

STUDIE

K perspektívam školského dejepisu v kontexte elektronických médií

KATARÍNA LUKÁČOVÁ, MIRIAMA FILČÁKOVÁ

On the perspectives of history in school in a world of electronic media.

With the inevitable integration of digital technologies into education, the current approach to teaching faces a new and difficult challenge. Life with the Internet and computing is here to stay. Education should now focus on the application of digital technologies, the development of constructivist and exploratory learning and contribute to students' critical and analytical thinking. Mastering digital competences seems to be a key factor in the successful integration of digital technologies into the educational process, not only for students but especially for teachers. However, this process needs to be systematically and theoretically underpinned by, and continuously updated through, methodological procedures reflecting the ongoing digitisation and the implementation of these procedures in individual school subjects. The development of digital humanities and the ongoing digitisation of historical sources are transforming how history is taught at schools. In this regard, the Czech environment, in particular, is an inspiration for Slovakia. It shows us a way in which ongoing digitisation can be effectively wielded as a tool by constructivist education. We are attempting to cover all of the above challenges through our *dejinovy.sk* web project. The project is extremely challenging but also intensely rewarding, providing constant opportunities for self-improvement, especially in research in the digital humanities.

Keywords: digital competences, history, teaching, digitization.

Všadeprítomné digitálne technológie ako moderná forma informačno-komunikačných prostriedkov sa stali nenahraditeľnou zložkou života súčasného človeka, toho ako pracuje, komunikuje, trávi voľný čas, prijíma nové informácie

a ako premýšľa. Vo svojej komplexnosti sa táto transformácia stala pre ľudstvo zásadnou zmenou každodenného života práve vďaka prebiehajúcej digitalizácii. Umožnili rozvinúť informačnú spoločnosť, ktorá vyhľadáva, redukuje, spája, zbiera a triedi informácie rýchlejšie a aktuálnejšie.¹ Tento špecifický fenomén vo výraznej miere zasiahol aj životy detí, obklopených digitálnymi technológiami od narodenia, ktoré ich vnímajú ako samozrejmu súčasť svojej existencie. Neznamená to však, že sú deti automaticky vybavené potrebnými schopnosťami a zručnosťami ako ich efektívne aplikovať a maximálne využívať. Školský vzdelávací systém musí nevyhnutne na tieto zásadné zmeny reagovať. Cieľom predkladaného príspevku je pomenovanie problémov spojených s prebiehajúcou digitalizáciou na Slovensku a poukázanie na relevantné príklady uvedeného procesu v dejepisnej výučbe.

Záväzným dokumentom pre vzdelávanie na Slovensku, ktorý vymedzuje hlavné ciele vzdelávania je Inovovaný štátny vzdelávací program (iŠVP).² Zároveň určuje vzdelávacie štandardy, oblasti a prierezové témy. Cieľom takto vymedzeného vzdelávania sa stal medzipredmetový prístup a kooperácia v rámci jednotlivých predmetov vo vzdelávacej oblasti a zároveň medzi rôznymi oblasťami navzájom. Podľa iŠVP sa prierezové témy realizujú ako súčasť učebného obsahu vyučovacích predmetov, príp. prostredníctvom samostatných projektov, seminárov, vyučovacích blokov, kurzov atď.³ Súčasťou takýchto prierezových tém by malo byť práve rozvíjanie informačných a digitálnych kompetencií žiakov.⁴ Súčasná európska politika iniciuje rozvíjanie digitálnych kompetencií u všetkých občanov, ktoré podmieňujú všadeprítomné digitálne technológie výrazne ovplyvňujúce všetky aspekty každodenného života. Aj z tohto dôvodu

1 REDECKER, Christine a kol: *Evropský rámec digitálnych kompetencií pedagogů. DigCompEdu*. Praha 2018, s. 3–4.

2 Na Slovensku reprezentuje prvú úroveň z dvojúrovňového modelu vzdelávania, keďže je východiskovým dokumentom aj pre prípravu školských vzdelávacích programov. Vzdelávací štandard pre nižšie a vyššie stredné vzdelávanie iŠVP, online in: <https://www.statpedu.sk/sk/svp/inovovany-statny-vzdelavaci-program/> (30. 5. 2021).

3 Dejepis, ktorý je súčasťou vzdelávacej oblasti Človek a spoločnosť by mal spolupracovať jednak s predmetmi vo vlastnej vzdelávacej oblasti, t. j. občianskou náukou a geografiou, ale rovnako tak s predmetmi z iných oblastí (napr. jazyk a komunikácia, človek a hodnoty, umenie a kultúra a pod). Štátny vzdelávací program pre gymnáziá (úplné stredné všeobecné vzdelanie). Vzdelávací štandard pre nižšie a vyššie stredné vzdelávanie iŠVP, online in: https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/svp_nsv_6_2_2015.pdf (30. 5. 2021).

4 Takýmto prierezovým predmetom je napr. Mediálna výchova, ktorej cieľom je zvýšenie mediálnej gramotnosti žiakov. Vzdelávací štandard pre nižšie a vyššie stredné vzdelávanie iŠVP, online in: https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/statny_vzdel_program_pre_gymnazia.pdf (30. 5. 2021).

je úlohou učiteľov pripraviť žiakov na život a prácu v digitálnej spoločnosti. Dochádza tak k potrebe osvojovania si digitálnych kompetencií žiakov, ale zároveň vzniká potreba vybaviť potrebnými kompetenciami aj samotných pedagógov.⁵ V súčasnej školskej praxi možno pozorovať rozvíjanie digitálnych kompetencií prevažne, ak nie výlučne, na informatike. Cieľom tohto predmetu je rozvíjanie konkrétnych skúseností, zručností a schopností pri práci s počítačmi a aplikáciami, budovanie základov informatiky a riešenie problémov prostredníctvom výpočtovej techniky.⁶ Súčasná digitálna éra kladie na svojich používateľov omnoho vyššie nároky, ako tomu bolo v minulosti, od súčasných absolventov sa preto očakáva získanie omnoho rozsiahlejších digitálnych kompetencií.⁷ Aktuálnou výzvou sa stáva implementácia rozvoja digitálnych kompetencií aj do ďalších školských prírodovedných, ale aj spoločenskovedných a humanitných predmetov. Samotný iŠVP charakterizuje ciele informatiky ako predmetu pripravujúceho žiakov na to, aby korektne využívali nadobudnuté zručnosti a poznatky i v iných predmetoch.⁸ Tie sa následne musia transformovať aj do každodenného života. Všetky školské predmety by teda mali na seba prevziať zodpovednosť za rozvíjanie digitálnych kompetencií zodpovedajúcich ich obsahu.

Prebiehajúca pandémie uvedené aspekty potvrdila a zároveň ukázala najvýraznejšie problémy spojené s digitalizáciou vzdelávania na Slovensku. Samotní slovenskí učitelia definovali najvýraznejšie problémy digitalizácie nasledovne: nízka miera digitálnych kompetencií na strane pedagógov, slabá podpora zo strany štátu, ktorá by mala mať oporu v podobe reformy, nedostatok finančných prostriedkov, preťaženosť učiteľov, materiálne vybavenie tried a škôl, ako aj neochota zmeniť zaužívané tradičné spôsoby výučby. Tento fakt je podmie-

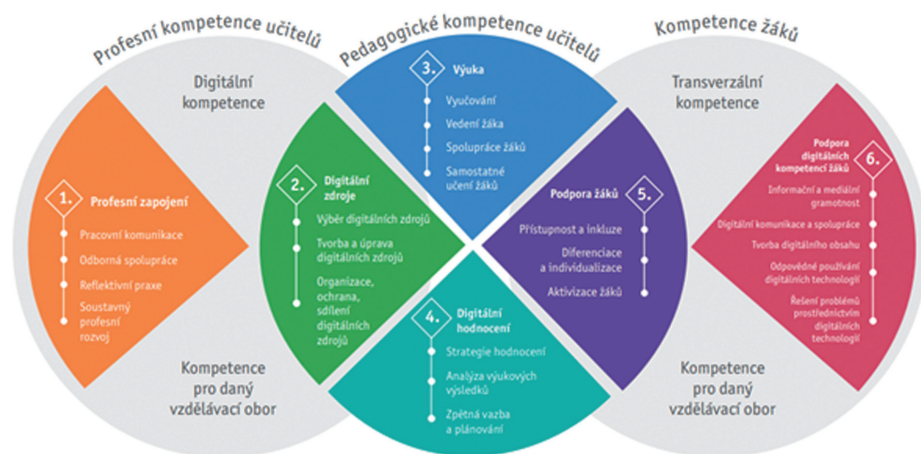
5 REDECKER, Christine a kol: *Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů*, s. 4.

6 Vzdelávací štandard pre nižšie a vyššie stredné vzdelávanie iŠVP, online in: https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/informatika_nsv_2014.pdf (30. 5. 2021).

7 V súčasnosti sa v anglo-americkom prostredí čoraz častejšie objavuje v súvislosti s edukáciou pojem Digitálna Bloomova taxonómia, ktorá aplikuje na jednotlivé stupne prácu s digitálnymi aplikáciami. Použitie tejto aktualizovanej verzie je založené na tom, že sa nezameriava priamo na samotné digitálne nástroje, ale skôr na to, ako môžu slúžiť na transformáciu mysle študentov na rôznych úrovniach. Bloomova digitálna taxonómia reaguje na to, že IKT sa stanú neodmysliteľnou súčasťou vzdelávania. Pozri bližšie: SNEED, Obiageli: *Integrating Technology with Bloom's Taxonomy*, online in: <https://teachonline.asu.edu/2016/05/integrating-technology-blooms-taxonomy/> (18. 8. 2021).

8 Vzdelávací štandard pre nižšie a vyššie stredné vzdelávanie iŠVP, online in: https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/informatika_nsv_2014.pdf (30. 5. 2021).

nený najmä vysokým priemerným vekom pedagogického zboru na školách.⁹ Pandémia vyvolala množstvo ďalších problémov v súvislosti s dištančným vzdelávaním, ako napr. nejednotnosť vo využívaní platforiem na vzdelávanie a zdieľanie dokumentov na školách (MS Teams, Zoom, Webex, Facebook, Viber, Edupage...), sociálna diferenciácia slovenských rodín a možnosti ich technického vybavenia, ako aj neochota učiteľov vystúpiť z vlastnej komfortnej zóny po návrate k prezenčnej výučbe a opätované priklonenie sa k tradičným formám vzdelávania po návrate do škôl. Pandémia tak svojím spôsobom nastavila zrkadlo slovenskému školstvu a prehľadila nevyhnutnú potrebu digitálnej transformácie v oblasti edukácie society. Nastolený trend rozvíjania a využívania digitálnych technológií v školskom prostredí je nevyhnutné naďalej prehľbovať aj v prezenčnej výučbe, zároveň je však nutné prekonať vyššie uvedené problémy.



Obr. 1: Oblasti a rozsah DigCompEdu s členením na jednotlivé digitálne kompetencie.¹⁰

Jedným z projektov, ktorý sa v súčasnosti snaží o riešenie problémov spôsobených nízkou mierou digitalizácie na slovenských školách, je projekt IT Akadémia – vzdelávanie pre 21. storočie.¹¹ Projekt je financovaný prostredníctvom

9 Uvedené názory pedagógov vychádzajú z prieskumu realizovaného v rámci projektu IT Akadémia.

10 Uvedený diagram vychádza z publikácie DigCompEdu, ktorý odporúča Európska komisia členským krajinám Európskej únie, je univerzálnym vzdelávacím rámcom, ktorý definuje potrebné digitálne kompetencie pedagógov. Podrobný rozpis digitálnych kompetencií je dostupný v dokumente DigCompEdu. Pozri bližšie: REDECKER, Christine a kol: *Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů*, s. 11–12.

11 IT Akadémia – vzdelávanie pre 21. storočie, online in: <http://itakademia.sk/> (30. 5. 2021).

podpory Európskeho sociálneho fondu a Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Operačného programu Ľudské zdroje. Realizuje sa v spolupráci s partnerskými univerzitami – Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Univerzita Mateja Bela, Žilinská univerzita v Žiline, Technická univerzita v Košiciach a Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Cieľom projektu je vytvorenie modelu vzdelávania a prípravy mladých ľudí pre aktuálne a perspektívne potreby vedomostnej spoločnosti a trhu práce so zameraním na informatiku a IKT.¹² Súčasťou projektu IT Akadémie je vzdelávanie riaditeľov a digitálnych koordinátorov škôl, ktorí počas piatich mesiacov absolvovali inovačné vzdelávanie.¹³ Jeho cieľom bolo pripravenie školy na vykonávanie konkrétnych krokov smerujúcich k jej transformácii na školu digitálnej excelencie – digitálnu školu.¹⁴ Hlavným výstupom z tohto vzdelávania sú programy digitálnej transformácie vzdelávania na zúčastnených školách s víziou do roku 2024.¹⁵ Vzdelávanie riaditeľov a digitálnych koordinátorov prebiehalo prostredníctvom sérií online webinárov a konzultácií zameraných prioritne na skvalitňovanie výučby a efektívneho využívania digitálnych technológií na hodinách informatiky, matematiky, prírodovedných a technických predmetov ZŠ a SŠ. Jedným zo zámierov digitálnej transformácie školy vo vzťahu k žiakom je preberanie adekvátnej zodpovednosti žiaka za vlastné učenie sa. Táto zložka prebieha prostredníctvom uplatňovania bádateľsky a konštruktivisticky¹⁶ orientovanej výučby v prírodovedných predmetoch, matematike a informatike a prácou s otvoreným prístupom k informáciám v spoločenskovedných predmetoch.¹⁷

12 IT Akadémia – vzdelávanie pre 21. storočie, strategický cieľ projektu, online in: <https://itakademia.sk/zakladne-informacie> (30. 5. 2021).

13 Digitálny koordinátor je pedagogický zamestnanec školy, ktorého úlohou je koordinácia informatizácie a vzdelávania prostredníctvom digitálnych technológií s cieľom podporiť transformáciu vzdelávania a školy pre 21. storočie, resp. digitálnu budúcnosť. Táto pozícia vznikla v súvislosti s projektom, uľahčuje digitalizáciu škôl zabezpečením kompetentnej osoby. *Digitálny koordinátor na základnej škole*, online in: http://itakademia.sk/wp-content/uploads/2021/04/Kompetencie-a-u%C4%81lohy_Digita%C4%81lny-koordin%C4%81tor-s%C4%81koly_web.pdf (30. 5. 2021).

14 Vzdelávanie riaditeľov a digitálnych koordinátorov, online in: <http://itakademia.sk/navrh-programu-digitalnej-transformacie> (30. 5. 2021).

15 Do projektu je zapojených celkovo 353 základných a stredných škôl z celého Slovenska.

16 Konštruktivistické učenie vedie žiaka k samostatnej konštrukcii svojho poznania a poznatkom. Úlohou učiteľa je vytvoriť pre žiaka vhodné podmienky k učeniu, viesť ho na ceste poznávania. Žiak sa má sám, vlastnou pracovnou i sociálno-diskurzívnou aktivitou, dopracovať k požadovaným vedomostiam. Pozri bližšie: TÓTHOVÁ, Renáta: *Konštruktivistický prístup vo výučbe ako možnosť rozvoja myslenia žiakov*. Bratislava 2014, s. 30.

17 *Program digitálnej transformácie vzdelávania na Slovensku a Akčného plánu na obdobie 2021–2024. Výstup z národného projektu „IT Akadémia – vzdelávanie pre 21. storočie“*, s. 15,

V rámci projektu je jedným z našich cieľov demonštrovať možnosť aplikácie konštruktivistického vzdelávania a digitálnych technológií aj v rámci výučby dejepisu a čiastočne aj iných spoločenskovedných predmetov.¹⁸ Čím nadväzujeme na niekoľkoročné úsilie Katedry histórie FF UPJŠ o skvalitnenie výučby dejepisu na Slovensku. Týmto reprezentatívnym príkladom je publikačná a didaktická činnosť niektorých členov katedry. Alžbeta Šniežko publikovala dva pracovné zošity pre 5. a 6. ročník ZŠ, v ktorých uplatňuje originálnu koncepciu a tvorivé učňovské úlohy rozvíjajúce žiacke historické znalosti, vedomosti a zručnosti, aplikujúc bádateľsky orientované metódy vo vzdelávaní bez podsúvania hotových faktov a poznatkov žiakom.¹⁹ Tému globálneho vzdelávania a jeho implementácii do vzdelávacieho procesu sa venoval okrem A. Šniežko²⁰ aj Mikuláš Jančura.²¹ Spolu boli zostavovateľmi publikácií, ktoré vznikli ako výstupy z projektov a výstav realizovaných Katedrou histórie FF UPJŠ *Dejiny tvoříš ty! a Prvý dotyk so slobodou*.²² Druhá zo spomínaných výstav je unikátna svojou realizáciou v digitálnom priestore v podobe edukačno-historického webového portálu.²³ V oblasti dejepisného vzdelávania na Slovensku je to ojedine-

online in: http://itakademia.sk/wp-content/uploads/2020/10/Program_DT_vzdelavania_navrh_20201016.pdf (30. 5. 2021).

- 18 V priebehu vzdelávania riaditeľov a digitálnych koordinátorov základných a stredných škôl sme ako lektorky viedli viacero webinárov zameraných na ukážku inovatívnych spôsobov výučby dejepisu, ako napr. Dejepis inovovane pre ZŠ: Mesto v priestore a čase, Dejepis inovovane pre SŠ: Hranice slobody, Digital Humanities: Rozvíjanie DigComp v humanitných predmetoch, Ako tvoriť analytické otázky v dejepise? či Tvoríme kreatívne s programom Canva.
- 19 BOJKOVÁ, Alžbeta: *Hravý dejepis. Pracovný zošit pre 5. ročník ZŠ*. Košice 2015, 72 s.; BOJKOVÁ, Alžbeta – PONČÁK, Viktor: *Hravý dejepis. Pracovný zošit pre 6. ročník ZŠ*. Košice 2016, 76 s.
- 20 BOJKOVÁ, Alžbeta: Dejepis globálne. In: *Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy IV*. Ed. Uličná, Ivana. Bratislava 2018, s. 6–54.
- 21 JANČURA, Mikuláš: Úvaha o dejinách vedy a techniky v kontexte filozofie globálneho vzdelávania. In: *Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy IV*. Ed. Uličná, Ivana. Bratislava 2018, s. 55–67; JANČURA, Mikuláš: Dejiny modernej dopravy cez optiku globálneho vzdelávania. Náhľad do problematiky. In: *Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy IV*. Ed. Uličná, Ivana. Bratislava 2018, s. 68–79.
- 22 V súvislosti s výstavou bola vydaná aj publikácia. Pozri bližšie: JANČURA, Mikuláš – BOJKOVÁ, Alžbeta (Eds.): *Dejiny tvoříš Ty! História – škola – verejný priestor*. Košice 2019, 116 s. Uvedená publikácia obsahuje aj ukážku vzorovej hodiny s využitím trojfázového modelu výučby EUR. Pozri bližšie: BOJKOVÁ, Alžbeta – HROMULÁKOVÁ, Katarína: *Vzorová hodina. „Dejiny tvoříš Ty!“*. Košice 2019, s. 92–112, online in: https://www.upjs.sk/public/media/17371/Dejiny_tvoris_Ty_komplet_nahlad.pdf (30. 5. 2021).
- 23 Webová stránka vznikla ako výstup projektu realizovaný v rámci schémy VVGS (Vnútroňný vedecký grantový systém, kód VVGS-2019-1385 v osobitnej sekcii venovanej podpore e-learningu), pod Univerzitou Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach. Pozri bližšie online in: <https://>

lý jav, ktorý súvisí so slabým záujmom o vedecké etablovanie didaktiky dejepisu ako samostatnej výskumnej oblasti.²⁴ Z pohľadu laickej verejnosti, ale aj vedeckej komunity, možno aj v súčasnosti pozorovať istú stereotypizáciu humanitných a spoločenskovedných predmetov. Predstava o týchto disciplínach (predmetoch) sa zúžila na podobu výkladových a opisných predmetov, ktoré sú schopné rozvíjať maximálne tak schopnosť kriticky myslieť, bez možností uplatnenia konštruktivisticky a bádateľsky orientovaných metód. Toto generalizovanie však neodráža skutočnosť, keďže v rámci uvedených predmetov je priam nevyhnutné uplatňovať uvedené inovatívne prístupy, vrátane aplikácie digitálnych didaktických pomôcok.

Do spomínaného projektu IT Akadémie sme vstupovali s viacerými ambíciami a otázkami, so snahou reagovať na aktuálne didaktické výzvy v oblasti dejepisného vzdelávania a jeho implementácie do digitálneho priestoru. V súčasnosti možno pozorovať snahu viacerých vedecko-výskumných a kultúrnych inštitúcií sprostredkovať svoje zbierky v digitalizovanej podobe širokej verejnosti. Aj preto sme si položili pred vstupom do projektu otázku, ako možno prebiehajúcu digitalizáciu využiť v dejepisnej výučbe. Moderné technológie predstavujú zásadnú výzvu pre premenu súčasnej historickej kultúry a školskej výučby. Vychádzajúc z vyššie uvedeného diagramu DigCompEdu je jednou zo základných úloh učiteľa poznať rôzne druhy digitálnych zdrojov v oblasti svojho aprobačného predmetu a následne využívať ich potenciál pri výučbe. Je preto nevyhnutné reflektovať prebiehajúcu digitalizáciu historických prameňov aj na hodinách dejepisu, aplikáciou konštruktivistického a bádateľského vzdelávania, ktoré je rovnako vhodné na prírodovedné, ako aj spoločenskovedné a humanitné predmety.²⁵ Práve digitálne technológie a ich využívanie v dejepi-

prvydotyksoslobodou.sk/ (30. 5. 2021). K výstave vznikla aj online publikácia. Pozri bližšie: JANČURA, Mikuláš – ŠNIEŽKO, Alžbeta: *Prvý dotyk so slobodou. Sprítomňovanie minulosti na príklade nežnej revolúcie z novembra 89*. Košice 2021, 134 s., online in: https://prvydotyksoslobodou.sk/wp-content/uploads/2021/04/Prvy-dotyk-so-slobodou_e-ucebnica.pdf (30. 5. 2021).

24 Možno pozorovať ojedinelé prípady, ktoré však zväčša vychádzajú z prostredia neziskových organizácií a občianskych združení, napr. Post Bellum (ponúkajú aj metodické materiály pre pedagógov, dostupné online in: <https://www.postbellum.sk/vzdelavame/metodicke-materialy-pre-pedagogov/>) (30. 5. 2021), Človek v ohrození n. o. (Kolektív autorov): *Učíme (sa) v globálnych súvislostiach. Globálne vzdelávanie vo vyučovaní predmetu dejepis na stredných školách*. Bratislava 2015, 101 s., online in: <https://globalnevezdelavanie.sk/ucime-sa-v-globalnych-suvistostiach-4/> (30. 5. 2021).

25 Priekopnícke práce v oblasti konštruktivistického vzdelávania zaoberajúce sa využívaním počítačov a informačných technológií pri vzdelávaní študentov spočiatku v oblasti matematiky sa spájajú s menom moderného pedagóga Seymoura Paperta. S. Papert pracoval v 60. rokoch 20. storočia na Ženevskej univerzite u švajčiarskeho filozofa, psychológa a epistemoló-

se umožňujú v mnohých ohľadoch v súčasnej dobe a vzhľadom na stav učebníc vhodne dopĺňovať a rozširovať ich papierový formát. Takéto inovatívne prepojenie textov, obrazov a audiovizuálnych materiálov s digitálnym priestorom prinieslo do výučby úplne nový priestorový a didaktický rozmer.

Rozvíjanie digitálnych kompetencií v dejepise sa opiera najmä o práce z oblasti digitálnych humanitných a spoločenských vied (Digital Humanities), vedeckú disciplínu na pomedzí digitálnych technológií a humanitných vied. Jej cieľom je aplikácia výpočtových technológií, procesov, mechanizmov a metód do oblasti výskumu humanitných vied.²⁶ Produkciou a používaním inovatívnych aplikácií a digitálnych nástrojov umožňujú digitálne humanitné vedy nové spôsoby výučby a výskumu, pričom zároveň študujú, aký vplyv majú tieto zmeny na kultúrne dedičstvo spoločnosti.²⁷ Raná práca digitálnych humanitných vied bola zameraná predovšetkým na to, aby sa hmotné predmety kultúrnej a umeleckej hodnoty prispôbili forme, v ktorej by mohli byť objektom výpočtovej techniky. Niektoré z produktov digitálnych humanitných vied majú širokospektrálny potenciál aj v oblasti edukačného procesu. Patria medzi nich predovšetkým elektronické databázy a knižnice, obsahujúce tisíce diel a prameňov rozličného charakteru. Tiež projekty zamerané na vizualizáciu dát, ako napr. Geografické informačné systémy (GIS), ktoré sú kombináciou vizualizačného softvéru a databáz, 3D objekty a aplikácie využívajúce virtuálnu realitu či sieťové analýzy.²⁸

ga Jeana Piageta. Ich spolupráca viedla k skvelým poznatkom o tom, ako sa deti učia matematicky myslieť. Papert nadviazal na Piagetovu teóriu konštruktivizmu s vlastnou teóriou učenia a prepojal progresívne vzdelávacie tradície s internetovým vekom, aby udržal životaschopnosť školskej dochádzky a zabezpečil demokratizáciu myšlienok. STAGER, Gary: Seymour Papert (1928–2016) Father of educational computing. In: *Nature*, 2016, č. 537, s. 308.

26 Ide o akékoľvek kultúrne formy, ako sú obrazy, knihy, články, zvuky, filmy, videá, umelecké diela či historické pramene, ktoré sú archivované prostredníctvom pokrokovej digitálnej techniky. Umožňujú tak chrániť originálne diela, pretože digitálna kópia znižuje potrebu manipulácie s originálom, zároveň digitálna verzia môže byť uložená v prípade, že je originál poškodený. Digitálne kópie je možné spracovávať aj na diaľku prostredníctvom internetu, takže vedci nie sú nútení navštevovať knižnice, archívy či múzeá v inom meste či štáte. Digitálny súbor možno kopírovať v neobmedzenom počte reprodukcí, ktoré sú identické s pôvodným originálom a prístupné z celého sveta. Pozri bližšie: BERRY, David – FAGERJORD, Anders: *Digital humanities. Knowledge and Critique in a Digital Age*. Cambridge 2017, s. 39–41.

27 BERRY, David – FAGERJORD, Anders: *Digital humanities*, s. 46–47.

28 Ako príklad uvedieme napr. aplikáciu Český historický atlas, online in: <http://cha.fsv.cvut.cz/atlas.php>, aplikáciu Via Appia Sitsim, online in: <http://www.sitsim.no/>, aplikáciu Google Arts & Culture, online in: <https://artsandculture.google.com/>, digitálne prehliadky galérií a múzeí, online in: <https://artsandculture.google.com/partner> a pod.

Uvedený trend možno pozorovať aj v práci českých didaktikov dejepisu v rámci viacerých inšpiratívnych príkladov podporujúcich bádateľskú výuku. Najreprezentatívnejším z nich je projekt historylab.cz, webový portál je aj v súčasnosti stále aktívny, pričom nové cvičenia pribúdajú každý týždeň. Idea vytvorenia digitálnej aplikácie na prácu s historickými prameňmi a ich zavádzanie do dejepisu v súlade s bádateľsky orientovanou výučbou vzišla z Oddělení vzdělávání Ústavu pro studium totalitních režimů.²⁹ Historylab.cz predstavuje komplexnú didaktickú pomôcku, ktorá systematicky pokrýva výučbu dejín 20. storočia, zároveň má v záujme doplniť aj cvičenia k starším dejinám, od praveku až po 19. storočie pre základné a stredné školy.³⁰ Ambíciou aplikácie historylab.cz je previesť žiakov pri pátraní od najstarších dejín, prieskume archeologických nálezísk, interpretácií stredovekých máp, až k najnovším dejinám 20. storočia.³¹ Medzi ďalšie inšpiratívne aktivity z Oddělení vzdělávání Ústavu pro studium totalitních režimů zameraného na súčasné dejiny a dejepisné vzdelávanie patrí aj portál dejepis21.cz, kde okrem odkazu na historylab.cz možno nájsť aj množstvo ďalších podnetných zdrojov rozvíjajúcich historické myslenie pri výučbe dejepisu zamerané najmä na obdobie druhej polovice 20. storočia.³² Uvedené projekty sa venujú témam, akými sú obraz príslušníka, pád komunistickej diktatúry, obete okupácie roku 1968, obraz vojny a antisemitizmu v rokoch 1945 – 1989 a mnoho ďalších.³³ Ich cieľom nie je len prezentácia faktov, ale rozvíjanie

29 ČINÁTL, Kamil – PÝCHA, Čeněk: *Implementace vzělávací inovace v digitálním prostředí. Evaluační studie projektu HistoryLab*. Praha 2021, online in: <https://drive.google.com/file/d/1FhhquT8A59PSdHqTxiFxGNbRwXa56gNr/view> (30. 5. 2021).

30 Dostupné na portáli historylab.cz budú v septembri 2021.

31 Historylab – blog, online in: <https://historylab.cz/blog/> (30. 5. 2021).

32 Výučbové hodiny venujúce sa dejinám Československa v prvej polovici 20. storočia ponúka webový portál Digitální pracovna, zdôrazňujúci pri výučbe najmä národný a etnický potenciál uvedeného obdobia dejín. Digitální pracovna. Interaktivní aktivity k výuce o období 1918–1948, online in: <https://digitalnipracovna.cz/?fbclid=IwAR0eayRdv9zM3Vmdxad6dtTpw2tKimo2uHN5G8fhM8xs8qS8t2dTjc-9bI> (30. 5. 2021).

33 Aplikácia ponúka filmové obrazy príslušníkov Zboru národnej bezpečnosti, vznikajúce pred a najmä po roku 1989. Okrem audiovizuálneho záznamu aplikácia navádza najmä na prácu s týmto druhom prameňa, čo je nenahradiateľnou súčasťou konštruktivistického vzdelávania, žiak sám spoznáva a pracuje s uvedeným zdrojom. Online in: <https://obrazyprislusnika.dejepis21.cz/> (30. 5. 2021). Zároveň portál ponúka inšpiráciu pre reflexiu výuky komunistickej diktatúry a jej pádu v roku 1989 v Československom prostredí, rovnako tak prostredníctvom práce s historickými prameňmi. Online in: <http://www.dejepis21.cz/postery#jakucit> (30.5.2021). Širokospektrálne využitie má aj interaktívna mapa obetí okupácie v roku 1968, dostupná online in: <https://obetiokupace.dejepis21.cz/> (30. 5. 2021). Obrazy druhej svetovej vojny približuje aplikácia prostredníctvom analýzy obrazových prameňov týkajúcich sa udalostí vojny, nie prostredníctvom faktografických poznatkov, ale upriamením pozornosti na vybrané fenomény, ako napr. byrokracia, práca či uniforma. Online in: <https://obrazyvalky>.

konštruktivistického vzdelávania, podnecovanie diskusie a historického myslenia žiakov. Uvedený portál je najrozsiahlejšou databázou materiálov v Česku, poskytuje nevyhnutné metodické materiály pre učiteľov, vzdelávacie aplikácie, metodiky a množstvo ďalších materiálov.³⁴ Webový portál dejepis21.cz môže slúžiť ako obrovská inšpirácia a zdroj aktivít aj slovenských pedagógov. Rozsiahle možnosti poskytujúce bezplatný historický obsah a vzdelávacie aktivity pre pedagógov s použitím inovatívnych digitálnych nástrojov ponúka napríklad aj webový portál historiana.eu.³⁵ Portál obsahuje niekoľko desiatok rozličných aktivít vrátane e-learningových, ktorých tvorcovia sú učители z celej Európy. Skvelým príkladom práce českých didaktikov dejepisu v oblasti zavádzania digitálnych technológií do dejepisnej výučby je počítačová hra *Attentat 1942*. Hra bola vyvinutá vedcami z Filozofickej a Matematicko-fyzikálnej fakulty Univerzity Karlovy a Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky. Hra kombinuje prvky počítačových hier, atmosféru v Protektoráte Čechy a Morava po atentáte na Heydricha navodzuje prostredníctvom interaktívneho komiksu, čím hráčovi umožňuje prežívať dejinné udalosti z pohľadu rozličných osôb.³⁶ Zabezpečuje tak aj rozvoj multiperspektívneho nazerania na dejinné udalosti, jednu zo základných požiadaviek modernej výučby histórie. Vzdelávacie počítačové simulácie navyše fungujú ako typ konštruktivistického učebného prostredia a zároveň pomáhajú študentom pri preberaní zodpovednosti za svoje učenie. Vystavujú študentov rôznym rozmanitým skúsenostiam, ktoré získavajú bez námahy a nutnosti memorovania faktov, približujú zážitok historickej udalosti a podporujú sociálnu kooperáciu.³⁷ Podobný typ simulácií nám zároveň ukazu-

dejepis21.cz/ (30. 5. 2021). Nekonvenčným projektom je aj aplikácia *Antisemitismus 1945 – 1989*, tematizujúca slabo reflektovaný úsek židovských dejín v podobe materiálov a pracovných listov. Online in: <http://antisemitismus4589.dejepis21.cz/> (30. 5. 2021). Uvedené témy sú v slovenskom prostredí dejepisného vzdelávania veľmi slabo reflektované a zároveň učiteľmi dejepisu často vnímané ako veľmi problematické. Neuralgickým bodom výučby dejepisu na Slovensku je obdobie druhej polovice 20. storočia spojené s vplyvom komunistického režimu. Českí didaktici sa nevyhýbajú ani týmto na prvý pohľad kontroverzným témam. Metodické materiály uvedenej problematiky môžu veľmi efektívne poslúžiť aj pri výučbe na Slovensku. Pozri bližšie: Tretí odboj v didaktické perspektíve, online in: <http://www.dejepis21.cz/treti-odboj>, príp. podrobnejšie teoreticko-metodologické ukotvenie spomínanej problematiky v spojitosti s konkrétnymi prípadovými štúdiami možno nájsť v PINKAS, Jaroslav (Ed.): *Třetí odboj v didaktické perspektivě. Dějiny v diskuzi*. Praha 2020, 224 s.

34 Dějepis v 21. století, online in: <http://www.dejepis21.cz/dejepis-v-21-stoleti> (30. 5. 2021).

35 <https://historiana.eu/>

36 ŠISLER, Vít: *Československo 38–89. Atentát počítačová hra pro veřejnost*, online in: <http://cs3889.cz/article.do?articleId=1424> (30. 5. 2021).

37 PINKAS, Jaroslav – HANNEMANN, Tereza: A computer simulation in the context of history teaching in Czech schools. Using the 'Czechoslovakia 38–39' educational simulation. In: *Historical Encounters*, 2020, roč. 7, č. 2, s. 79.

je, že je možné nazerať na minulosť moderným, prístupným a zároveň atraktívnym spôsobom, čím zároveň dokážeme podporovať vnímanie minulosti ako sociálneho a kultúrneho konštruktu.³⁸

Na tomto mieste sa vynára otázka stavu digitalizácie v dejepisnej výučbe na Slovensku. Ako sme už vyššie naznačili práca s digitálnymi technológiami sa v našom prostredí objavuje ojedinele, má intuitívny charakter bez metodického a odborného základu.³⁹ Prístup vychádzajúci z pedagogického konštruktivismu, pozostávajúci predovšetkým z analýzy a interpretácie prameňov, nie je ani v súčasnosti na slovenských školách bežnou súčasťou hodín dejepisu. Zároveň naráža na množstvo prekážok. V oblasti humanitných a spoločenskovedných predmetov, dejepisu nevynímajúc, je možné pozorovať výraznú absenciu metódik, roztrúsenosť materiálov a aktivít v rámci veľkého množstva digitálnych portálov. Aj tu je možné pozorovať badateľný odsun týchto vedných disciplín (predmetu) na perifériu záujmu takejto formy vzdelávania, prejavujúci sa minimálnym priestorom venovaným výučbe týchto predmetov, ktoré len v obmedzenej miere využívajú digitálne technológie. Uvedený fenomén potvrdzuje webový portál zriadený Ministerstvom školstva SR, ktorý vznikol pre potreby dištančného vzdelávania – ucimenadialku.sk. Tento portál ponúka rôzne zdroje vzdelávania v rámci vzdelávacích oblastí, ako aj vyučovacích predmetov. Pri filtrovaní predmetu dejepis, webový portál ako prvý odkaz nachádza práve spomínané portály dejepis21.cz a historylab.cz, teda české vzdelávacie aplikácie, vychádzajúce z českého kurikula. Uvedené webové stránky sú síce skvelou pomôckou aj pre slovenského učiteľa, ale zároveň potvrdzujú, že sa v našom prostredí nenachádza obdobný portál vhodný aj na dištančnú výuku. Ostatné filtrované zdroje možno len ťažko považovať za adekvátnu náhradu konštruktivisticky ladenej výučby dejepisu.⁴⁰ O efektívnosti spomínaného portálu preto môžeme polemizovať. V spoločnosti stále rezonujúcou témou je aj portál wiki.iedu.sk slúžiaci učiteľom na tvorbu a zdieľanie rôznych typov interaktívnych

38 PINKAS, Jaroslav – HANNEMANN, Tereza: *A computer simulation in the context of history teaching in Czech schools*, s. 80. Viac k počítačovým simuláciám a počítačovým hrám v dejepise vzdelávaní pozri: CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York 2016, 290 s.

39 Metodiky pre prírodovedné predmety možno nájsť napr. na stránkach IT Akadémie, opierajúc sa o spomínaný projekt. Ako problematickejšie sa opäť ukazujú metodiky spoločenskovedných a humanitných predmetov, ktoré by naviedli pedagógov k aplikácii digitálnych pomôcok do praxe.

40 Výnimku azda tvorí portál globalnevzdelavanie.sk, spolu s vyššie citovanou publikáciou Učíme (sa) v globálnych súvislostiach. Globálne vzdelávanie vo vyučovaní predmetu dejepis na stredných školách, na ktorú sa však kvôli chybe v hypertextovom prepojení nedá pripojiť.

úloh, materiálov či kvízov v podobe databázy.⁴¹ Pre dejepis ponúka uvedený portál len obmedzené množstvo učebných figúr vo forme výkladových videí, doplnených o pracovné listy, avšak bez metodického postupu. Uvedené videá reprezentujú výkladový spôsob výučby, podávajúci študentom hotové poznatky bez akejkolvek účasti žiakov na vyučovacom procese. Žiak má možnosť prejavíť aktivitu pri práci s pracovnými listami, ktoré sú však výrazne faktografické, často v nich absentujú úlohy rozvíjajúce afektívne a psychomotorické ciele a tým nereflektujú základné požiadavky iŠVP a konštruktivistického vzdelávania.⁴² Na etablovanie „dejepisu v ére internetu“, predovšetkým na vyššie uvedené skutočnosti, sa javí akútna potreba zriadenia portálu, ktorý by koncentroval učebné figúry a učebné situácie zohľadňujúce konštruktivisticky a bádateľsky orientovanú výučbu a k nim prináležiace metodické postupy.⁴³ Zároveň by združoval odborníkov z oblasti didaktiky dejepisu a histórie, ktorí by ponúkali odborné školenia, kurzy, príp. webináre na skvalitňovanie výučby dejepisu na Slovensku.

Na túto aktuálnu didaktickú výzvu sme sa pokúsili reagovať vytvorením vlastného webového portálu, v rámci prípravy na projekt IT Akadémie, v ktorom sme sa venovali snahe rozvíjať bádateľsky orientovanú výučbu na dejepise. Webová stránka dejinoviny.sk ponúka katalóg učebných figúr, ktoré sú založené na bádani, pátraní a analýze digitalizovaných a voľne dostupných historických prameňov. Niektoré materiály si vyrábame samy prostredníctvom digitálnej aplikácie Canva. Zároveň pracujeme s nástrojom na tvorbu webových stránok WordPress. Pri tvorbe učebných figúr vychádzame z koncepcie kanadského didaktika Stéphanea Lévesquea⁴⁴ a slovenského didaktika dejepisu Viliama

41 GDOVINOVÁ, Denisa: Ministerstvo školstva kúpilo portál za 20 miliónov eur. Nik ho nepoužíva, opravujú ho učitelia. In: *Denník N*, online in: <https://dennikn.sk/2130146/ministerstvo-skolstva-kupilo-portal-za-20-milionov-eur-nik-ho-nepouziva-opravuju-ho-ucitelia/> (30. 5. 2021).

42 Centrálné úložisko digitálneho obsahu Viki, online in: <https://viki.iedu.sk/resources/search;phrase=dejepis> (30. 5. 2021).

43 Pojem učebná figúra pochádza od švajčiarskeho didaktika dejepisu Petra Gautschiho, ktorý pod pojmom učebná figúra rozumie podobu cvičenia, príp. metodického modelu, z ktorého vyplýva určitá rola (napr. rola žiakov a žiakov ako pátračov či bádateľov niečoho, čo je niekedy neisté alebo nejednoznačné). Slovenský didaktik dejepisu Viliam Kratochvíl ďalej dodáva, že ide o didaktické situácie, predstavujúce určitý systém, do ktorého vstupuje učiteľ spolu so žiakmi v spojitosti s prostredím, pravidlami a obmedzeniami potrebných k objavovaniu určitého poznatku. KRATOCHVÍL, Viliam: *Metafora stromu ako model didaktiky dejepisu*. Bratislava 2019, s. 135.

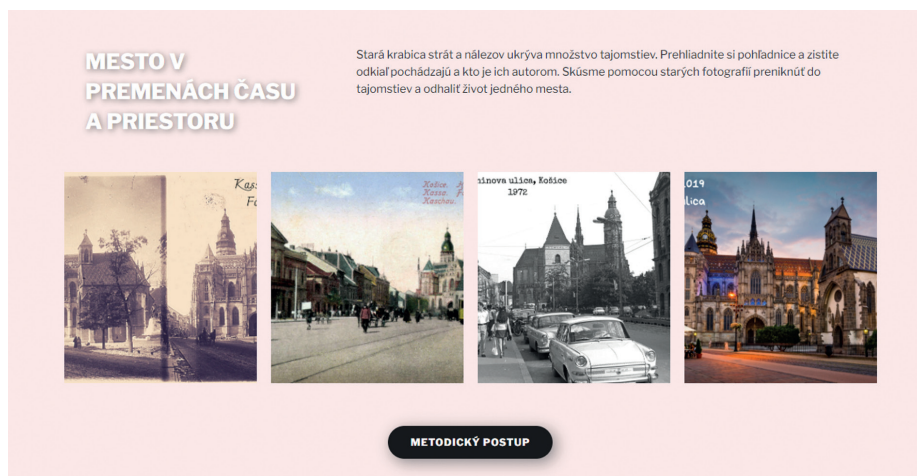
44 Pod vedením S. Lévesquea vznikol projekt The Virtual History Laboratory, ktorý sprostredkúva online výučbu dejepisu. Pozri bližšie online in: <http://www.virtualhistorian.ca/> (30. 5. 2021).

Kratochvíla.⁴⁵ Otázky a úlohy sú koncipované tak, aby odhalili určitý procesný koncept, ktorý povedie k lepšiemu pochopeniu a jeho potenciálne efektívnejšiemu využitiu v dejepisnom vzdelávaní. Sú to podobné epistemologické koncepcie, ktoré využívajú aj historici pri štúdiu a interpretácii minulosti. S. Lévesque definoval päť otázok rozvíjajúcich procedurálne koncepty žiakov. Čo je dôležité v minulosti? Rozvíjajúci koncept historického významu. Čo sa zmenilo a čo zostalo rovnaké? Rozvíjajúci koncept kontinuity a zmeny v historickom vedomí žiakov. Zmenili sa veci k lepšiemu alebo horšiemu? Rozvíjajúci koncept pokroku a úpadku. Akým spôsobom interpretujeme „surové“ zdroje o minulosti? Rozvíjanie konceptu historickej evidencie. Ako môžeme porozumieť našim predkom, ktorí mali odlišné morálne rámce? Rozvíjanie konceptu historickej empatie.⁴⁶ Dejinoviny.sk je webová stránka vhodná pre prácu s historickými prameňmi a skvalitňovanie dejepisnej výučby. Zameriava sa na program digitálnej transformácie vzdelávania na Slovensku. Ponúka najmä učiteľom, ale aj žiakom prostredie, v ktorom môžu tvorivo pracovať a tvoriť za pomoci digitálnych a interaktívnych prostriedkov, pomocou ktorých analyzujú historické pramene krok po kroku. Hravou formou si tak žiaci osvojujú zručnosti, ktoré podporujú kritické myslenie, rozvíjajú historickú gramotnosť a historické vedomie. Žiak je ten, ktorý svojou činnosťou objavuje a buduje poznatky. Ako vzorové spomenieme tri učebné figúry – Mesto v premenách času a priestoru, Hranice slobody a Zlaté 20. roky? Jednotlivé cvičenia sú vytvorené tak, aby korešpondovali s obsahom iŠVP, jednou vyučovacou jednotkou, príp. tematickým celkom a tvorili integrálnu časť učebného plánu učiteľa. Je vlastným učiteľským umením, či sa rozhodne použiť časť učebnej figúry a vyplniť ňou časť vyučovacej jednotky alebo ju využije ako celok. Samotné prevedenie učebnej figúry sa skladá z úvodnej obrazovky, prostredníctvom ktorej je možné sa dostať k čiastkovým cvičeniam, ktoré tvoria celú učebnú figúru a zároveň ponúkajú učiteľovi metodický postup danej aktivity. Ten je sprievodcom učiteľa pri výučbe učebnej figúry, vysvetľuje jednotlivé kroky, ponúka doplňujúce otázky, príp. návrhy na domácu a doplnkovú aktivitu žiakov. Samotný názov cvičení otvára diskusiu v triede a je zároveň cieľom bádania a aktivít. Pri vytváraní jednotlivých cvičení sme podriadili stupeň formálneho vzdelávania potrebám pri príprave webinárov v rámci projektu IT Akadémia. Z didaktického hľadiska sú však tieto učebné figúry otvorené a prispôsobiteľné aj vyšším, príp. nižším stupňom vzdelávania, v závislosti od analytických, kognitívnych a interpretačných schopností žiakov. Z dlhodobého hľadiska plánujeme učebné figúry dopĺňať

45 Pozri bližšie: KRATOCHVÍL, Viliam: *Metafora stromu ako model didaktiky dejepisu*, 270 s.

46 LÉVESQUE, Stéphane: *Thinking Historically. Educating Students for the Twenty-First Century*. Toronto 2008, s. 37.

priebežne, bež väčších dôrazov na určitú vekovú skupinu, so zameraním predovšetkým na dejiny 19. a 20. storočia.



Obr. 2: Ukážka učebnej figúry Mesto v premenách času a priestoru.⁴⁷



Obr. 3: Náhľad historického prameňa učebnej figúry Mesto v premenách času a priestoru.

Učebná figúra Mesto v premenách času a priestoru je určená pre vzdelávanie študentov 5. ročníka ZŠ vychádzajúca z tematického celku Človek v premenách času a priestoru. Žiaci získavajú prostredníctvom analýzy historických

⁴⁷ Mesto v premenách času a priestoru, online in: <http://dejinoviny.sk/mesto-v-premenach-casu/> (30. 5. 2021).

prameňov (pohľadníc) predstavu o premenách svojho mesta a osobnostiach regionálnych, ale aj národných dejín v čase a priestore. Žiaci si osvojujú prácu s historickým časom a priestorom, s historickými faktami, udalosťami a javmi pri vyhľadávaní relevantných informácií overovaním historických faktov.

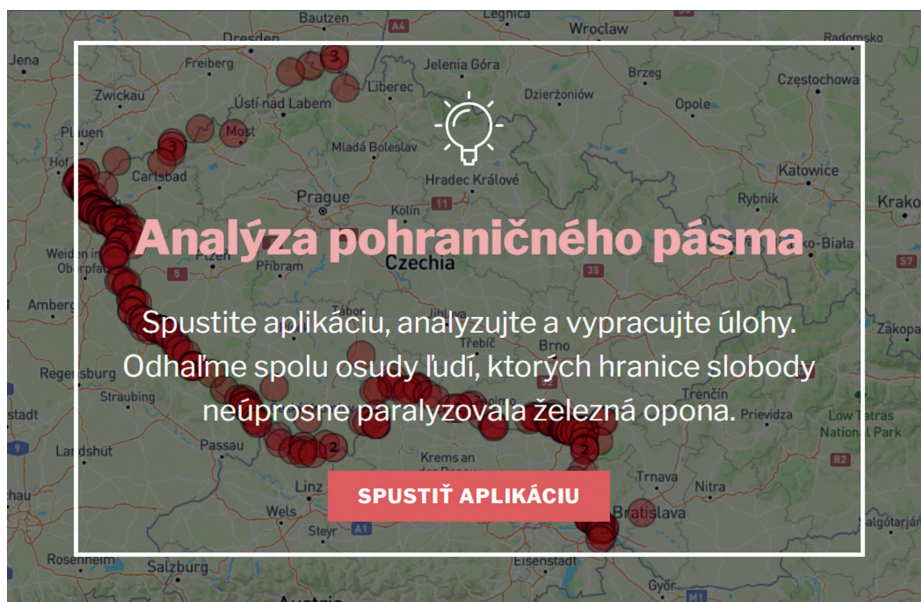
Učebná figúra Hranice slobody je určená pre študentov SŠ a vychádza z tematického celku Československo za železnou oponou. Žiaci získavajú pomocou analýzy rôznych historických prameňov predstavu o možnostiach opustiť, respektíve neopustiť hranice východného bloku v období druhej polovice 20. storočia. Rozpoznávajú dôsledky februárového prevratu a prejavy totality a dôsledky obdobia normalizácie. Oboznamujú sa s prejavmi odporu obyvateľstva vo východnom bloku a príčinami migrácie, analyzujú na konkrétnych príbehoch rôzne podoby každodenného života. Pracujú s historickými prameňmi z daného historického obdobia, vyhodnocujú dáta pri práci s digitalizovaným prameňom. Žiaci si osvojujú prácu s historickými faktami a udalosťami, dokážu určiť príčiny a vymedziť dôsledky historických procesov využívajúc pri práci digitálne pomôcky. Učebná figúra vychádza z trojfázového učebného modelu EUR, čomu sú prispôsobené aj jednotlivé čiastkové cvičenia učebnej figúry.⁴⁸



Obr. 4: Ukážka učebnej figúry Hranice slobody.⁴⁹

48 Uvedený učebný model, pozostávajúci z troch základných učebných činností v stratégií učenia a myslenia. E – evokácia (ktorej cieľom je oživenie už existujúcich, prv osvojených vedomostí, príp. vzbudenie záujmu žiakov o učenie s cieľom aktivizovať), U – uvedenie (prostredníctvom tejto fázy sa žiaci dostávajú do kontaktu s novými informáciami a myšlienkami, predstavujúcimi nové učivo), R – reflexia (záverečná, najdôležitejšia fáza predstavujúca vytváranie trvalých výsledkov učenia sa, počas ktorej si žiaci upevňujú nadobudnuté vedomosti, pričom aktívne rekonštruujú aj svoje pamäťové schémy, aby zodpovedali novozískaným informáciám). Pozri bližšie: TUREK, Ivan: *Didaktika*. Bratislava 2008, s. 260–261.

49 Hranice slobody, online in: <http://dejinoviny.sk/hranice-slobody/> (30. 5. 2021).



Obr. 5: Náhľad práce s digitalizovaným prameňom, interaktívnu mapu.⁵⁰

Učebná figúra Zlaté 20. roky? je určená pre 9. ročník ZŠ a vychádza z tematického celku Európa v medzivojnovom období. Žiaci pomocou štyroch odlišných typov úloh získavajú predstavu o rozmanitosti politického, sociálneho aj kultúrneho života v 20. rokoch 20. storočia v Európe. Cieľom učebnej figúry je objasniť základné znaky parlamentnej demokracie, rozlíšiť demokratický a nedemokratický charakter štátu a rekonštruovať každodenný život v období 20. rokov 20. storočia prostredníctvom digitálneho cvičenia. Učebná figúra využíva digitálnu aplikáciu Genially na tvorbu didaktických hier. Žiaci prevedú misiami, pričom každá z úloh, správna aj nesprávna, vedie žiaka k poznaniu a k preberaniu zodpovednosti za vlastné učenie sa. Každá misia má motivačnú zložku, za každú správne splnenú misiu žiak získava číselnú hodnotu, ktorá mu v závere odomyká „esenciu“ učiva.

Súčasný prístup vo výučbe stojí v dôsledku nových podmienok pred neľahkou výzvou v podobe nevyhnutnej implementácie digitálnych technológií do výchovno-vzdelávacieho procesu. Súžitie s internetom a výpočtovou technikou sa stalo nezastaviteľné. Aktuálnym cieľom vzdelávania by mala byť aplikácia digitálnych technológií, rozvíjanie konštruktivisticky a bádateľsky orientovanej výučby a prispievanie tak ku kritickému a analytickému uvažovaniu žia-

⁵⁰ Mapa železná opona, online in: <https://mapa.zelezna-opona.cz/> (30. 5. 2021).

kov. Ako kľúčový faktor úspešného zapojenia digitálnych technológií do edukačného procesu sa javí zvládnutie digitálnych kompetencií nielen u žiakov, ale predovšetkým u samotných pedagógov. Tento proces si však vyžaduje potrebu systematického a teoretického ukotvenia a neustálej aktualizácie tohto procesu v podobe metodických postupov zohľadňujúcich prebiehajúcu digitalizáciu a ich implementáciu na jednotlivé školské predmety. Štátny vzdelávací program ako záväzný kurikulárny dokument na Slovensku, stanovujúci všeobecné ciele vzdelávania, však v súčasnej dobe nereflektuje prebiehajúcu digitalizáciu a ponecháva tak rozvíjanie digitálnych kompetencií naďalej výlučne v oblasti informatiky, príp. mediálnej výchovy.



Obr. 6: Ukážka učebnej figúry Zlaté 20. roky?⁵¹

Rozvoj digitálnych humanitných vied a prebiehajúca digitalizácia historických prameňov predurčili ich aplikáciu do dejepisu. Digitálne technológie nám umožňujú dejepis preniesť efektívne do „online sveta“ a odbremeniť ho od nabalených mýtov a stereotypov, pod nánosom ktorých je stále vnímaný len ako výkladový predmet. Prácou s digitálnymi zdrojmi je možné rozvíjať bádateľsky orientovanú výučbu prostredníctvom práce s historickými prameňmi. Inšpiráciou v tejto oblasti je predovšetkým české prostredie, ktoré naznačuje spôsob, akým je možné efektívne aplikovať prebiehajúcu digitalizáciu ako nástroj konštruktivistického vzdelávania aj v našom priestore. Mentalita dieťaťa 21. storočia je postupne potrebné prispôbiť formát dejepisnej

51 Zlaté 20. roky?, online in: <http://dejinoviny.sk/zlate-dvadsiate-roky/> (30. 5. 2021).



Obf. 7: Náhľad didaktickej digitálnej hry, Misia 2.

výučby, papierové učebnice bude časom nevyhnutné doplniť, príp. nahradiť, ich digitálnou podobou. Otvára sa tak diskusia, v súvislosti s celosvetovými globálnymi zmenami, o ekonomickejšej a zároveň aj ekologickejšej podobe učebníc. Na druhej strane tiež otvárajú otázky o efektívnosti a možných limitoch zavádzania IKT do vyučovacieho procesu. Taliansky filozof Luciano Floridi pôsobiaci na univerzite v Oxforde vo svojej knihe *Čtvrtá revoluce: Jak infosféra mění tvář lidské reality* načrtáva tézu, že súčasný svet vstúpil do veku hyperhistórie. Zatiaľ čo v období histórie individuálny a spoločenský blahobyt súvisel s IKT, vo veku hyperhistórie je na IKT úplne závislý.⁵² Floridi naznačuje, že IKT majú svojím spôsobom zábudlivú pamäť, rýchle sa stávajú zastaralými a zároveň je možné ich znovu premazávať a znovu nahrávať. Príkladom sú informačné nosiče (diskety, CD a DVD), na ktoré prestáva byť dostupná zodpovedajúca technológia. Rovnako internet obsahuje milióny webových stránok, ktoré už nikto neaktualizuje, čím vlastne IKT neuchováva minulosť pre budúcu spotrebu, pretože nás núti žiť vo večnej prítomnosti. Autor rovnako tak akcentuje potencionálnu katastrofickú hrozbu kvantity dát vytvorených súčasne, čo sa môže odraziť aj vo vzdelávaní.⁵³ Súčasná hyperhistorická spoločnosť stojí pred veľkou výzvou, keďže v nej neexistuje presne ustálená otázka, čo má byť obsahom vzdeláva-

52 FLORIDI, Luciano: *Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality*. Praha 2019, s. 19.

53 FLORIDI, Luciano: *Čtvrtá revoluce*, s. 34.

nia a k čomu vlastne vzdelávanie v informačnej spoločnosti je.⁵⁴ V spojitosti s dejepisom nástrahy online sveta dobre zadefinoval aj americký historik Sam Wineburg, ktorý reagoval na množstvo irelevantných, nepravdivých či diskutabilných informácií, ktoré možno pri surfovaní na internete nájsť. Podľa Wineburga budú mať dejiny v digitálnej ére význam len vtedy, kým v nás budú vyvolávať „nevoľnosť“ voči tvrdeniam spojených s falošnými dôkazmi, aj preto, že budúcnosť minulosti je síce dostupná na obrazovkách našich smartfónov, no jej osud je v našich rukách.⁵⁵ To, čo pred nástupom digitálnej epochy ležalo na pleciach editorov, vydavateľov, knihovníkov či odborníkov vo svojej oblasti, je v súčasnosti zodpovednosťou nás všetkých.⁵⁶ A v prvom rade učiteľov dejepisu.

Všetky vyššie uvedené výzvy sa snažíme pretaviť do vlastného projektu prostredníctvom webového projektu *dejinoviny.sk*. Táto práca je však aj pre nás obrovskou výzvou, keďže je výrazne časovo a finančne náročná a momentálne sa jej venujeme dve, popri vlastnej výskumnej činnosti. Zároveň je však tento projekt pre nás aj sebarealizáciou a prináša neustále možnosti sebazdokonaľovania najmä pri výskume v oblasti digitálnych humanitných vied.

54 FLORIDI, Luciano: *Čtvrtá revoluce*, s. 102.

55 WINEBURG, Sam: *Why Learn History (When It's Already on Your Phone)*. Chicago and London 2018, s. 177–178.

56 WINEBURG, Sam: *Why Learn History*, s. 159.

