



PEDAGOGICKÁ  
FAKULTA  
UNIVERZITA KARLOVA

# DVZMD06\_Obrazy izraelsko-palestinského konfliktu

DVZMD06-v01

## Metodika pro učitele

**Autoři:** Mgr. Martin Vonášek

**Anotace:** Následující digitální vzdělávací zdroj (DVZ) se věnuje obrazům izraelsko-palestinského konfliktu, cíle DVZ jsou snadno přenositelné na jiné téma (jinou časovou osu, jinou infografiku, jiné časové období atd.). DVZ odkazuje na pracovní list, který se zaměřuje na dané téma a který studenti vyplňují on-line (google form), nebo jej lze vytisknout (pdf). DVZ obsahuje řadu rozšiřujících aktivit, které jsou vyznačeny červenou barvou textu. Využití těchto rozšiřujících aktivit je na učiteli. Hlavní náplní pracovního listu je práce s časovou osou/infografikou. Studenti si pomocí infografiky připomenou izraelsko-palestinský konflikt v kontextu a s pomocí učitele strukturují příčiny a důsledky konfliktu. Součástí pracovního listu je odkaz na hru/videoukázku Liyla and The Shadows of War. Hru lze do tématu zahrnout a nebo ji vynechat (podle časových možností, schopností studentů, rozhodnutí učitele). Hru je možné hrát (není nutné, lze nahradit videoukázkou) podle časových dispozic a schopností studentů. Pomocí recenzí hry se studenti zamýšlí nad kontroverzí hra/válečný konflikt a jednostranná preference aktérů konfliktu ve hře. Cíle DVZ spočívají v kombinaci historické gramotnosti (studenti analyzují mediální prameny popisující izraelsko-palestinský konflikt) a digitální gramotnosti (viz dále).



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

  
Podpora  
rozvoje  
digitální  
gramotnosti



Tento materiál je včetně všech svých částí licencován licenci  
Creative Commons BY-SA 4.0. Licenční podmínky navštivte na adrese <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.cs>.

ZÁKLADNÍ ÚDAJE	
název	Obrazy izraelsko-palestinského konfliktu
autoři	Martin Vonášek
kontakt	martin.vonasek@hladnov.info
typ DVZ	textový materiál (informační text, pracovní list, test)
formát DVZ	pdf, google form
ANOTACE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Následující digitální vzdělávací zdroj (DVZ) se věnuje obrazům izraelsko-palestinského konfliktu, cíle DVZ jsou snadno přenositelné na jiné téma (jinou časovou osu, jinou infografiku, jiné časové období atd.).</li> <li>DVZ odkazuje na pracovní list, který se zaměřuje na dané téma a který studenti vyplňují on-line (google form), nebo jej lze vytisknout (pdf). DVZ obsahuje řadu rozšiřujících aktivit, které jsou vyznačeny červenou barvou textu. Využití těchto rozšiřujících aktivit je na učiteli.</li> <li>Hlavní náplní pracovního listu je práce s časovou osou/infografikou. Studenti si pomocí infografiky připomenou izraelsko-palestinský konflikt v kontextu a s pomocí učitele strukturují příčiny a důsledky konfliktu.</li> <li>Součástí pracovního listu je odkaz na hru/videoukázku Liyla and The Shadows of War. Hru lze do tématu zahrnout a nebo ji vynechat (podle časových možností, schopností studentů, rozhodnutí učitele).</li> <li>Hru je možné hrát (není nutné, lze nahradit videoukázkou) podle časových dispozic a schopností studentů. Pomocí recenzí hry se studenti zamýšlí nad kontroverzí hra/válečný konflikt a jednostranná preference aktérů konfliktu ve hře.</li> <li>Cíle DVZ spočívají v kombinaci: <ul style="list-style-type: none"> <li>historické gramotnosti: studenti analyzují mediální prameny popisující izraelsko-palestinský konflikt (časová osa, infografika, hra)</li> <li>digitální gramotnosti (viz dále)</li> </ul> </li> </ul>	
klíčová slova	stát Izrael, Palestina, vyhledávání informací, analýza dat,

ZAMĚŘENÍ DVZ			
oblast RVP	Moderní doba II - Soudobé dějiny	obor	
předmět	Dějepis		
časová dotace	25 min. - jen časová osa 45 min. - včetně hry/videoukázky <sup>1</sup>	věk žáků	3, 4. ročník SŠ (16-19 let)
vhodné zařazení	Konflikty na Blízkém východě/vznik státu Izrael/dekolonizace (RVP G): Vhodné zařadit jako téma dějin po druhé světové válce, možné spojit s dekolonizací Palestiny, popřípadě se vznikem státu Izrael.		
vstupní požadavky na žáka	Studenti znají izraelsko-palestinský konflikt z hlediska faktografie a časové osy, znají předpoklady vzniku státu Izrael a chápou dynamiku konfliktu (hlavní strany, cíle a požadavky).		
mezipředmětové vztahy	Mediální výchova, IVT		

<sup>1</sup> časová dotace může být: (1) pro vyučovací hodinu, kde bude DVZ implementován průběžně nebo (2) pro konkrétní samostatné využití DVZ

## CÍLE A VÝSTUPY

cíl	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studenti odpovídají postupně na jednotlivé otázky na základě svých znalostí a nebo si pomáhají vyhledáváním informací na internetu.</li> <li>• Studenti jsou schopni analyzovat předloženou infografiku, vyhledávat podobné časové osy, hledat rozdíly a podobnosti.</li> <li>• Studenti si uvědomí kontext a faktografii izraelsko-palestinského konfliktu.</li> <li>• Pokud využijeme rozšiřující aktivity, bude student schopen vytvořit vlastní materiál, který obsahuje odkazy na vybrané časové osy/infografiky a stručný komentář k rozdílům a výhodám/nevýhodám jednotlivých zdrojů. Materiál je možné sdílet prostřednictvím cloudu a vytvořit tak “databázi” zdrojů s komentářem. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Studenti rozhodují jaký nástroj (text, tabulka, záložky prohlížeče, on-line, off-line), na jakém druhu cloudu (Google, Microsoft, Dropbox aj.) budou používat a svůj výběr umějí zdůvodnit. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>D.G. 3.1 Vytváření digitálního obsahu</i></li> <li>■ <i>D.G. 5.2. Identifikace potřeb a technologické odezvy</i></li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Prostřednictvím hraní hry, nebo zhlédnutí videa Liyla and The Shadows of War studenti analyzují a interpretují atmosféru války v roce 2014. Pochopí obecné principy prezentování konfliktu médií.</li> <li>• Studenti porovnají fakta ze závěrečných titulků hry s informacemi které dohledají na internetu.</li> <li>• Rozšiřující aktivity vychází z D.G.1.2. a studenti budou motivováni k vytvoření tabulky, která bude znázorňovat nalezené rozdíly a bude odkazovat na zdroje dat. Tabulku vytvoří studenti dohromady, úkoly si rozdělí.</li> <li>• Nástroj ve kterém se rozhodnou vytvořit tabulku zvolí sami. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>D.G. 3.1 Vytváření digitálního obsahu</i></li> <li>■ <i>D.G. 2.4. Spolupráce prostřednictvím digitálních technologií</i></li> </ul> </li> </ul>
prioritní digitální kompetence	1.1. Prohlížení, vyhledávání a filtrování dat, informací a digitálního obsahu 1.2. Hodnocení dat, informací a digitálního obsahu
další digitální kompetence	Viz rozšiřující aktivity.
další kompetence	Čtenářská gramotnost, Dějepisná gramotnost podle konceptu P. Seixase (Historical Thinking), Mediální gramotnost

## MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZABEZPEČENÍ

nutné pomůcky pro práci s DVZ	Pracovní list
nutné vybavení pro učitele	PC, webový prohlížeč, připojení k internetu, dataprojektor
nutné vybavení pro žáka	PC, tablet nebo chytrý telefon - podle dostupnosti, webový prohlížeč Připojení k internetu

## METODICKÉ POKYNY

### organizační formy a metody výuky

Frontální výklad a diskuze se studenty - kontextualizace tématu.

Skupinová práce studentů s časovou osou izraelsko-palestinského konfliktu.

Individuální práce studentů - hraní hry Liyla and The Shadows of War, nebo skupinové shlédnutí videa z hraní hry.

Diskuze nad přístupem obchodních společností k distribuci hry.

Skupinová formulace závěrů ze všech aktivit studenty.

### vhodný postup

1. Kontextualizace (5 min.):
  - a. Zaměříme se na jednotlivé části pracovní listu ([Google Form](#)), studenti se seznámí s cílem DVZ a pochopí jednotlivé otázky.
  - b. Proč se tématu budeme věnovat.
2. Práce s [časovou osou](#) - [Infographic: Palestine's Shifting Borders](#) (15 min - studenti již znají faktografické předěly izraelsko-palestinského konfliktu, předpokladem je brzké pochopení časové osy):
  - a. Co všechno časová osa prezentuje - časové, geografické, pojmové hledisko?
  - b. Jak interpretovat proměnu mapy Palestiny/Izraele?
  - c. Najděte a charakterizujte 3 souvislosti mezi mapou a popisem událostí? (argumentace závěrů z otázky b)
  - d. Najdi na internetu podobnou časovou osu/infografiku a vlož sem URL adresu zdroje.
  - e. Popiš jak přesně jsi při vyhledávání jiné časové osy postupoval.
  - f. Rozšíření: Lze diskutovat příspěvky na sociálních sítích (např. [Stack Exchange](#)) k validitě informací, které časová osa prezentuje.
    - i. Jak můžeme ověřit, že infografika obsahuje pravdivé informace?
    - ii. Vytvoř vlastní materiál, který bude obsahovat odkazy na podobné časové osy/infografiky a tvůj komentář (rozdíly, výhody, nevýhody, klíčová slova)
    - iii. Svůj materiál sdílej prostřednictvím cloudu na kterém jste se dohodli s ostatními.
    - iv. Jak bys vyřešil otázku duplicit? Jakou formu by měl mít materiál s odkazy, komentářem, který jsi vytvořil?
3. [Video](#) (15 min - lze přehrát jen vybrané pasáže, studenti musí být seznámeni s kontextem hry, učitel si musí hru zahrát předem)
  - a. Proč podle vás hra vznikla?
  - b. Proč hru hrajeme, nebo se díváme na videoukázku hry, jak tato hra souvisí s tématem izraelsko-palestinského konfliktu?
  - c. Lze hru považovat za objektivní? (studenti vyhledávají informace k faktickým informacím na internetu)
  - d. Porovnej fakta závěrečných titulků hry s různými on-line zdroji?
  - e. Rozšíření: [hru](#) mohou studenti hrát samostatně, lze diskutovat reakci [Apple App Store](#) na hru - stažení z distribuce, znovuvvedení.
    - i. Proč hra “vadila”, proč už “nevadí”?
    - ii. Souhlasil bys s tím aby hra byla z obchodu znovu stažena, proč?
    - iii. Vyhledej diskuzi ke hře na sociálních sítích a cituj několik hlavních názorů?
    - iv. Jak by podle tebe měla vypadat hra, která bude vyváženější?
    - v. Zpracuj výsledky porovnávání formou tabulky, která bude znázorňovat jednotlivá porovnání. Začít lze [zde](#).
4. Shrnutí (10 min - studenti vypracují odpověď na otázku proč je obtížné vytvořit vyvážený a objektivní obraz izraelsko-palestinského konfliktu)

## očekávané problémy

- Studenti mohou téma vnímat jako obtížné, je důležité aby se v tématu orientovali už před aktivitou, jejímž cílem není primárně získávání faktických znalostí ale rozvoj schopnosti hodnotit etické důsledky a vnímat složitost etického hodnocení minulosti.
- Některé on-line materiály jsou v angličtině, vzhledem k věku studentů a typu studia by se nemělo jednat o zásadní překážku