



# Digitální výstava (Příběhy z dějin)

RVP pro kategorii vzdělání H

**Vzdělávací oblast:** společenskovední vzdělávání

**Tematická oblast:** Československo v proměnách staletí / Paměť národa /  
**Historické osobnosti**

**Výsledky vzdělávání:** Žák

- vysvětlí na příkladech osudů lidí (např. civilistů, zajatců, Židů, Romů, příslušníků odboje), jak si nacisté počínali na okupovaných územích;
- uvede konkrétní příklad pozitivní občanské angažovanosti.

**Časová dotace:** 2–3 vyučovací hodiny

**Digitální výstup:** online výstava (plakát / plakátová výstava, virtuální galerie, prezentace)

**Aplikace:**

- internetový vyhledávač;
- ChatGPT/Gemini/Copilot (pro textovou podporu);
- Canva, Padlet, Google Slides, Google Sites.

**Rozvoj digitálních kompetencí:**

- tvorba digitálního výstupu kombinujícího text, obraz, multimédia;
- vizualizace informací prostřednictvím digitálních nástrojů;
- kombinace textů, obrázků, videí a historicko-geografických dat do interaktivní prezentace/galerie/plakátu;
- vyhledání a ověřování informací z různých online zdrojů;
- aplikace zásad grafické a jazykové úpravy digitálního výstupu;
- uvádění zdrojů textových a vizuálních informací;
- sdílení digitálního obsahu online (např. Microsoft Teams, Google Classroom);
- využití digitálních nástrojů k vytváření souvislostí mezi historickými událostmi; osobnostmi a geografickými lokalitami;
- online spolupráce při tvorbě společného projektu;
- využití online nástrojů pro prezentaci a sdílení;
- kritické hodnocení spolehlivosti online zdrojů a jejich relevance k tématu;
- hodnocení kvality a etiky digitálního obsahu.



## CÍLE

### Kategorie vzdělání H

#### Žák

- upevní a rozšíří si znalosti o významných historických událostech nebo osobnostech prostřednictvím digitální prezentace (např. o událostech 20. století, místní historii, změnách v každodenním životě);
- vyhledává a vybírá základní historická fakta o významných událostech, místech nebo osobnostech;
- využívá nástroje umělé inteligence pro návrh textu, popisků či doprovodných informací;
- vytváří jednoduchou digitální výstavu v aplikaci (např. Google Earth, Canva, Google Slides, Google Sites, Padlet) s využitím textu, obrázků a popisků k tématu;
- vybere a stručně představí vybrané události/skutečnosti/reality (fotografie, předměty, památníky, místa apod.) a doplní je krátkým popisem v digitální podobě (např. v Padletu, Canvě, Google Slides);
- kombinuje text, obrázky, videa, odkazy a místa na mapách pro přehledné představení historických informací;
- prezentuje svůj digitální výstup spolužákům a stručně vysvětluje jeho obsah;
- reflektuje, co se při práci naučil o dané události i o využití digitálních nástrojů;
- reaguje na zpětnou vazbu;
- sdílí svou práci s ostatními (např. ve třídním prostředí, online nástěnce) a stručně komentuje prezentace spolužáků;
- rozvíjí digitální kompetence při tvorbě a sdílení vlastního obsahu.

#### Model E-U-R

### kategorie vzdělání H

#### Evokace

- Učitel promítne několik ukázek digitálních výstav (např. online galerie z muzeí, tematické webové prezentace, výstava Paměť národa apod.).
- Žáci diskutují, co dělá výstavu zajímavou, jaký může mít cíl (informovat, vyvolat emoci, připomenout událost...).
- Následně si ve dvojicích zvolí **téma historické události nebo osobnosti**, kterou chtějí prezentovat (např. život v protektorátu, založení Československa, příběh mého města v 50. letech).
- Žáci diskutují o zvoleném tématu, co o něm vědí. Společně vytváří seznam důležitých informací.
- Žáci sdílejí své předchozí znalosti nebo asociace s daným tématem.



- Využijí internetový vyhledávač a zapíší si 3–5 základních otázek, na které chtějí prostřednictvím výstavy odpovědět (Kdo? Kdy? Kde? Proč je to důležité?).

### Uvědomění

- Žáci vyhledávají informace a obrazový materiál z dostupných online zdrojů.
- Učí se rozlišovat mezi faktem a názorem, mezi ověřeným a neověřeným zdrojem.
- Každá dvojice vytvoří virtuální panel výstavy / online galerii / plakátovou galerii – kombinují text, obrázky, případně mapu nebo video.
- Učitel vede žáky k využití vhodných digitálních nástrojů.
- Součástí práce je i stručné popsání zdrojů a formulace vlastního komentáře (proč jsme vybrali právě toto téma, co nás zaujalo).
- Kombinují historické informace a vlastní textový komentář.
- Učitel průběžně konzultuje práci a pomáhá s ověřováním zdrojů.

### Reflexe

- Každá dvojice představí svou galerii spolužákům (formou krátké prezentace).
- Spolužáci hodnotí podle předem stanovených kritérií (přehlednost, práce se zdroji, jazyková správnost, vizuální stránka).
- Žáci společně diskutují, jak technologie pomohly porozumět historii – zda jim vizuální a digitální forma pomohla lépe chápat historický příběh a kontext.
- Společně diskutují o různých pohledech na daná témata.
- V závěru vyplní krátkou sebereflexi/reflexi použité strategie – co fungovalo, co zlepšit:
  - *Co jsem se o tématu dozvěděl/a?*
  - *Jak mi digitální nástroj pomohl při učení?*
  - *Co bylo při vyhledávání informací nejtěžší a jak jsem to překonal/a?*
  - *Jak mi internetové zdroje pomohly lépe pochopit historický kontext?*
  - *Co mě překvapilo?*
  - *Co bych příště udělal/a jinak?*
  - *Jaké digitální kompetence jsem při práci rozvíjel/a?*



# Digitální výstava (Příběhy z dějin)

RVP pro kategorii vzdělání M, L0, L5

**Vzdělávací oblast:** společenskovední vzdělávání

**Tematická oblast:** dějiny 20. století / Lidská práva / Totalitní režimy / Paměť společnosti

**Výsledky vzdělávání:** Žák

- objasní smysl poznávání dějin a variabilitu jejich výkladů;
- charakterizuje první Československou republiku a srovná její demokracii se situací za tzv. druhé republiky (1938–39), objasní vývoj česko-německých vztahů;
- popíše první světovou válku a objasní významné změny ve světě po válce;
- charakterizuje fašismus a nacismus; srovná nacistický a komunistický totalitarismus;
- popíše mezinárodní vztahy v době mezi první a druhou světovou válkou, objasní, jak došlo k dočasné likvidaci ČSR;
- objasní cíle válečných stran ve druhé světové válce, její totální charakter a její výsledky;
- objasní uspořádání světa po druhé světové válce a důsledky pro Československo;
- popíše projevy a důsledky studené války;
- popíše rozčlenění soudobého světa na civilizační sféry a civilizace, charakterizuje základní světová náboženství;
- charakterizuje komunistický režim v ČSR v jeho vývoji a v souvislostech se změnami v celém komunistickém bloku;
- na příkladu významných občanských revolucí vysvětlí boj za občanská i národní práva a vznik občanské společnosti.

**Časová dotace:** 3–4 vyučovací hodiny

**Digitální výstup:** online výstava / plakátová galerie / multimediální prezentace, kvíz

**Aplikace:**

- Canva, Genially, Google Slides, Google Sites, Padlet, Adobe Express, Prezi;
- Digitální archiv EU → Europeana, multimediální digitální archiv a vzdělávací platforma → Paměť národa;
- ArcGIS StoryMaps;
- Quizziz, LearningApps.

**Rozvoj digitálních kompetencí:**

- využití digitálních technologií k vizuálnímu zpracování historických informací;
- využití AI pro podporu při psaní a redakci textů;
- tvorba multimediálního digitálního výstupu propojujícího text, obraz, mapu a video;



- tvorba kvízů pro upevnění učiva;
- kombinace textů, obrázků, videí a historicko-geografických dat do interaktivní prezentace;
- výběr relevantních dat a jejich stručná a přehledná prezentace;
- uplatnění principů digitální etiky a autorského práva;
- hodnocení a porovnávání digitálních zdrojů podle důvěryhodnosti;
- kooperace ve skupině při vytváření a ověřování digitálních výstupů;
- aplikace zásad UX (přehlednost, logika, struktura) při tvorbě výstavy;
- analýza a kritické hodnocení získaných informací;
- sdílení a reflexe vlastní práce v online prostoru;
- prezentace informací ve více digitálních formátech (interaktivní online galerie / interaktivní prezentace / plakátová galerie / kvíz / interaktivní příběh).

## CÍLE

### RVP pro kategorii vzdělání M, L0, L5

#### Žák

- vyhledává, ověřuje a analyzuje historická fakta a souvislosti k vybranému tématu (např. totalitní režimy, život v 50. letech, proměna zemí po druhé světové válce, významné osobnosti českých dějin);
- vybírá a zpracovává konkrétní historické události, osobnosti či jevy s využitím digitálních zdrojů;
- třídí a interpretuje nalezené informace – posuzuje jejich věrohodnost, zdroj a historický kontext;
- kriticky hodnotí přesnost informací a výstupů generovaných umělou inteligencí;
- propojuje historické události, osobnosti a místa do souvislostí;
- analyzuje a porovnává informace z různých historických a mediálních pramenů;
- využívá digitální nástroje pro zpracování, vizualizaci a sdílení informací;
- vytváří propracovanou digitální výstavu (např. v Genially, ArcGIS StoryMaps, Google Slides, Google Sites, Canvě, Prezi nebo Padletu) – propojuje text, obraz, zvuk či video do tematicky ucelené prezentace;
- kombinuje multimediální prvky – text, mapy, obrázky, fotografie, videa, audio a interaktivní odkazy;
- prezentuje svou výstavu před třídou nebo online a zapojuje se do diskuze o vybraném historickém tématu;
- kriticky hodnotí prezentované informace a digitální obsah (svůj i spolužáků) z hlediska přesnosti, relevance a etického využití zdrojů;
- obhájí volbu tématu a diskutuje o souvislostech s dnešním světem;



- reflektuje přínosy digitálních technologií pro poznávání dějin, porozumění dějinám (např. jak digitální nástroje pomáhají vizualizovat minulost nebo porovnávat různé perspektivy) a kritickou práci s informacemi;
- sdílí digitální obsah prostřednictvím online platform;
- reflektuje přínos své práce i spolupráce.

### Model E-U-R

#### RVP pro kategorii vzdělání M, L0, L5

#### Evokace

- Učitel otevře hodinu otázkou: „Jak byste dnes přesvědčili vrstevníky, že určitá historická událost je pro dnešní svět stále důležitá?“
- Promítne ukázkou profesionální digitální výstavy (např. virtuální galerie Národního muzea nebo ArcGIS StoryMaps, nějakého konkrétního projektu).
- Žáci si vybírají témata podle zájmu nebo probíraného učiva (např. pád Berlínské zdi, evropská integrace, život v normalizaci, dekolonizace Afriky).
- Žáci diskutují o zvoleném tématu, co o něm vědí.
- Ve skupině formulují cíl své výstavy – co chtějí virtuálnímu návštěvníkovi ukázat či vysvětlit.
- Společně připraví stručný plán výstavy: názvy částí, klíčové momenty, zdroje informací.
- Diskuze: Jak mohou digitální nástroje pomoci lépe porozumět historii a souvislostem mezi událostmi?

#### Uvědomění

- Žáci vyhledávají relevantní historická fakta, obrazový a audiovizuální materiál, citují zdroje a vkládají je do zvoleného nástroje.
- Aktivně využívají digitální technologie pro tvorbu interaktivní galerie/ prezentace.
- Součástí práce je i kritické hodnocení nalezených informací (např. práce s AI – ověřování, zda jsou údaje správné, doplnění či přepis textu v odborném jazyce).
- Žáci sestaví digitální výstavu, která může mít podobu např. StoryMapy s trasou historických událostí, interaktivní časové osy, digitální galerie osobností a dokumentů, tematického webu (Google Sites).
- Kombinují fakta, obrázky, odkazy a audia, videa, kriticky hodnotí zdroje.
- Vytvoří kvíz pro upevnění faktů v prezentaci („rychlejší žáci“).
- Konzultují výsledky s učitelem a navzájem si poskytují průběžnou zpětnou vazbu.
- Učitel působí jako mentor – pomáhá při tvorbě scénáře a při správném citování zdrojů.



## Reflexe

- Žáci prezentují své výstavy buď formou krátké prezentace, nebo společného virtuálního muzea/galerie a diskutují o rozdílech v interpretaci historických faktů.
  - Spolužáci a učitel poskytují zpětnou vazbu – zaměřují se na historickou přesnost, srozumitelnost, přehlednost, vizuální kvalitu, jazykovou správnost, práci se zdroji a etické zacházení se zdroji.
  - Společně reflektují přínos digitálních technologií.
  - Diskutují, jak technologie pomohly porozumět historii – zda jim vizuální a digitální forma pomohla lépe chápat historický příběh a kontext.
  - Společně diskutují o různých pohledech na daná témata.
  - V závěru vyplní krátkou sebereflexi/reflexi použité strategie – co fungovalo, co zlepšit:
    - *Jak jsem vybíral/a zdroje/informace/události, které jsou pro dané historické období nejdůležitější?*
    - *Co mi práce na projektu ukázala o daném historickém období? Co jsem se o tématu dozvěděl/a?*
    - *Co bylo při vyhledávání informací nejtěžší a jak jsem to překonal/a?*
    - *Jak mi internetové zdroje pomohly lépe pochopit historický kontext?*
    - *Jak jsem vybíral/a otázky pro kvíz, aby pomohly ověřit znalosti ostatních?*
    - *Co bylo pro mě největším přínosem – práce s informacemi, tvorba galerie/prezentace?*
    - *Co jsem se naučil/a o vybraném tématu, o spolupráci a o využívání digitálních nástrojů?*
    - *Jaký přínos měly digitální technologie?*
    - *Jaký digitální nástroj mi pomohl při učení?*
    - *Jak mohu podobné nástroje využít i v jiných předmětech nebo v praxi?*
    - *Co mě překvapilo?*
    - *Co bych příště udělal/a jinak? Jak bych mohl/a projekt vylepšit?*
- 