

Vzdělávací obor: **Dějepis**

Očekávaný výsledek učení: CAS-DEJ-001-ZV9-003

Vysvětlí rozdíl mezi zobrazováním minulosti v dějepisectví a ve filmu, v literatuře a v nových médiích včetně produktů umělé inteligence.

Popis úrovně NA CESTĚ

- Prohlubuje své seznámení se s různými mediálními žánry a samostatně popíše jejich základní rozdíly v zobrazení minulosti a vliv na publikum (role emocí, barev, ironie, domýšlení dobových reálií apod.).

Jak zobrazujeme první světovou válku?

Autor materiálu: Mgr. Pavel Žalský

Anotace

Žáci v lekci analyzují zpracování tématu první světové války v ukázkách z filmu, komiksu, literatury a počítačové hry, které porovnávají s dobovými záběry a zkrácenými odbornými texty. Hodina je vystavěná badatelsky a žákům i vyučujícímu je oporou badatelský list a připravená stanoviště. Žáci tak dokáží popsat, jak je první světová válka nejčastěji zobrazována, proč tomu tak je a jaké mohou být v těchto zobrazeních rozdíly oproti historickému poznání.

Zadání pro žáky

EVOKACE

1. **Brainstorming** – jaké filmy, seriály, hry, literární díla apod. o první světové válce žáci znají.
2. **Cíl hodiny** – seznámení se s cílem hodiny, tedy analyzování toho, jak nejčastěji bývá zobrazena první světová válka, proč tomu tak je a jestli to je, či není zavádějící.

UVĚDOMĚNÍ

3. Pokud žáky nejdéle v tuto chvíli rozdělíte do skupin, můžete tak pokračovat až do závěru hodiny, žáci si tak mohou mezi sebe rozdělit práci a postupovat lépe.
4. **Analyzování videa OSN složeného z dobových záběrů z let 1914–1918** (viz úkol č. 1) a společné vyhodnocení odpovědí.
5. **Práce na stanovištích** – žáci ve třídě vyhledávají zdroje a plní úkol č. 2, k přehrání mohou využít vlastní mobilní telefony, školní tablety nebo jim učitel videoukázky pustí přes projektor; následuje společné vyhodnocení možných odpovědí.
6. **Práce ve skupinách s odbornými texty** – zkrácené odborné texty žáci analyzují ve skupinách nebo dvojicích (dle toho, kolik kopií jste ochotní udělat), následně plní úkol č. 3.

REFLEXE

7. **Plnění závěrečného úkolu č. 4 a sdílení odpovědí žáků.**
8. Reflexe hodiny „jedním slovem“ – co jsem se dnes naučil nového?

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
Kompetence digitální Digitální informace a data KDI-DAT-000-ZV9-001	<i>Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.</i>	- vedu žáky ke kritické práci s informačními zdroji a odpovědnosti při jejich vytváření
Klíčová kompetence kulturní Umění a kultura jako prostředek komunikace KT-UMK-000-ZV9-001	<i>Rozpoznává estetickou a obsahovou hodnotu uměleckých děl a kulturních projevů, oceňuje jejich význam jako prostředků komunikace a sdílí své názory s ostatními.</i>	- pomáhám žákům analyzovat a interpretovat umělecká díla a kulturní projevy - využívám umělecká díla a kulturní projevy jako ilustrační materiál k podpoře učiva v různých předmětech - využívám umělecká díla ve výuce k inspiraci a motivaci; umělecká díla a kulturní projevy mohou sloužit jako zdroj inspirace a motivace pro žáky

Metodický komentář pro učitele

1. Při brainstormingu v evokaci žáky necháváme přemýšlet a snášet nápady bez kritiky a bez komentářů, seznam jejich nápadů můžeme sepsat.
2. Doporučuji žáky rozdělit na práci do skupin v nichž si mohou mezi sebe rozdělit úkoly, a lépe tak zvládnout práci se zdroji, pokud žáci nejsou navyknutí takto pracovat, pomozte jim přidělením a definováním rolí ve skupině, aby lépe zvládli management skupinové práce.
3. Působení na emoce může být pro každého různé, proto je možné, že budou žáci i různě hodnotit působení zdrojů.
4. Tabulka č. 1 obsahuje místa k doplnění, pokud by žáky napadla jiná vhodná odpověď.
5. Postupujte krok za krokem s badatelským listem, práci vždy shrňte alespoň rychlou diskusí.
6. Při psaní závěrečných odpovědí nabádejte žáky k tomu, aby byli konkrétní a odkazovali se na zdroje, s nimiž pracovali.

Popis ověřování

Během lekce sleduji:

1. Výběr možností a doplnění konkrétních odpovědí v badatelských listech.
2. U tabulky v úkolu č. 2 ověřujeme schopnost identifikovat emocionální a vizuální prostředky jednotlivých médií (film, hra, komiks, výtvarné dílo) a pojmenovat, jak působí na publikum – žáci mohou např. uvést, že ukázky působí na emoce publika černobílým zpracováním (komiks), zobrazením krutosti bojů (filmové ukázky), dynamickým a akčním vizuálem (trailer hry) atd.
3. U úkolu č. 3 ověřujeme schopnost porovnat různé zdroje a formulovat na jejich základě závěr o tom, jak je válka zobrazována a čím se tyto obrazy liší od historické reality (na základě odborných textů).
4. U závěrečného úkolu by žák měl prokázat schopnost zobecnění – tedy převést konkrétní pozorování do širšího závěru o tom, jaké obrazy války dominují v kultuře a proč, a v čem se liší od historického poznání.

Zdroje

Zdroje jsou uvedeny na jednotlivých materiálech.