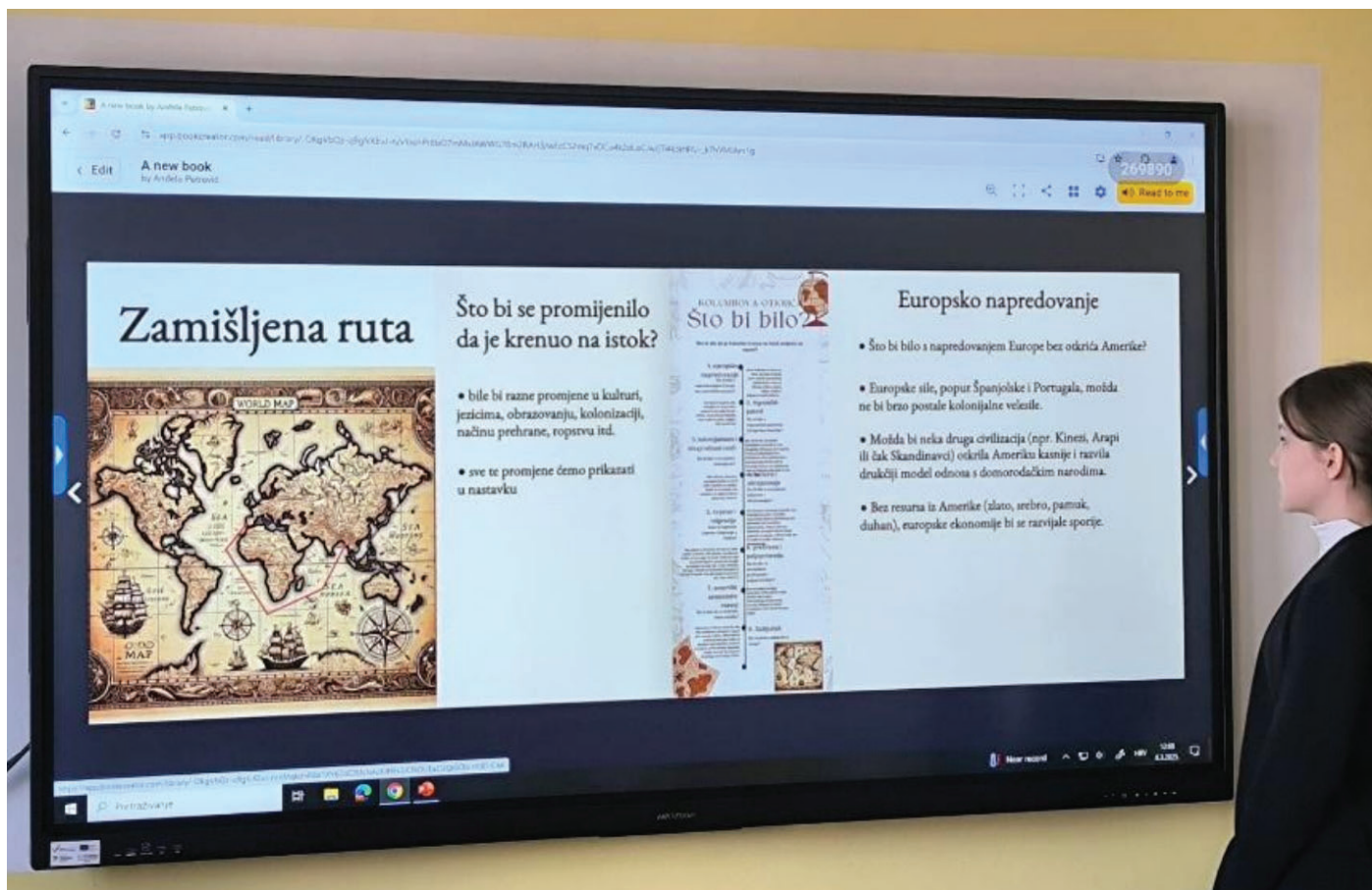




Budućnost susreće prošlost: UI i učenici kreiraju drukčiji tijek povijesti

Ines Jančula, prof.
Emina Lulić, mag. math.
Viktorija Krbavac, mag. edu.
Gimnazija A. G. Matoša, Đakovo

U ovom članku predstavljena je sinergija alternativne povijesti i umjetne inteligencije na primjeru rada Centra izvrsnosti za umjetnu inteligenciju u Gimnaziji A. G. Matoša u Đakovu. Prikazali smo kako smo, uz korištenje suvremenih digitalnih alata, učenicima omogućili da razmišljaju o tome što bi se dogodilo da su se važni povijesni događaji odvijali na drugačiji način. Na taj način potičemo kreativnost, kritičko mišljenje i aktivan odnos prema učenju, istovremeno pokazujući kako se umjetna inteligencija može uspješno integrirati u nastavni proces.

Centar izvrsnosti za umjetnu inteligenciju: prostor gdje se kreativnost spaja s tehnologijom

U studenom 2024. godine Gimnazija Antuna Gustava Matoša u Đakovu otvorila je Centar izvrsnosti za umjetnu inteligenciju, jedan od četiri takva centra u Osječko-baranjskoj županiji. Ovaj centar predstavlja značajan iskorak u obrazovanju darovitih učenika, posebno onih sedmih i osmih razreda osnovnih škola, pružajući im priliku za dodatno usavršavanje u području umjetne inteligencije (UI).

Centar je osmišljen kao izvannastavna aktivnost koja traje od studenoga 2024. do svibnja 2025., obuhvaćajući 12 subota s radionicama u trajanju od četiri školska sata. Program je besplatan za sve sudionike, a nakon završetka učenici dobivaju potvrdu o pohađanju i stečenim kompetencijama. Osječko-baranjska županija je osnivač i financijski pokrovitelj centra, osiguravajući sve potrebne materijale za rad.

Ovaj centar predstavlja primjer kako se inovativnim pristupom i suradnjom može unaprijediti obrazovanje darovitih učenika, pripremajući ih za izazove i mogućnosti koje donosi budućnost u području umjetne inteligencije.



Umjetna inteligencija temelj je brojnih inovacija koje oblikuju našu budućnost. Od zdravstva do ekonomije, UI ima potencijal unaprijediti svaki aspekt naših života. Angažman na ovom polju omogućava učenicima da budu na čelu tehnološkog napretka i da aktivno sudjeluju u kreiranju boljeg društva. Zanemarivanje važnosti umjetne inteligencije moglo bi uzrokovati zaostajanje u globalnom tehnološkom razvoju. Učenici koji nisu upoznati s ovim područjem mogu biti manje konkurentni na tržištu rada koje sve više zahtijeva znanje i vještine povezane s UI-om, što je jedan od razloga pokretanja Centra izvrsnosti za umjetnu inteligenciju.

Rano prepoznavanje i poticanje darovitih učenika ključno je za njihov razvoj i uspjeh. Centar izvrsnosti za umjetnu inteligenciju pružit će platformu za razvoj njihovih talenata i interesa, te će im omogućiti da postanu lideri u području umjetne inteligencije.

Umjetna inteligencija nije ograničena samo na STEM područja. Ona može obogatiti i druge discipline poput umjetnosti, književnosti i društvenih znanosti, potičući interdisciplinarni pristup i kreativno razmišljanje.

PREPORUKA:

U petom broju časopisa Poučavanje Povijesti pročitajte članak *Alternativna povijest kao metoda rada s darovitim učenicima*, str. 67-68.

Edukacija učenika o moralnosti i etici u korištenju alata umjetne inteligencije od iznimne je važnosti. Razumijevanje etičkih implikacija i odgovornog korištenja UI-a temelj je za stvaranje odgovornih i svjesnih građana.

Alternativna povijest: koncept i odgojno-obrazovni potencijali

Razmišljanje o prošlosti kao dinamičnom nizu događaja koje je moguće „prekrojiti“ ili ponovno osmisliti nalazi se u središtu koncepta alternativne povijesti. Iako tradicionalna povijest proučava „kako je nešto stvarno bilo“, alternativna povijest nastoji odgovoriti na pitanja tipa „što bi se dogodilo da su se ključni događaji zbili na drugačiji način“. Ova metoda nije zamišljena kao negacija ili iskrivljavanje povijesnih činjenica, već kao dopunski analitički okvir kojim se učenicima nudi mogućnost dubljeg sagledavanja uzroka i posljedica povijesnih procesa.

U osnovi, alternativna povijest polazi od takozvane „točke razlaza“, u kojoj stvarni tijek povijesti skreće u zamišljeni smjer. Na taj se način omogućuje kritičko promišljanje o tome koliko su određeni povijesni ishodi bili uvjetovani geopolitičkim, ekonomskim, kulturnim ili tehnološkim čimbenicima. Primjerice, pitanje „Što da Rimsko Carstvo nije propalo?“ ne služi redefiniranju povijesti, već pomaže dublje shvatiti kako su stabilnost i rasap velikih političkih sustava oblikovali Europu.

Učenje povijesti često se svodi na pamćenje činjenica, no uvodeći koncepte alternativne povijesti, naglasak se prebacuje na kreativno i kritičko mišljenje. Učenici se tako potiču da uspoređuju različite povijesne scenarije, pri čemu produbljuju razumijevanje onoga što se doista zbilo, zašto se zbilo i kako je ishodište utjecalo na daljnje društvene, političke i gospodarske prilike.

Nadalje, postavljanje „što ako?“ pitanja uvelike pomaže razvoju korelacije s drugim nastavnim predmetima. Primjerice, istražujući kako bi se razvijala znanost i tehnologija da se neka civilizacija nije raspala ili da je neki izum nastao stoljećima ranije, povijest se povezuje s tehničkom kulturom, zemljopisom ili građanskim odgojem. Na taj način, alternativna povijest u nastavi postaje most prema međupredmetnom učenju, jer učenici povezuju različite spoznaje iz više nastavnih područja u jednu uvjerljivu cjelinu.

Konačno, valja istaknuti da je ovakav tip povijesne analize koristan ne samo zbog svoje edukacijske i motivacijske dimenzije, nego i zbog razvijanja svijesti o važnosti odluka i događaja u povijesti. Shvaćajući da su brojni ishodi bili uvjetovani složenim spletom okolnosti, učenici mogu lakše shvatiti koliko je povijest istodobno krhka i nepredvidiva, a ujedno koliko je svaka odluka, čak i naizgled sporedna, potencijalno značajna za tijek kolektivne sudbine.

Radionica „Alternativna povijest“ u praksi: razrada i provedba

Kako bi se učenicima prikazao praktičan primjer primjene koncepta alternativne povijesti, osmišljena je i provedena radionica u trajanju od četiri školska sata pod naslovom „Povijesni zaokreti: Što bi bilo kad bi bilo?“. Glavni ciljevi radionice bili su potaknuti učenike viših razreda osnovne škole na razmišljanje o uzročno-posljedičnim vezama u povijesti te razvijati kreativno i kritičko mišljenje kroz suradnički rad i uporabu digitalnih alata.

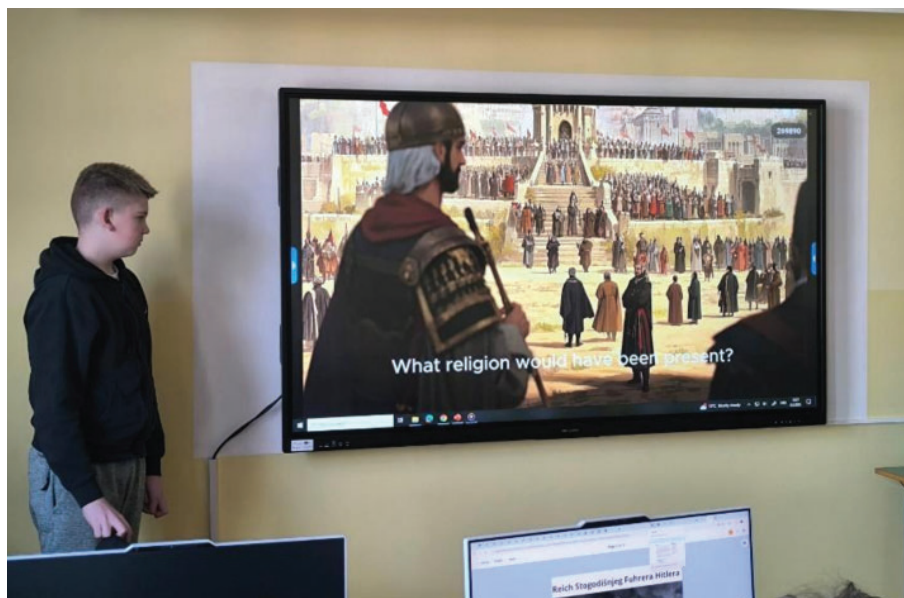
Na samome početku podsjetili smo učenike na glavne pojmove i važnost „što ako?“ razmišljanja, pojašnjavajući im da naizgled marginalan povijesni trenutak može u alternativnom scenariju postati ključan. Učenici su dobili nekoliko primjera poznatih „alternativnih“ zapleta (primjerice, što bi bilo da Kristofor Kolumbo nikada nije otkrio Ameriku?), čime su se aktivno uključili u razgovor i počeli razmišljati o potencijalnim posljedicama drukčijih povijesnih ishoda.

Nakon uvodnog dijela, učenici su dobili radne listove na kojima je bio zadani povijesni događaj te upute za samostalno istraživanje. Kako bi se radionica nadovezala na kurikulum povijesti, učenicima su zadani događaji koji se uče na redovnoj nastavi. Zadani povijesni događaji bili su:

- Pad Zapadnog Rimskog Carstva (476. godine)
- Dolazak Hrvata na prostore današnje Hrvatske (7. stoljeću)
- Kolumbova otkrića (1492. godine)
- Francuska revolucija (1789. godine)
- Kraj Drugoga svjetskog rata (1945. godine)

Zadatak je bio da istraže u kojem smjeru bi krenula povijest da se zadani događaj odigrao drugačije. Nakon što je svaka grupa izabrala događaj, definirali su točku u kojoj bi se povijesni tijek „prelomio“. Time su jasno razgraničili stvarnu povijest od alternativne.

Učenici su u manjim skupinama putem računala postavljali otvorena pitanja UI sustavu (ChatGPT). Pritom su ga upućivali na konkretne vremenske okvire i teme, na primjer „Kako bi se razvila trgovina ako Rim nije propao?“. Uputili smo ih da kritički vrednuju dobivene odgovore i ne prihvaćaju ih nekritički, već da vrednuju logičnost i povijesnu uvjerljivost prijedloga. Na taj su način vježbali prepoznavati što je realno, a što previše maštovito ili neusklađeno s osnovnim povijesnim činjenicama.



Učenici su kronološki poredali nove događaje kako bi vidjeli kako se njihovo „drugačije“ razdoblje razvija tijekom vremena. U tu su svrhu koristili pripremljene predloške u Canvi.

Neke su skupine izradile „lažne“ povijesne dokumente (dekrete, proglašene, novinske članke), dok su druge nacrtale ili digitalno oblikovale nove zemljopisne karte te napisale kratke priče o izmišljenim povijesnim ličnostima. Time je svaki scenarij dobio vizualnu i narativnu zaokruženost.

Kao završni dio svojeg samostalnog rada, učenici su uz pomoć alata Book Creator izradili digitalnu knjigu u kojoj su kombinirali tekst i vizualne materijale, čime su na dinamičan i kreativan način prikazali svoj „alternativni svijet“.

U završnom dijelu radionice učenici su jedni drugima predstavili svoj zamišljeni svijet. Istaknuli su ključne „točke preokreta“ i obrazložili kako bi to utjecalo na današnji-

cu – od političkih sustava do jezika i kulture.

Zaključili smo radionicu pitanjem koliko su se alternativni scenariji oslanjali na prave povijesne činjenice te koliko je naš svijet kompleksan zbog isprepletenosti događaja. Time su učenici osvijestili da je i „prava“ povijest rezultat brojnih okolnosti i odluka koje su mogle biti sasvim drukčije.

Kroz ovakav oblik rada učenici su proširili svoj doživljaj povijesti, aktivno primjenjujući pojmove i podatke iz redovnog kurikuluma u stvaranju nove priče. Istodobno, ovakav je pristup otkrio visok potencijal za međupredmetno povezivanje, integrirajući digitalnu pismenost (kroz AI alate), jezično izražavanje (kroz izradu „dokumenata“ i prezentaciju) te kreativnost (kroz pisanje scenarija i vizualizaciju). Rezultat je radionica u kojoj su znatiželja i stvaralački zanos došli u prvi plan, a učenici su dobili priliku vidjeti povijest ne samo kao skup nepomičnih činjenica, već kao dinamičan proces na koji je moguće gledati iz više kutova.

Digitalni alati u službi kreativnog učenja

Kako bismo učenicima omogućili dinamično istraživanje alternativne povijesti, potaknuli njihovu kreativnost i razvili digitalne kompetencije, osmislili smo radionicu koja kombinira različite digitalne alate. Cilj je bio ne samo olakšati istraživanje i oblikovanje povijesnih scenarija, već i pružiti učenicima priliku da aktivno sudjeluju u procesu stvaranja – od postavljanja istraživačkih pitanja i analize podataka, do vizualizacije ideja i prezentacije rezultata.

Kombinacijom različitih digitalnih alata omogućili smo im da povijest istraže na inovativan i interdisciplinarn način. Umjesto pasivnog usvajanja činjenica, učenici su aktivno oblikovali alternativne povijesne scenarije. Svaki odabrani alat imao je ključnu ulogu u procesu – od istraživanja i generiranja sadržaja, preko vizualizacije i oblikovanja materijala, do stvaranja završnih prezentacija u atraktivnom formatu.

ChatGPT – povijesni savjetnik iz budućnosti

Svaka dobra povijesna priča započinje istraživanjem, a u tome je učenicima pomogao ChatGPT, njihov virtualni savjetnik iz budućnosti. Pomoću njega su analizirali različite povijesne tokove, razmatrali moguće posljedice alternativnih odluka i oblikovali uvjerljive scenarije. No, umjetna inteligencija nije radila umjesto njih – učenici su morali kritički vrednovati dobivene informacije, prilagođavati ih kontekstu i argumentirati vlastite stavove. Tako su, osim istraživačkih vještina, razvijali i analitičko razmišljanje.

Canva – oživljavanje povijesti kroz dizajn

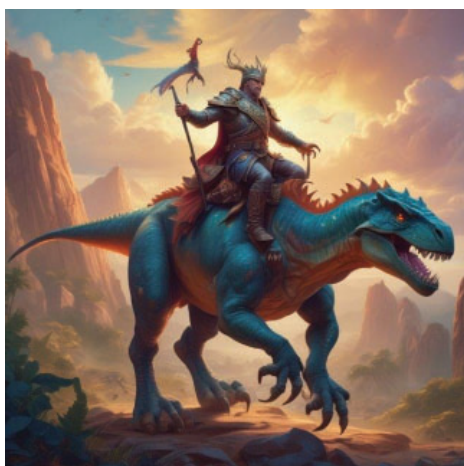
Ali kako povijest učiniti vizualno privlačnom? Tu je na scenu stupila Canva. Umjesto suhoparnog teksta, učenici su kreirali plakate, ilustrirane vremenske crte i nikad objavljene novinske članke iz paralelnih svjetova. Dizajn je postao ključan alat u pričanju priča – jer kako drugačije prikazati svijet u kojem su drevne civilizacije otkrile tehnologiju struje prije industrijske revolucije? Kroz rad u Canvi, učenici su shvatili da povijest nije samo niz činjenica, već i inspiracija za vizualno pripovijedanje.

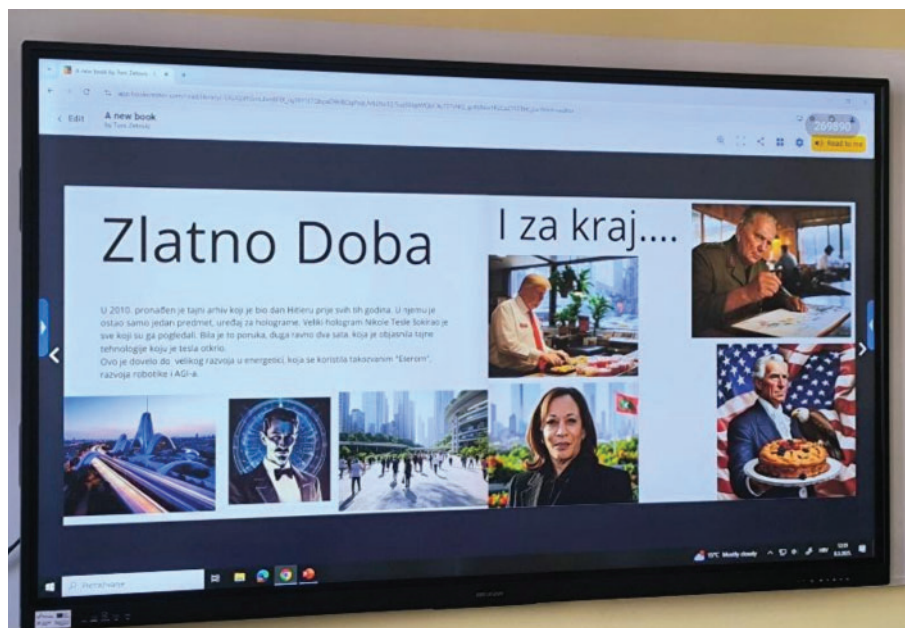
Artbreeder – lica iz alternativne povijesti

No, nisu samo događaji mijenjali povijest – tu su i ljudi koji su mogli imati drugačiju sudbinu. Pomoću Artbreedera učenici su stvarali portrete ličnosti koje nikada nisu postojale, ali su u njihovim scenarijima igrale ključne uloge. Kakav bi bio svijet da su neki izumitelji ostvarili svoje ideje ranije? Kako bi izgledali vladari koji su donijeli odluke koje nikada nisu donesene? Kroz digitalnu manipulaciju slika, učenici su oblikovali realistične portrete alternativne prošlosti.

CapCut – povijest na filmskom platnu

Vizualna umjetnost sjajno prenosi priču, ali video dodaje još jednu dimenziju – dinamiku. Korištenjem CapCuta, učenici su svoje povijesne scenarije pretvorili u filmske zapise. Zahvaljujući umjetnoj inteligenciji, unosom teksta mogli su generirati kratke filmove koji su oživjeli njihove priče. Od izmišljenih vijesti i arhivskih snimaka do animiranih simulacija, povijest se doslovno pomaknula s papira na ekran, nudeći publici uvjerljiv prikaz onoga što je moglo biti.





Book Creator – priče koje su mogle promijeniti svijet

Na kraju, svaka dobra priča treba svoje mjesto među koricama – ili barem digitalnim stranicama. Učenici su koristili Book Creator kako bi svoje alternativne povijesne priče objedinili u interaktivne digitalne knjige. Tekst, slike, grafički prikazi i izmišljeni dokumenti spojili su se u uvjerljive priče koje su izgledale poput pravih povijesnih knjiga – ali s jednim obratom: događaji koje su opisivali nikada se nisu dogodili. Na taj su način učenici ne samo produbili svoje razumijevanje povijesti, već i razvili vještine digitalnog pripovijedanja.

Korištenjem digitalnih alata, učenici su ne samo istraživali prošlost, već su je i oblikovali na nove, kreativne načine. Alternativna povijest možda nije stvarna, ali u rukama maštovitih učenika postala je izuzetno uvjerljiva.

Zaključak

Integracija umjetne inteligencije i digitalnih alata u nastavni proces otvara nove mogućnosti za kreativno i kritičko promišljanje, čineći učenje dinamičnijim i angažiranim. Kroz radionicu alternativne povijesti, učenici su razvijali analitičke vještine, učili sagledavati povijesne događaje iz različitih perspektiva i prepoznavali složenost uzročno-posljedičnih veza. Istovremeno, primjena AI sustava omogućila im je istraživanje scenarija na interaktivan način, uz aktivno vrednovanje i prilagodbu dobivenih informacija.

Ovakav pristup pokazuje da umjetna inteligencija nije samo alat budućnosti, već i moćno sredstvo za osmišljavanje inovativnih obrazovnih metoda u sadašnjosti. Povezivanjem tehnologije, povijesti i kreativnog izražavanja, učenici ne samo da stječu nova znanja, već i razvijaju vještine nužne za snalaženje u svijetu koji se neprestano mijenja.

Prijedlog za citiranje (APA stil):

Jančula, I., Lulić, E., Kravac, V. (2025). Budućnost susreće prošlost: UI i učenici kreiraju drukčiji tijek povijesti. *Poučavanje povijesti*, IV(1), 39–43.

