.)

Obchodníci mají právo volného pohybu – od řemeslníků berou výrobky (papírky) a nabízejí je jak měšťanům, statkářům nebo chodí i za hranici k barbarům.

Poté, co je římská říše obsazena a začíná žít svým životem, jsou pedagogem vyzváni i ostatní žáci, představující barbary, poté si navzájem přečtou své charakteristiky, aby zaujali svou pozici na druhé straně hranice. Všichni **germánští válečníci** musí následovat svého **náčelníka**, který jim uděluje rozkazy. **Hunové** se zase musí držet u svého **krále** a poslouchat jeho rozkazy. Jelikož tyto kmeny byly neustále v pohybu, musí všichni, kdo představují barbary, pořád chodit, nebo alespoň přešlapovat. Co je cílem barbarů – Germánů i Hunů? Předně dostat se za hranici do říše římské a něco tam ukrást (např. statkáři mrkev, řemeslníkovi hrnec atd.) nebo dobýt. Pedagog vysvětlí žákům, co vlastně vedlo tyto kmeny k pohybům a kořistění na římské říši.

Pozor! Žádná aktivita nesmí být násilná – tzn., že krádeže na statcích vypadají tak, že si barbaři vezmou od otroků nebo samotného statkáře kartičky s tím, co zrovna potřebují (nebo třeba otroka samotného); město se dobývá tak, že si nájezdníci berou jeho obyvatele k sobě za hranice – je dobyto, jakmile žádný nezůstane. Vojáci, kteří mají za úkol barbary hlídat, je také odvádějí za hranici poklidně. Germáni i Hunové překračují hranice podle toho, co jim rozkážou jejich velitelé – jednotlivě nebo i po skupinkách – cílem je projít tak, aby je neodchytili vojáci hned na hranici a neposlali zpět.

Hra může proběhnout několikrát po sobě – právo „stopnutí“ je na pedagogovi. Po každém zastavení činností přichází vhodná chvíle pro:

[Společné vyhodnocení \(5 až 10 min.\)](#)

Po ukončení hry ji pedagog stručně slovně zhodnotí společně s žáky – formou dialogu. Vyučující se ptá jednotlivých skupin, kam dospěly, jak vše probíhalo, co u toho cítili. Závěrem se pokusí spolu s žáky najít podobné jevy v naší současnosti (přistěhovalci apod.).