

UČENÍ Z PŘÍBĚHŮ

Text: Nina Rutová

Pokud jste se ještě nezačetli do Komenského Labyrintu světa a ráje srdce jen proto, že jste měli potíže s barokní češtinou, netrvejte na originále a opatřete si vydání, v němž je kniha „přeložena“ do soudobé češtiny. Zdařilá jazyková úprava vyšla před třemi lety nejprve v nakladatelství Poutníková četba a letos znovu s ilustracemi Miroslava Huptycha v nakladatelství PRÁH.

Srovnejte sami úryvek, jak jej napsal J. A. Komenský s překladem do soudobé češtiny:

Kap. X. Poutník stav učených prohlédá, nejprv veřejně.

3. (Nesnadné a bolestné k nim vcházení. Memoria artificialis.) I vejdemě dále do brány a vidím, an každý ten stráž-

ný, jednoho nebo více jich na práci vezma a s nim se veda, do uší mu cos dmýchá, oči protírá, nos a chřípě vyparuje, jazyk vytahuje a obkrajuje, ruce a prsty skládá a rozkládá, a nevím co víc nedělá. Někteří se i hlav provrtovatí a cos nalévati pokoušeli. Nad čímž tlumočník zděšeného mne vida: „Nediv se,“ řekl; učení ruce, jazyk, oči, uši, mozek a všechny vnitřní i zevnitřní smysly jinakší než hloupý lidu obor míti musejí; protož se tu přeformovávají, a to bez práce a odporosti byti nemůž.“ (Šolc a Šimáček, s. r. o., Praha, 1940, str. 39)

Nesnadný a bolestivý vstup. Umělá paměť

Vejdeme tedy do brány a tu vidím, jak si každý z oněch strážných bere s sebou na práci jednoho nebo i více nováčků a jak s ním tak jde, fouká mu něco do uší, protírá mu oči, čistí nos a chřípí, vytahuje a ostří mu jazyk, skládá a rozkládá prsty a ruce a nevím, co dalšího

s nimi ještě dělá.

Některí zkoušeli i provrtávat hlavy a něco do nich nalévat. Když tlumočník viděl, jak mne to vyděsilo, řekl mi: „Neučení lidé musí mít

div se, ruce, jazyk, oči, uši, mozek i všechny vnější a vnitřní smysly jiné než prostý lid, proto se tu takto formují, a to nejde bez práce a nepříjemnosti.“ (Práh, 2013, str. 63)

Učit (se) příběhem

Komenského Labyrint v soudobé češtině není však jediná kniha, k níž chci obrátit vaši pozornost. Jan Hábl (pedagog, kome-niolog a bratrský farář) ve své knize Učit (se) příběhem o Komenského Labyrintu pojednává z hlediska využití příběhu pro didaktické cíle. Autor zaujatý pro svůj







WWW. ATLAS ŠKOLSTVÍ .CZ

*Kompletní přehled škol
v České republice*

**Atlas školství
i ve tvém mobilu!**

způsob píše: „Cokoli (ve smyslu učiva), co je možné sdělit narativní formou, nechť je do této formy transponováno.“ Pro užitečnost narativní pedagogiky svědčí i výzkum Nicole Speerové. Její tým na základě funkční magnetické resonance zjistil, že aktivita mozku je při čtení příběhu stejná jako v případě, když popisované akce čtenáři dělají sami. Z čeho všeho se dobře vyprávěný příběh skládá a jaké pedagogické poklady jsou v něm obsažené, ukazuje Hábl populárně naučnou formou právě na Komenského Labyrintu.

Proč učit skrz příběhy?

Například proto, že příběh se svou strukturou i uceleností nejvíce podobá životu, zrcadlí skutečný život, tedy i život čtenáře, který se v příběhu smí poznat. „Tato funkce příběhu je z hlediska formování identity jedince nenahraditelná,“ píše Hábl a jako pedagog vidí v příbězích také modely jednání, které představují reálnou možnost nápodoby. Krom toho „pří-

běh vyžaduje ještě další práci, která čtenáře angažuje“.

„Pokud pedagog ví, v čem spočívá ‚kouzlo příběhu‘, může sám hledat jeho aplikace pro svůj obor. Respektive vytvářet postavy, děje, vypravěčské plány apod. Ať už půjde o algebru, plusquamperfektum nebo vládu Jagellonců, příběh skýtá svůj potenciál k účelu motivačnímu, případně ilustrativnímu.“

Hábl v hledání a nalézání velkých příběhů, které jen nevrší informace, ale dávají jim hluboký smysl, a tím také nerezignují na výchovu, směle vidí východisko z pedagogiky v krizi. „Odvážná pedagogika bude pro (i navzdory) postmoderní situaci hledat nové nedogmatické, ale odpovědné cesty výchovy. Cesty, jak člověka připravit pro přežití v prostředí, kde se kritéria přežití mění rychleji než přežití samo, kde neplatí žádný ucelený hodnotový systém, kde ambivalence, ba rozporuplnost různých stanovisek, názorů, rámců, zájmů a pravd splývá do jedné velké kakofonie,

umožňující nekonečně mnoho interpretací, a kde tudíž není možné předvídat, jaká odborná či školská dovednost bude zítra žádoucí. Odvážná pedagogika však půjde ještě dál. Nebude usilovat o pouhé přežití v daném prostředí, ale též o jeho překonání, překročení, transcendenci a kultivaci, neboť má-li prostředí nevýchovné tendence, je to právě odpovědná výchova, která se jim staví do cesty, i když za to nesklidí okamžitý potlesk.“

Hábl vnímá víru pedagoga jako „nejškvělejší devízu a klíčovou kompetenci“. „Jde o víru, která navzdory troskám postmoderní dekonstrukce usiluje o rekonstrukci příběhu, jež by vychovatelovo ‚vyprávění‘ činila smysluplným, účinným a nadějným.“

V poslední kapitole se Hábl stává vypravěčem, který aktualizuje Komenského Labyrint a publikuje (zde poprvé) kapitolu, která je nejlíže intencím celé studie. I když pedagog doporučuje ukázkou pro děti mladšího školního věku, zdá se mi, že si ji s chutí můžeme přečíst i my dospělí.

TIPY

OTHELLO – ZMĚNA BAREV

Abstraktní hra pro dva hráče, kterou se naučíte během chvilky, ale jejíž možnosti budete objevovat ještě dlouho poté. Původ hry Othello nás vrací až do roku 1880, kdy byla představena autorskou dvojicí Johnem W. Mollettem a Lewisem Watermanem. Od té doby vychází po celém světě v desítkách vydání pod více než třiceti různými názvy.

V krabici najdete čtvercovou herní plochu s rozměry osm na osm polí, která má po stranách držáky na herní žetony, takže hru vytáhnete z krabice již připravenou ke hraní a můžete ji v průběhu hry kamkoli přenést. Gumové kuličky, které se vsunou do podpěrných noh herní desky, brání poškrábání stolů či jiných herních ploch s citlivým materiálem. Každý herní žeton tvoří vlastně dvojice žetonů přilepených k sobě, přičemž jedna strana je bílá a druhá černá. Přestože jich je ke hře třeba šedesát čtyři, najdete v příloženém pytlíku dva žetony navíc,

což je velmi praktické pro případ, že by se vám nějaký žeton po hře zatoulal neznámo kam.

Pravidla hry jsou velmi jednoduchá a jasně popsána s dostatkem ilustračních příkladů. Na začátku hry se do prostředních čtyř polí položí křížem dva bílé a dva černé žetony. Začíná hráč černé barvy položením svého žetonu a hráči se následně v pokládání střídají. Cílem hry je přikládat tak, aby došlo k otočení co největšího množství soupeřových žetonů na vaši barvu. Toho

docílit tak, že mezi nově položeným a jiným žetonem vaší barvy bude libovolný počet žetonů soupeře. Uvězněné žetony se následně otočí na vaši barvu. To platí pro řady, sloupce i úhlopříčky. Pokud hráč ve svém tahu nemůže přiložením žetonu otočit některý z žetonů soupeře, přichází o tah a znovu hraje soupeř.

Hra končí buď okamžikem, kdy se na herní desku umístí všech šedesát čtyři žetonů, nebo pokud ani jeden hráč nemůže přiložit, a tím otočit soupeřovy žetony. Jak vidíte, hra je velmi jednoduchá, ale má v sobě ukryto mnoho strategických možností. Hráč musí myslet všemi směry a předvídat soupeřovy tahy, aby našel tu nejvýhodnější pozici pro umístění žetonu. Zároveň si musí dávat velký pozor, aby nepřišel o tah. Během testování jsem na vlastní kůži zažil, že o výhře či prohře může rozhodovat i několik posledních tahů. Proto je dobře zvažte!

Othello je sice velmi stará hra, ale díky snadným pravidlům a kratší herní době – kolem třiceti minut – má stále místo po boku moderních abstraktních strategií. S každou hrou se hráč zlepšuje, což je jasné znamení, že Othello má svou hloubku, která nutí hráče objevovat pořád nové možnosti a pobízí k pečlivému zvažování tahů. Děti od sedmi let hru snadno pochopí a nemají problém si ji zahrát.

Tomáš Přibyl

