

Andrea Rancsó

Základná škola Lajosa Tarczyho s vyučovacím
jazykom maďarským Chotín - Tarczy Lajos Alapiskola
Hetény



Kráska a zviera: Rozprávka alebo skutočný historický príbeh?

Ročník/typ školy: 5. ročník ZŠ (2. cyklus)

Tematický celok: Človek v čase a priestore (Pátrame po minulosti / Rodina a spoločnosť v minulosti)

Cieľ aktivity:

Bádateľská otázka:

Mohol byť príbeh o Kráske a zvierati inšpirovaný skutočným osudom človeka v 16. storočí a ako sa vtedy spoločnosť pozerala na odlišnosť?

Rozvíjané bádateľské zručnosti: Snaha pochopiť, ako ľudia v renesancii vnímali nezvyčajné choroby a telesné odlišnosti (nechápali ich ako diagnózu, ale ako zázrak alebo monštrum).

Porovnanie vnímania inakosti vtedy a dnes.

Práca s prameňmi: Identifikácia informácií v historickom obraze a texte.

Úloha 1.

Pramene/zdroje k úlohe: Portrét Petrusa Gonsalvusa z hradu Ambras (tzv. Komnata umenia a divov).
Zdroj/Autor: Neznámy umelec, cca rok 1580.
Uložené v: Kunsthistorisches Museum Wien.

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

Pozorne si prezri obraz. Čo má postava na sebe oblečené? Pripomína ti to divoké zviera z lesa alebo šľachtica? Čo to vypovedá o jeho postavení na kráľovskom dvore?

Rozvíjané digitálne kompetencie (*ak sú rozvíjané*):

Analýza a interpretácia primárnych vizuálnych prameňov.

Navrhované digitálne nástroje:

Pre historický rozbor a hľadanie kontextu (napr. prečo sa obraz nachádza v zbierke tirolského arcivojvodu Ferdinanda II. na zámku Ambras) sú kľúčové digitálne katalógy:

Katalógy Kunsthistorisches Museum Wien: Online zbierky múzea poskytujú overené dáta o proveniencii (pôvode) a rozmeroch diela.

AI a počítačové videnie: Moderné digitálne nástroje využívajúce umelú inteligenciu dokážu analyzovať štýl maľby, ťahy štetcom a porovnávať ich s inými dielami z daného obdobia, čo pomáha pri pripisovaní autorstva (keďže autor tohto portrétu je neznámy).



Pramene/zdroje k úlohe:

<https://www.rozpravkozem.sk/kraska-a-zviera/>

<https://mirolszol.com/mirol-szol-az-az-eredeti-szepseg-es-a-szornyeteg-tortenet/>

Text:

„Prišiel ako dar kráľovi, oblečený v kožiach, no čoskoro sa naučil hovoriť po latinsky a správať sa ako najjemnejší dvoran. Kráľ ho dal vzdelávať, aby zistil, či sa divoký tvor môže stať človekom.“

Zdroj: Voľne spracované podľa dobových kroník dvora Valois (16. storočie).

Úloha 2.

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

Porovnaj tento text s rozprávkou. V čom sa zhoduje správanie skutočného Petrusa so správaním Zvieráťa v texte?

Rozvíjané digitálne kompetencie

Hľadanie súvislostí medzi fikciou (rozprávkou) a realitou (históriou).

Informačná a dátová gramotnosť (Vyhľadávanie a kritické hodnotenie)

Upevnenie **analytických, čitateľských a digitálnych zručností**

Navrhované digitálne nástroje: Ak čas nám umožní : Genially: Nástroj umožňuje žiakovi vziať digitálnu reprodukciu portréту a priamo do nej vložiť interaktívne „body“ (hotspoty). Keď na ne kliknete, rozbalí sa úryvok z dobového textu, ktorý daný detail (napr. jeho oblečenie, výraz tváre, latinský nápis) vysvetľuje alebo konfrontuje



Úloha 3.

Digitálna komnata divov 21. storočia

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

V troj- až štvorčlenných skupinách si vytvorte vlastnú virtuálnu „komnatu divov“ pomocou online nástroja (napr. Padlet, Canva). Zhromaždite v nej minimálne 4 historické kuriozity, príbehy neobyčajných ľudí (napr. portrét Petrusa Gonsalvusa) alebo vedecké objavy zo 16. až 18. storočia. Pri každom exponáte opíšte, ako ho vnímali ľudia v minulosti a ako ho na základe faktov chápeme dnes. Dbajte na vyhľadávanie v overených online archívoch múzeí a na konci projektu uveďte presné digitálne zdroje a autorské práva k obrázkom. Svoju interaktívnu komnatu nakoniec v priebehu 3 minút odprezentujte spolužiakom na hodine.

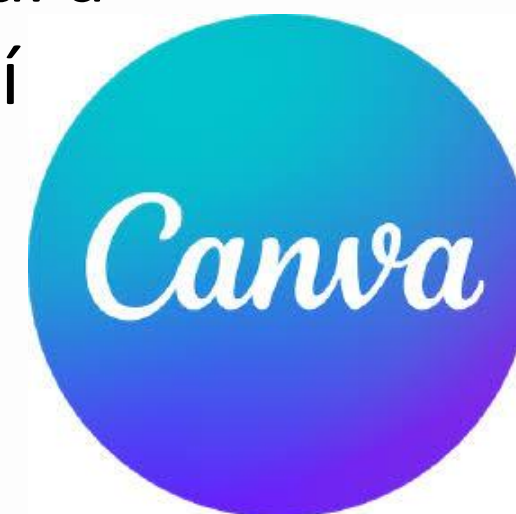
Rozvíjané digitálne kompetencie

informačnú gramotnosť - kriticky vyhľadávajú historické fakty a overené vizuálne materiály v online archívoch múzeí

tvorba digitálneho obsahu - spájajú text, obrázky a interaktívne prvky do jedného celku

digitálna etika a spolupráca - v tíme spoločne koordinujú prácu v cloudovom prostredí a rešpektujú autorské práva pri používaní stiahnutých zdrojov.

Navrhovaný digitálny nástroj:



Hodnotenie aktivít

Kritérium	Vynikajúce (5 – 4 b.)	Priemerné (3 – 2 b.)	Nedostatočné (1 – 0 b.)
1. Technické spracovanie v Canve	Všetky obrázky majú dokonale odstránené pozadie, sú správne navrstvené na políčkách a kompozícia je estetická a prehľadná.	Väčšina obrázkov má odstránené pozadie, objavujú sa drobné chyby v kompozícii alebo vrstvení.	Pozadie nie je odstránené, objekty sú chaoticky rozhádzané, nástroje Canvy boli využité minimálne.
2. Historická správnosť a kategorizácia	Na plátne sú 4 reálne objekty, sú správne zaradené do kategórií a popisky obsahujú presnú historickú argumentáciu.	Chýba jedna z kategórií alebo jeden objekt. Popisky sú skôr povrchné, ale historicky fakticky správne.	Exponáty nezodpovedajú obdobiu 16. - 17. storočia, chýbajú kategórie, popisky sú skopírované bez argumentácie.
3. Spolupráca a digitálna etika	Všetci členovia tímu sa preukázateľne zapojili do práce (podľa histórie úprav). Všetky použité zdroje a obrázky sú riadne odcitované.	Jeden člen tímu bol pasívnejší. Zdroje sú uvedené len čiastočne (napr. len čisté URL adresy bez formátu).	Spolupráca zlyhala (pracoval len jeden žiak). Zdroje a autorské práva sú úplne ignorované.
4. Kreativita a celkový dojem	Prezentácia má silnú historickú atmosféru, štýl písma a doplnkové prvky dokonale dopĺňajú tému.	Prezentácia je pekná, ale chýba jej originálnejší nápad, detaily alebo hlbšie prepojenie s témou renesancie.	Plátno pôsobí stroho, ako narýchlo poskladaný dokument bez kreatívneho vkladu.

Hodnotenie bude realizované **kombinovanou formou**:

- **Rovesnícke hodnotenie – Váha 30 %:** Po dokončení prác dostane každý tím pridelené plátňo iného tímu. Pomocou funkcie **Komentáre priamo v Canve** (alebo pridaním digitálnych „post-it“ lístkov) napíšu spolužiaci recenzujúcemu tímu dve veci, ktoré sa im na ich vitríne najviac páčia, a jedno odporúčanie na zlepšenie (*2 hviezdy a 1 želanie*).
- **Hodnotenie učiteľom – Váha 70 %:** Učiteľ komplexne zhodnotí projekt na základe vyššie uvedenej hodnotiacej rubriky (kritériá 1 – 4). Učiteľ sa zameria nielen na finálny produkt, ale pozrie sa aj do histórie úprav v Canve, aby overil reálny vklad jednotlivých žiakov a spravodlivo rozdelil body v rámci tímu.

