

ONLINE INQUIRY-BASED LEARNING IN HISTORY TEACHING: FEEDBACK OF UPPER-SECONDARY STUDENTS ON HISTORYLAB APP

Denisa ZIMOVÁ*, Masarykova univerzita v Brně, Česká republika

Přijato: 25. 5. 2024 /Akceptováno: 8. 6. 2025

Typ článku: Výzkumná studie

DOI: 10.5507/jtie.2025.006

Abstract: The research aimed to find how students perceived a web application for online inquiry-based learning in history teaching. The research sample consisted of six selected classes from three different upper secondary schools. For this purpose, the HistoryLab app was chosen from the online free available applications, platforms, etc., which supported the Czech language, and it was also because it was available for a wide range of educational levels, unlike most of the available applications, which were oriented purely on primary schools. To assess students' evaluation of teacher-led lessons using the HistoryLab application, a custom questionnaire was developed and used.

Key words: online inquiry-based learning, history, upper-secondary students, HistoryLab, history teaching.

ONLINE BADATELSKY ORIENTOVANÁ VÝUKA V HODINĚ DĚJEPISU: ODEZVA STŘEDOŠKOLÁKŮ NA APLIKACI HISTORYLAB

Abstrakt: Výzkum si kladl za cíl zjistit přístup žáků vybraných šesti tříd na vyšším stupni tří gymnázií k využití webové aplikace pro online badatelsky orientovanou výuku v hodině dějepisu. Pro tento účel byla z online zdarma dostupných aplikací, platform apod. v češtině, vybrána webová aplikace HistoryLab, která je zároveň přístupná pro jakýkoliv vzdělávací stupeň a není zaměřená, jako většina dostupných aplikací, pouze na základní školy. Pro zjištění hodnocení vedené výuky s pomocí aplikace HistoryLab ze strany žáků byl vytvořen a použit vlastní dotazník.

Klíčová slova: online badatelsky orientovaná výuka, středoškolští studenti, HistoryLab, výuka dějepisu.

*Autor pro korespondenci: denisa.zimova@phil.muni.cz

1 Úvod

Výuka dějepisu je v České republice standardně vedena frontálním typem výuky metodou informačně-receptivní v hromadném užití. Během pandemie covid-19 bylo nutné doplnit do škol nutné technologické vybavení a učitelé byli nuceni využívat ke svým přednáškám technologie. Tato situace vedla k rozšíření digitálních kompetencí učitelů a zároveň k průzkumu vzdělávacích softwarů zaměřených na obohacení výuky, zapojení žáků a poskytnutí učitelům cenné zpětné vazby.

Jedním ze způsobů, jak učinit výuku dějepisu zajímavější i v prezenční formě, může být použití různých digitálních vzdělávacích nástrojů. Pod tímto pojmem se skrývají nejen vzdělávací aplikace, ale i různé druhy platform, webových portálů i vzdělávacích digitálních her apod. Pro učitele to byly možné prostředky k udržení pozornosti žáků, k jejich hodnocení a v některých případech k poskytnutí zpětné vazby. Tyto nástroje byly navrženy nejen s cílem ušetřit učitelům čas při přípravě hodin, ale také inspirovat inovace ve výukových metodách. Většina těchto materiálů je nabízena buď úplně, nebo z větší části zadarmo. Taktéž se jedná o nástroje, které by určitým způsobem mohly usnadnit učení žáků se speciálními poruchami učení.

Předkládaný výzkum se snažil zjistit názor žáků k předem vybrané aplikaci, použitelné pro badatelsky orientovanou výuku a ukázat, že lze digitální nástroje používat i v běžné prezenční hodině s nedostupnou počítačovou učebnou. Pro tento účel byla vybrána aplikace HistoryLab a testována v několika třídách.

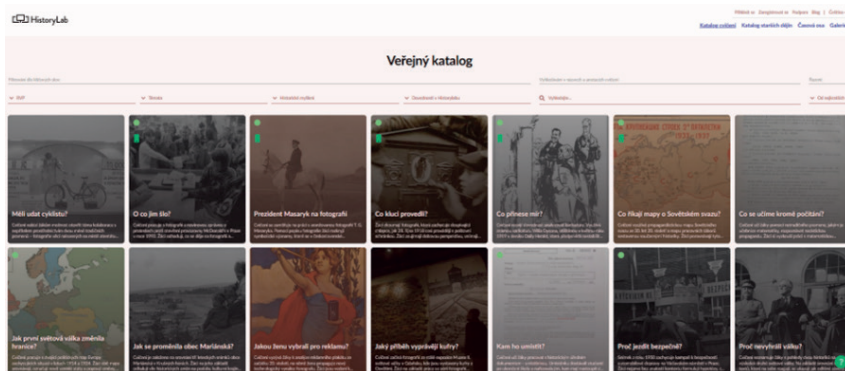
Výzkum se uskutečnil v rámci prezenční výuky dějepisu na třech vybraných gymnáziích. Cílem bylo zjistit, jestli by žáci ocenili takto vedenou výuku. Výzkumné otázky zněly následovně: Jaký je názor studentů na webovou aplikaci HistoryLab ve srovnání s běžnou výukou? Jak studenti hodnotí vedení výuky s pomocí webové aplikace HistoryLab? Výzkum taktéž sledoval, jestli příprava hodiny s pomocí již vytvořeného digitálního cvičení bude méně časově náročná, než příprava hodiny s frontálním typem výuky s metodou informačně-receptivní v hromadném užití.

2 Aplikace HistoryLab

Aplikace HistoryLab je výsledkem práce bývalého Oddělení vzdělávání Ústavu pro studium totalitních režimů. Vznikla v rámci výzvy Omega Technologické agentury ČR v letech 2016–2017 (Činát, Pýcha et al., 2021) a původně byla za-

měřena pouze na dějiny 20. století. Aplikace obsahuje různé cvičení podporující badatelsky orientovanou výuku s historickými prameny v dějepise. Každé cvičení má danou obtížnost a přibližné časové rozhraní pro vyplnění.

Učitel může skrze tuto aplikaci získat zpětnou vazbu od studentů a vidí i jejich odpovědi při vyplňování cvičení. Studenti ve cvičeních pracují s různými dobovými materiály jako jsou fotografie, texty z různých tištěných materiálů (například: noviny, učebnice atd.), nebo třeba mapy. Tato webová aplikace byla vybrána kvůli její dostupnosti, jazyku (češtině) a absenci nutnosti předchozího stahování.



Obr. č. 1: Výstřížek z katalogu aplikace HistoryLab, nabízejícího aktivity do hodin
(foto ze dne 14.3.2024, viz. <https://lms.historylab.cz/katalog>)

3 Použité metody

Pro výzkum byl využit kvantitativní výzkum, konkrétně metoda dotazníku. Dotazník obsahoval kombinaci otevřených otázek a z uzavřených otázek se škálovými položkami 1-5, případně N – jako „Nevím“, které se okrajově dotýkaly percepce a uživatelského komfortu aplikace HistoryLab, avšak primárně se zaměřovaly na praktické aspekty, jako je preferovaný podíl hodin realizovaných s využitím této aplikace a její začlenění do běžné výuky. Dohromady měli žáci odpovědět na 7 otázek. Výzkum se uskutečnil od února do dubna roku 2022. Věková kategorie studentů účastnících se výzkumu byla mezi 17–21 lety a jednalo se o studenty gymnázií (dvě gymnázia z Jihomoravského kraje, jedno z Kraje Vysočina). Vzhle-

dem k nemožnosti bližšího seznámení se s žáky, byly vybrány kratší dotazníky, na které byl vyhrazen čas 10-15 minut před koncem vyučovací hodiny.

Žáci odpovídaly na tyto otázky:

1. Případá vám výuka vedená s pomocí HistoryLabu zajímavější než běžná výuka? (1-5, N)
2. Co považujete za **výhody** takto vedené výuky při srovnání s běžnou výukou? (Uveďte 2 příklady)
3. Co považujete za **nevýhody** takto vedené výuky při srovnání s běžnou výukou? (Uveďte 2 příklady)
4. Jaký podíl výuky realizované HistoryLabem byste si představovali v celkové výuce? (10-20 %, 30-40 %, 50-60 %, 70-80 %, >90 %)
5. Byl pro vás výklad s pomocí HistoryLabu srozumitelný? (1-5, N)
6. Jak jste byli spokojeni s prací a vystupováním vyučujícího pomocí metody HistoryLab? (1-5, N). A proč?
7. Myslíte si, že by se využívání HistoryLabu mělo stát součástí běžné výuky? (1-5, N)

Kde stupnice 1-5 nabízely žákům odpovědi: 1 = určitě ano, 2 = spíše ano, 3 = možná, 4 = spíše ne, 5 = určitě ne, a poslední možnost N = nevím.

Celkově bylo analyzováno 109 dotazníků, přičemž byly zahrnuty i částečně vyplněné odpovědi, pokud pokrývaly alespoň polovinu otázek. Toho se v zásadě podařilo dosáhnout tím, že výzkumník po celou dobu času, který měli studenti na vyplnění dotazníku, chodil po třídě a případně žáky vybízel, aby doplnili i zbývající nezodpovězené otázky s tím, že by mu to velmi pomohlo při výzkumu. Žákům se nejčastěji nechtělo odpovídat na otevřené otázky. Použita byla základní deskriptivní statistika. Otevřené otázky byly analyzovány pomocí výpisků nejčastěji objevovaných totožných odpovědí.

Byla zohledněna omezená dostupnost počítačových učeben, a proto byli vyučující požádáni, aby studenty informovali o nutnosti přinést si do výuky vlastní technologická zařízení. Zároveň v době realizace výzkumu nebyla aplikace optimalizována pro mobilní rozhraní. Pro žáky, kteří neměli možnost přinést do hodiny vlastní technologické zařízení, byl materiál vytištěn. Víceero papírových kopií bylo vytištěno i pro případ, že by na plátno promítané cvičení nebylo v dostatečně ostré kvalitě a text by tak nebyl dostatečně čitelný.

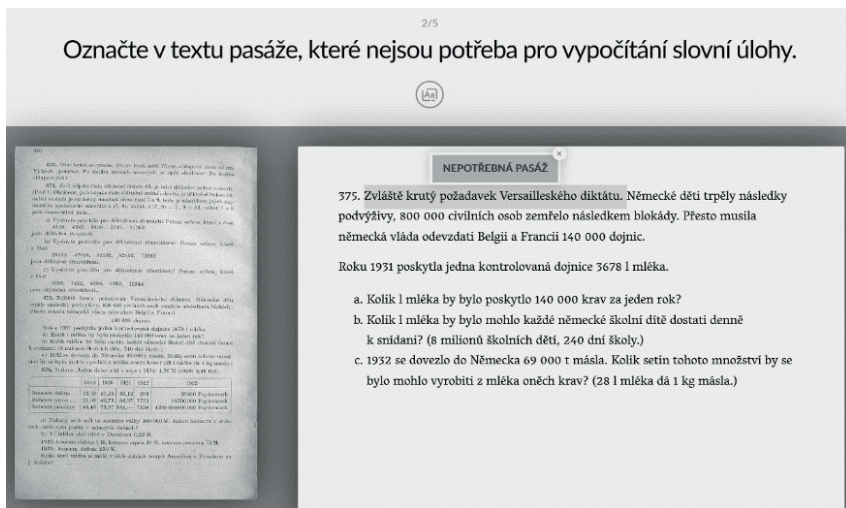
4 Průběh a výsledky řešení problému

Hodina začínala představením výzkumníka. To znamená, že žáci byli informováni o tom, jak se jmenuje, kde studuje a co s nimi v dané hodině bude probírat a jak bude vypadat výzkum, a tedy celá struktura vyučovací hodiny. Dále byla osnova hodiny nastavená prezentací v PowerPointu, která byla promítána projektorem na tabuli či plátno. Ani jedna ze škol, kde výzkum probíhal, neměla možnost HDMI připojení k notebooku nebo možnost interaktivní tabule.

Poté byly představeny různé vzdělávací nástroje s cílem poukázat, jaké digitální vzdělávací nástroje existují, jak vypadají a v čem se liší oproti HistoryLabu. Dále byli žáci dotázáni, jestli některou z nich neznají. Vybrány byly nejen historické, ale i univerzálně použitelné digitální vzdělávací nástroje. Z nástrojů byl v prezentaci představen Kahoot, Historianna, HistoryLab a Padlet.

Následně se začalo s probíráním látky. Po dohodě s vyučujícím bylo vybráno cvičení, které navazovalo na předchozí hodinu. Tento postup byl zvolen ze dvou důvodů. Za prvé jsou ve cvičeních kladeny otázky, které bez předchozích znalostí o tématu není možné zodpovědět. Za druhé z toho důvodu, že byl výzkum navržen tak, aby odpovídal ŠVP jednotlivých škol a zároveň splňoval požadavky RVP G. Celkem byla použita tři cvičení a to konkrétně: „Co se učíme kromě počítání“, „Voják na fotografii.“ a „Proč žáci psali rezoluci?“. Cvičení jsou vytvořena na stejném principu, a to na práci s prameny. Liší se pouze v typu pramene a v jeho množství ve cvičení. Před každým cvičením bylo žákům ukázáno, jak se v něm mají orientovat.

Projekt u studentů rozvíjel v rámci kritického přístupu k testům kompetenci k učení a kompetenci k řešení problémů. Dále se zaměřil na vyjadřovací schopnosti studentů u jednotlivých otázek a na jejich evaluaci a kritické zhodnocení odpovědí v rámci diskuse ve třídě. Tím splňoval kritéria pro rozvíjení komunikativních kompetencí a zároveň při respektování názoru druhých i kompetence občanské. Docházelo též k rozvíjení kompetencí sociálních a personálních na základě uplatňování vlastního úsudku při vyplňování cvičení a v neposlední řadě kompetenci k podnikavosti při inovaci výuky.



Obr. č. 2: Příklad pro výzkum použitého cvičení z aplikace HistoryLab: „Co se učíme kromě počítání“ (foto ze dne 28.2.2024, viz. <https://lms.historylab.cz/katalog/cviceni/co-se-ucime-krome-pocitani>)

Postup vyplňování cvičení byl zvolen ve všech třech vybraných cvičeních různě. Záleželo na struktuře cvičení, a proto buď žáci samostatně vyplnili jeden úkol a sami mohli jít na další, které na předchozí logicky navazovalo a které by se jim hůře vyplňovalo například bez znalosti předchozího textu, nebo žáci vyplnili napřed jeden úkol a teprve po následné diskusi a osvětlení si souvislostí se mohli pustit do dalšího cvičení.

První cvičení bylo použito ve třech třídách, druhé cvičení v jedné třídě a třetí cvičení ve dvou třídách. Na grafech proto mohou jednotlivá cvičení evokovat, že s některými cvičeními byli žáci spokojeni méně a s jinými cvičeními byli naopak spokojeni více. To může být způsobeno odlišným počtem využití jednotlivých cvičení ve třídách. Data z dotazníků však byla analyzována jako celek.

Třídy

Do výzkumu byly zapojeny vždy dvě třídy z jedné školy. Konkrétně se výzkumu zúčastnilo Gymnázium Velké Meziříčí, Německé zemské gymnásium a Gymnázium Johanna Gregora Mendela. Věk studentů byl mezi 17–21 lety.

Gymnázium Velké Meziříčí

Toto gymnázium spadající pod Kraj Vysočina nabízí 4leté a 8leté obory se všeobecným studijním zaměřením. Dějepis je v této škole čtyřletý a jeho hodinová dotace na dvě hodiny týdně je uplatňována po celé tři roky studia na vyšším stupni. V posledním maturitním ročníku mají studenti možnost si k těmto standardním hodinám dějepisu zapsat i seminář z dějepisu, který má taktéž dvouhodinovou dotaci týdně. V této škole výzkum probíhal ve třídách 8.A (osmiletý obor) a 4.C (čtyřletý obor).

Německé zemské gymnázium

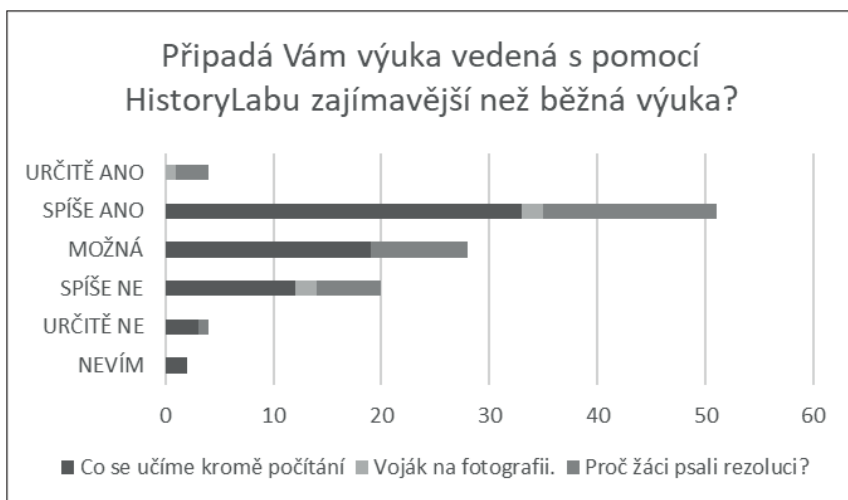
Gymnázium nacházející se v centru Brna pro studenty nabízí osmiletý a čtyřletý studijní obor. Dějepis je v této škole vyučován dvě hodiny týdně a je tříletý, v posledním maturitním ročníku mají studenti, kteří si vyberou jako předmět dějepisný seminář, o další dvě hodiny dějepisu týdně více. Toto gymnázium se specializuje na přípravu studentů k dobrovolnému složení jazykové zkoušky z FCE, City & Guilds a Zertifikat Deutsch. Proto mají ročníky na vyšším stupni některé předměty vyučované v cizím jazyce a na základě preferencí si studenti volí, který z dvou nabízených jazyků (angličtina, němčina) se stane jejich hlavním a který z jazyků se stane jejich vedlejším. Toto rozhodnutí pak třídu rozdělí na dvě skupiny, přičemž jedna skupina má jako hlavní jazyk angličtinu a jako druhý jazyk němčinu, zatím co druhá skupina má jako hlavní jazyk němčinu a jako druhý jazyk angličtinu. Výzkum byl tedy v Septimě (osmiletý obor) prováděn ve skupině, která má dějepis v němčině, a pak ve skupině ze 3.AN (čtyřletý obor), která má dějepis v angličtině.

Gymnázium Johanna Gregora Mendela

Tato škola je, stejně jako Německé zemské gymnázium, sídlem v Brně na Mendlově náměstí a jsou tak obě součástí tzv. Školského komplexu. Studentům oproti Německému zemskému gymnasiu, které je specializované na výuku jazyků, nabízí všeobecné zaměření s důrazem na přírodovědné předměty. Zájemcům nabízí tři studijní obory a to čtyřletý, šestiletý a osmiletý. Jeho hodinová dotace na dějepis činí 2 hodiny týdně. Kromě těchto hodin mohou mít žáci o další dvě hodiny dějepisu navíc v rámci dvouletého semináře. Výzkum byl proveden v Oktávě A a v Oktávě B spadajících pod čtyřletý studijní obor, a to v rámci jejich běžných hodin dějepisu.

Výsledky

První otázka měla za cíl zjistit povědomí žáků o dostupných digitálních vzdělávacích nástrojích. Výzkumník se jich ptal, zda znají některý z vybraných čtyř digitálních vzdělávacích nástrojů (HistoryLab, Historiana, Kahoot a Padlet), ať už z hodin dějepisu na jejich školách, nebo zda na některý narazili mimo školu. Z těchto čtyř vybraných digitálních vzdělávacích nástrojů byli žáci obeznámeni pouze s digitálním nástrojem Kahoot, s čímž se dopředu předpokládalo, protože se jednalo o velmi rozšířený digitální nástroj, který během pandemie covid-19 využívala většina učitelů ať už jako zábavný prvek v hodině k otestování znalostí žáků, nebo jako test zakončený známkou. Ostatní vybrané digitální vzdělávací nástroje žáci neznali ani z doslechu.



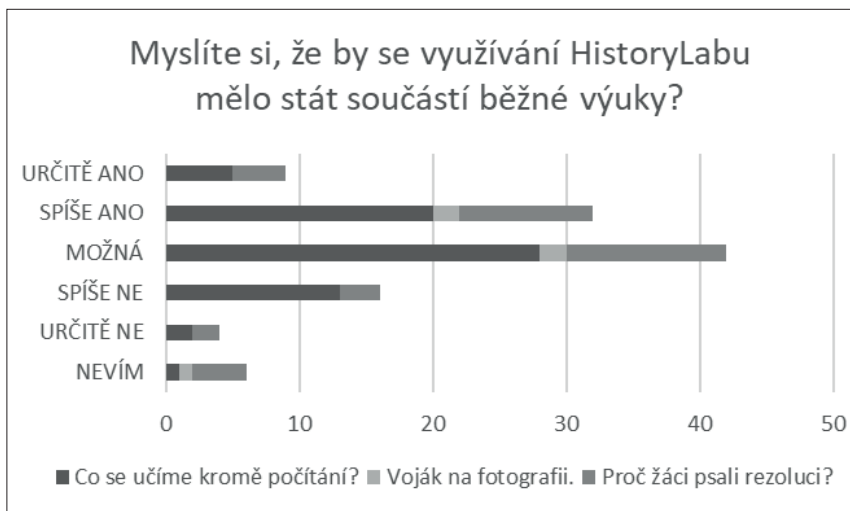
Žáci hodnotili aplikaci HistoryLab jako kladný a zajímavý nástroj učebního procesu. Jejich zaujetí pramenilo jednak z nutnosti přemýšlet o tématu jiným způsobem, jednak z možnosti vyjádřit svůj vlastní názor a diskutovat o něm se svými spolužáky a s výzkumníkem. Žáci pak dále oceňovali menší náročnost na soustředěnost, protože je daná cvičení vtáhla do probíraného tématu a dávali tak větší pozor, a ocenili i praktické uplatnění svých nabytých vědomostí u probíraných cvičení.

Mezi nevýhody nejčastěji žáci uváděli malou obsáhlost cvičení o tématu, ale tato odezva mohla být způsobena výběrem ročníků pro výzkum, kdy se jednalo o třetí a maturitní ročník víceletých gymnázií. Dle slov učitelek a učitelů jsou to ročníky, které mají samy zájem o to se co nejvíce naučit a co nejvíce probrat, protože jim to pak usnadní přípravu na maturitní zkoušku. Z toho důvodu jim daná cvičení mohla připadat v rámci jedné hodiny jako nedostatečný podklad k učení. Jiným zase vadilo, že hodina byla spíše založena na práci studentů, a ocenili by v případě používání HistoryLabu ve výuce delší výklad ze strany vyučujících.

Někaké pravidelnější využívání aplikace by si žáci dokázali představit v případech, kdy by se měli připravovat na test, případně na maturitu, ale nikoliv jako hlavní zdroj informací, ale pouze jako zábavnou formu, jak si danou látku zopakovat. Dále se už žáci negativně vyjadřovali spíše k technickému vybavení škol, a to především k wifi připojení, které by mohlo znepříjemnit jakékoliv snahy o zakomponování digitálních nástrojů do výuky, a skeptičtí byli i k digitálním kompetencím svých učitelů, ačkoliv byl výzkum prováděn cca půl roku po distanční výuce během pandemie covid-19.



Časově by si žáci představovali používat HistoryLab v průběhu celého školního roku asi tak v 10–20 %, případně v 30–40 %, což bylo překvapující, protože se spíše předpokládal ze strany žáků větší zájem.



Závěrem si žáci nebyli jisti, jestli by se využívání aplikace HistoryLab mělo stát součástí běžné výuky. Opakovaně byli žáci ve svých odpovědích hlavně nedůvěřiví k digitálním kompetencím učitelů, což mohlo být způsobeno tím, že se svými učiteli dějepisu nikdy nic podobného nedělali, nebo i tím, že si sami jejich vyučující netroufají takové hodiny vytvořit. Pár jedinců bylo pochybovačných i k jakémukoliv využívání digitálních nástrojů ve výuce, protože, jak zmiňovali, by to „některým nemuselo vyhovovat“, anebo byli skeptičtí k samotnému využití této aplikace ve výuce. Přesto to pro žáky bylo příjemné zpestření výuky.

Po odučené hodině byli jednotliví přítomní učitelé dotázáni, jak se jim hodina s pomocí HistoryLabu líbila. Daní učitelé dějepisu jednotlivých tříd považovali aplikaci za zajímavou, ale pro Septimy a Oktávy byla cvičení, dle jejich názoru, málo obsáhlá a spíše by si dokázali představit využití aplikace především u žáků 7. až 9. tříd. Učitelé vyjádřili obavy ohledně technologických omezení a jejich dopadu na efektivní využití aplikace ve výuce. Dle jejich slov jsou počítačové učebny primárně užívány pro hodiny informatiky. Jedna z učitelek na závěr dodala, že by možná zvládla vytvořit maximálně prezentaci v PowerPointu, ale na něco takového (vést hodinu skrze HistoryLab) by si netroufla.

Žáci se v aplikaci velmi dobře orientovali a jednotlivá cvičení zvládli bez obtíží, jen u jedné třídy bylo nutné žákům více pomáhat a radit s fungováním aplikace (např. jak podtrhnout text apod.).

V rámci posledního výzkumu, který se zabýval, zda je příprava hodiny s použitím HistoryLabu méně časově náročná než příprava standardní hodiny dějepisu s frontálním typem výuky a informačně-receptivní metodou v hromadném užití, bylo zjištěno, že příprava hodiny s HistoryLabem je skutečně časově méně náročná. Aplikace poskytuje základní strukturu hodiny, kterou lze doplnit o několik dalších informací nebo obrázků, ale není to nezbytné. Je však nutné, aby žáci měli nějaké znalosti o tématu před samotným vyplněním cvičení, takže vyučující nemůže založit veškerou svou výuku dějepisu na učení se pouze prostřednictvím aplikace HistoryLab.

5 Závěr

Výsledky z výzkumu ukazují, že žáci oceňují interaktivitu a možnost práce s historickými prameny v hodinách dějepisu, což považovali za zajímavější než tradiční metody výuky, přesto by bylo nutné daná cvičení upravit pro jednotlivé ročníky na vyšším stupni gymnázií, aby tak splňovala potřebu žáků k přípravě na maturitní zkoušku. Žáci si v těchto dvou posledních ročnících sami uvědomují důležitost a nutnost probrání jednotlivých témat a svou soustředěnost při probírání daného tématu, protože jim to pak následně usnadní samotnou přípravu na maturitní zkoušku. Ve stejném smyslu se vyjádřili i jejich učitelé dějepisu, kteří byli přítomni na hodině. Na druhou stranu vedení výuky skrze HistoryLab urychlovalo její přípravu.

Překvapivou informací byla neznalost žáků jednotlivých digitálních vzdělávacích nástrojů, z čehož se dá usuzovat, že učitelé s žáky, kromě Kahootu, s jinými digitálními nástroji moc nepracují. Z výzkumu bylo dále zjištěno, že se lze vypořádat s nedostatkem digitálních technologií ve školách, ale pouze v případech, pokud si studenti donesou vlastní technologie, případně jsou daná cvičení vytištěna na papír.

Výzkum z pedagogického hlediska obsahuje určité limity, například neexistenci kontrolní skupiny žáků, v níž by výuka probíhala výhradně frontální metodou informačně-receptivní v hromadném užití. Proto by bylo vhodné výzkum zopakovat i s experimentální skupinou, která by nepoužívala danou aplikaci HistoryLab ve výuce. Taktéž by bylo dobré zkusit výzkum udělat na různých stupních českých škol, protože je možné, že by odpovědi žáků byly jiné, pokud by se jednalo o nižší ročníky, které buď nemají před maturitní zkouškou, nebo by se jednalo o věkovou

kategorii žáků, která si ráda hraje a má zájem o jakékoliv zpestření výuky. Tedy například pokud by se jednalo o žáky základních škol.

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.
- Činátl, K., Pýcha Č., & Veselá M. (2021). *Implementace vzdělávací inovace v digitálním prostředí. Evaluační studie projektu HistoryLab*. Ústav pro studium totalitních režimů.
- Davies, I. (2017). *Debates in history teaching*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Haber, P. (2011). *Digital past: Geschichtswissenschaft im digitalen Zeitalter*. Oldenbourg.
- HistoryLab. (n.d.). *Vzdělávací aplikace pro práci s historickými prameny*. <https://www.historylab.cz/>
- 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>
- Voet, M., & Wever, B. D. (2016). History teachers' conceptions of inquiry-based learning, beliefs about nature of history, and their relation to the classroom context. *Teaching and Teacher Education*, 55, 57–67. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2015.12.008>
- Zimová, D. (2022). *Využití digitálních vzdělávacích nástrojů ve výuce dějepisu* [Magisterská diplomová práce]. Masarykova univerzita.