2.6 Zgodovina: rekonstrukcija preteklosti

En dan v srednjeveški Rigi: kaj nam viri resnično lahko povedo?

Predmet: zgodovina · Ciljna skupina: 7. razred (13–14 let) · Trajanje: ena dvojna ura · UI: učenje Z UI

Kompetence, povezane z UI (okvir DUAL.AI.TEACHer) – raven učitelja	**Predmetno specifični učni cilji – raven učenca**
AF-TL-2b *(Temelji UI in njihova uporaba × Poučevanje in učenje, raven 2 – reflektirano izvajanje):* »Učitelji lahko organizirajo elemente učne ure, ki vključujejo uporabo UI z jasnimi pedagoškimi vlogami in strategijami za preverjanje elementov izhoda.« **AF-FC-2b** *(Temelji UI in njihova uporaba × Spodbujanje digitalne kompetence učencev na področju UI, raven 2 – reflektirano izvajanje):* »Učitelji lahko izvajajo usmeritve, ki učencem pomagajo razvijati praktične veščine UI, pri čemer naloge prilagajajo predznanju učencev in razpoložljivim orodjem UI.«	Ob koncu ure učenci znajo: • pridobiti informacije o srednjeveškem mestnem življenju iz pisnih, vizualnih in arheoloških virov; • razlikovati med dokazom, razumnim sklepom in ugibanjem; • pojasniti vidike trgovine, obrti in vsakdanjega življenja v srednjeveški Rigi; • povezati dokaze iz več virov v zgodovinsko rekonstrukcijo; • oblikovati pozive, ki od UI zahtevajo, da izhaja iz predloženih zgodovinskih dokazov; • analizirati informacije, da razumejo pomen zanesljivih virov.

> Ključno sporočilo: Kar je prikazano, ni nujno tisto, kar se je zgodilo. Zgodovinske rekonstrukcije združujejo dokaze, razumne sklepe in ugibanje. Razumeti preteklost pomeni prepoznati razliko med tem, kar vemo iz virov, tem, kar lahko razumno sklepamo, in tem, kar si je nekdo izmislil, da bi zapolnil vrzeli in povedal boljšo zgodbo.



Slika 1: »En dan v srednjeveški Rigi: kaj nam viri resnično lahko povedo?« (slika, ustvarjena z UI, ChatGPT GPT Image 2)

Vsebina

Zgodovinarji ne morejo neposredno opazovati vsakdanjega življenja v srednjem veku. Namesto tega ga rekonstruirajo iz sledi, ki so jih pustili ljudje: pisnih dokumentov, stavb, predmetov, podob, arheoloških najdb in drugih dokazov. Različni viri odgovarjajo na različna vprašanja. Trgovinski zapis lahko razkrije, katero blago je prihajalo v mesto, medtem ko nam arheološki predmet lahko pove nekaj o tem, kaj so ljudje imeli ali uporabljali. Noben posamezen vir ne more sam obnoviti celotnega dneva v nekogaršnjem življenju.

Srednjeveška Riga je uporaben študijski primer. Riga se je hitro razvijala po začetku 13. stoletja in postala pomembno središče, ki je povezovalo trgovino med zahodno Evropo, Livonijo in deželami dlje na vzhodu. Do poznega 13. stoletja je postala pomembno hanzeatsko trgovsko mesto. Trgovina in obrt sta podpirali rast trgovskih in obrtniških organizacij, kot so bili cehi.

Sodobni mediji lahko preteklost prikažejo veliko bolj popolno, kot to dejansko dopuščajo ohranjeni dokazi. Zgodovinske vsebine, ustvarjene z UI, kot je Chloe VS History, na primer prikazujejo živahne prizore »potovanja skozi čas«, v katerih se zdi, da gledalci obiščejo zgodovinska prizorišča, kot je London med veliko kugo. Oblačila, ulice, stavbe, ljudje in vsakdanje dejavnosti so predstavljeni, kot da bi jih neposredno opazovali. Vendar so ti prizori rekonstrukcije: nekateri podatki lahko temeljijo na zgodovinskih dokazih, nekateri so lahko razumni sklepi, drugi pa so lahko ugibanje ali netočni.

Enaka težava se pojavi tudi v zgodovinskih filmih. Film Vitez iz mesta (A Knight's Tale) ustvari prepoznavno srednjeveški svet z oklepi, turnirji, oblačili, arhitekturo in družbenimi vlogami, hkrati

pa namerno vnaša sodobno glasbo, jezik in vedenje. Zato je koristen opomnik, da lahko nekaj deluje prepričljivo zgodovinsko, ne da bi predstavljalo natanko to, kar se je zgodilo.

Generativna UI deluje podobno. Fragmente zgodovinskih dokazov lahko poveže v skladno rekonstrukcijo dneva v srednjeveški Rigi, vendar lahko vrzeli zapolni tudi s podrobnostmi, ki jih v virih nikoli ni bilo. Nekateri dodatki so lahko zgodovinsko verjetni, drugi pa lahko pripadajo drugi regiji, stoletju ali družbeni skupini.

Učenci morajo zato razlikovati med tremi stopnjami gotovosti:
Dokaz – kar zgodovinski viri neposredno podpirajo.
Sklep – kar je mogoče razumno sklepati iz tega dokaza.
Ugibanje – kar si je nekdo izmislil, da bi zapolnil vrzeli.

Potek učne ure

Faza	Čas	Dejavnost
Uvodni motiv	10 min	Ogled videa Chloe VS History o srednjem veku, ustvarjenega z UI. Učenci prepoznajo, kaj naredi video verodostojen, in se vprašajo, katere podrobnosti dejansko podpirajo dokazi.
Uvodna razlaga	10 min	Predstavitev pojmov dokaz – sklep – ugibanje in vaja razlikovanja med njimi.
Raziskovanje	15 min	Učenci brez UI analizirajo vire o srednjeveški Rigi in ugotovijo, kaj je resnično mogoče vedeti.
Prilagajanje 1	20 min	UI iz omejenih dokazov rekonstruira dan v srednjeveški Rigi. Učenci prepoznajo, kje je zapolnila vrzeli.
Prilagajanje 2	20 min	Dodajo se dodatni viri in strožje oblikovanje pozivov. Učenci primerjajo obe rekonstrukciji.
Refleksija	25 min	Učenci enak okvir kritičnega mišljenja prenesejo na srednjeveški zgodovinski film.

Vodilna vprašanja: od izpisa UI do dejavnosti, pripravljene za razred

- **Uvodni motiv – Predvajajte približno 30–60 sekund videa Chloe VS History (TikTok/YouTube), obiska Londona med veliko kugo leta 1348, ustvarjenega z UI:**
  - *Razpravljalno vprašanje:* »Zaradi česa je videti kot pristen obisk srednjeveškega Londona?«
  - *Uvedite problem:* »Kako pravzaprav vemo, da so ti podatki zgodovinsko točni?« Ključno načelo te učne ure (pomen virov).

- Zgodovinski dokaz → sklep → ugibanje
- **Uvodna razlaga – arheološki predmet: srednjeveški glavnik:**
  - Podajte trditve o predmetu, ki jih je treba razvrstiti v kategorije – dokaz, sklep, ugibanje. Primer:
    Kostni glavnik je bil odkrit v srednjeveški Rigi – dokaz
    Nekateri prebivalci Rige so uporabljali glavnike – sklep
    Lastnik si je vsako jutro počesal lase, preden je odšel na tržnico – ugibanje
- **Raziskovanje – skupinsko delo. Analiza virov:**
  4 različni viri o srednjeveški Rigi.
  A) Riga kot hanzeatsko trgovsko mesto. Besedilo Muzeja zgodovine Rige in plovbe, »Riga kot del Livonije (13.–16. stoletje)«
  B) Arheološki dokazi hanzeatske trgovine. Slike Muzeja zgodovine Rige in plovbe, »Arheološki dokazi hanzeatske trgovine v Rigi«
  C) Seznam uvoza in izvoza iz Rige. Trgovinski podatki Muzeja zgodovine Rige in plovbe, »Arheološki dokazi hanzeatske trgovine v Rigi«
  D) Rižki gradbeni predpisi iz leta 1293, ki so po izbruhu požara omejili gradnjo lesenih hiš.
  Učenci za vsak vir izpolnijo delovni list z odgovori na naslednje vprašanje: Kaj vemo? Kaj lahko razumno sklepamo? Česa še ne vemo?
- **UI zapolni manjkajoče vrzeli:**
  Poziv, ki ga uporabijo učenci: Samo na podlagi virov A in B opišite eno jutro v srednjeveški Rigi z vidika mladega meščana. Napišite približno 150 besed. Prizor naj bo živ, vendar ne vnašajte informacij, ki jih iz virov ni mogoče razumno sklepati.
  Učenci označijo odgovor UI:
  - Dokaz
  - Razumen sklep
  - Nepodprto / ugibanje
- **UI svoje delo popravi z uporabo več dokazov:**
  Izboljšan poziv: Popravite rekonstrukcijo z uporabo virov A–D. Za vsako pomembno zgodovinsko podrobnost navedite njen vir, na primer [Vir B]. Če nekaj ni neposredno navedeno, a je razumno sklepano iz virov, zapišite [Sklep]. Odstranite podrobnosti, ki jih ni mogoče podpreti ali razumno sklepati.
  Primerjava: Različica 1 → Različica 2
  Poiščite:
  - eno podrobnost, ki je postala natančnejša;
  - eno podrobnost, ki jo je UI odstranila;
  - eno novo podrobnost, podprto z dokazi;
  - eno podrobnost, ki še vedno zahteva preverjanje.
- **Refleksija / prenos znanja**
  Prikažite kratek, za razred primeren prizor ali sličico iz filma Vitez iz mesta (A Knight's Tale, 2001).
  Razpravljalno vprašanje:
  - Na podlagi ključnih načel te učne ure: kaj izstopa kot dokaz, kaj kot sklep in kaj kot ugibanje?
  - Če filmski ustvarjalci spremenijo zgodovinske podrobnosti, da bi ustvarili boljšo zgodbo, ali je to nujno napačno?

  Zaključna individualna refleksija:

Učenci dopolnijo:

1. Nekaj lahko deluje zgodovinsko prepričljivo, kadar …
2. Preden verjamem nečemu, kar vidim v zgodovinskem filmu, moram …
3. Zgodovinski film lahko izmisli ali spremeni podrobnosti, vendar …

Gradiva

- Projektor / interaktivna tabla z zvočniki.
- Video Chloe VS History o srednjem veku, ustvarjen z UI, za uvodni motiv.
- Slika srednjeveškega kostnega glavnika iz Rige.
- Mini delovni list dokaz–sklep–ugibanje.
- Paket virov o srednjeveški Rigi: besedilo o hanzeatski trgovini, slike arheoloških najdb, seznam uvoza/izvoza, gradbeni predpisi iz leta 1293.
- Delovni list za analizo virov.
- Naprave učencev z dostopom do odobrenega orodja generativne UI.
- Delovna lista za pozive UI in primerjavo za 1. in 2. krog.
- Kratek posnetek ali sličica iz filma Vitez iz mesta (2001) za refleksijo.

Revision #9
Created 2026-09-02 10:48:03 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:46 UTC by Jannik