2.6 Dějepis: Rekonstrukce minulosti

Den v životě středověké Rigy: Co nám historické prameny skutečně mohou prozradit?

Předmět: Dějepis · **Ročník:** 7. ročník (13–14 let) · **Délka:** 1 dvouhodina (90 min) · **AI:** Učení **S** AI

Kompetence v oblasti AI (rámec DUAL.AI.TEACHer) – úroveň učitele	Předmětové vzdělávací cíle – úroveň žáka
AF-TL-2b (Základy a aplikace AI × Výuka a učení, úroveň 2 – Reflektivní implementace): „Pedagogové dokážou uspořádat prvky výuky, které zapojují používání AI s jasnými pedagogickými rolemi a strategiemi pro ověřování výstupů.“ **AF-FC-2b** (Základy a aplikace AI × Podpora digitální kompetence žáků (v oblasti AI), úroveň 2 – Reflektivní implementace): „Pedagogové dokážou realizovat vedení, které pomáhá žákům rozvíjet praktické dovednosti v oblasti AI, a přizpůsobit úkoly předchozím znalostem žáků a dostupným nástrojům AI.“	Na konci hodiny žáci dokážou: • vytěžit informace o středověkém městském životě z písemných, obrazových a archeologických pramenů; • rozlišovat mezi důkazem, rozumnou inferencí a spekulací; • vysvětlit aspekty obchodu, řemesel a každodenního života ve středověké Rize; • kombinovat důkazy z několika pramenů k sestavení historické rekonstrukce; • formulovat prompty, které vyžadují, aby AI pracovala se zadanými historickými důkazy; • analyzovat informace, aby pochopili význam spolehlivých pramenů.

Klíčové poselství: To, co je zobrazeno, není nutně to, co se skutečně stalo. Historické rekonstrukce kombinují důkazy, rozumné závěry a spekulace. Porozumět minulosti znamená rozpoznat rozdíl mezi tím, co víme z pramenů, co můžeme rozumně usoudit, a co bylo domyšleno k vyplnění mezer a k vyprávění lepšího příběhu.



Obr. 1: „Jeden den ve středověké Rize: Co nám historické prameny skutečně mohou prozradit?“ (obrázek vygenerovaný pomocí AI, ChatGPT GPT Image 2)

Obsah

Historici nemohou přímo pozorovat každodenní život ve středověku. Historici proto rekonstruují minulost na základě stop, které po sobě lidé zanechali: písemných dokumentů, budov, předmětů, obrazů, archeologických nálezů a dalších důkazů. Různé prameny přitom poskytují odpovědi na různé otázky. Záznam o obchodu nám může odhalit, jaké zboží se do města dováželo, zatímco archeologický nález může napovědět, jaké předměty lidé vlastnili nebo používali. Žádný z těchto pramenů však sám o sobě nedokáže zrekonstruovat celý den v životě konkrétního člověka.

Středověká Riga představuje vhodný příklad pro studium tohoto období. Počátkem 13. století se začala rychle rozvíjet a stala se významným centrem, které propojovalo obchod mezi západní Evropou, Livonskem a oblastmi dále na východ. Koncem 13. století již patřila k významným hanzovním obchodním městům. Rozvoj obchodu a řemesel podporoval růst kupeckých a řemeslnických organizací, jako byly cechy.

Moderní média dokážou minulost vykreslit mnohem lépe, než ve skutečnosti dovolují dochované důkazy. Obsah o historii vytvořený pomocí umělé inteligence, například Chloe VS History, nabízí působivé scény ve stylu „cestování v čase“, v nichž diváci zdánlivě navštěvují historická místa a období, například Londýn během morové epidemie ve 14. století. Oblečení, ulice, budovy, lidé a každodenní činnosti jsou prezentovány, jako by byly přímo pozorovány. Tyto scény jsou však rekonstrukcemi: některé detaily mohou vycházet z historických důkazů, jiné mohou být rozumnými závěry a další mohou být spekulativní nebo nepřesné.

Stejný problém se objevuje i v historických filmech. Příběh rytíře (A Knight's Tale) vytváří rozpoznatelný obraz středověkého světa prostřednictvím zbroje, rytířských turnajů, oděvů, architektury a společenských rolí, zároveň však záměrně využívá moderní hudbu, jazyk a způsoby chování. Připomíná nám tak, že něco může působit přesvědčivě historicky, aniž by to přesně odpovídalo tomu, co se skutečně odehrálo.

Generativní umělá inteligence funguje podobným způsobem. Dokáže spojit útržky historických důkazů do ucelené rekonstrukce jednoho dne ve středověké Rize, může však také doplňovat mezery detaily, které se v pramenech nikdy neobjevily. Některé z těchto doplněných prvků mohou být historicky věrohodné, jiné mohou pocházet z jiného regionu, století nebo společenské skupiny.

Žáci proto potřebují rozlišovat mezi třemi úrovněmi jistoty:

- **Důkaz** – co historické prameny přímo dokládají.
- **Inference (závěr)** – co lze z těchto důkazů rozumně vyvodit.
- **Spekulace** – co bylo domyšleno k vyplnění mezer.

Plán hodiny

Fáze	Čas	Aktivita
1) Úvod	10 min	Žáci sledují středověké AI video Chloe VS History. Identifikují, co jej činí věrohodným, a ptají se, které detaily jsou skutečně podložené důkazy.
2) Vstup	10 min	Představení pojmů důkaz – inference – spekulace a jejich procvičení.
3) Zkoumání	15 min	Žáci analyzují prameny o středověké Rize bez AI a určují, co lze skutečně zjistit.
4) Adaptace 1	20 min	AI rekonstruuje jeden den ve středověké Rize z omezených důkazů. Žáci identifikují, kde vyplňuje mezery.
5) Adaptace 2	20 min	Přidají se další prameny a přísnější promptování. Žáci porovnávají obě rekonstrukce.
6) Reflexe	25 min	Žáci přenášejí stejný rámec kritického myšlení na středověký historický film.

Naváděcí otázky: od výstupu AI k aktivitě připravené pro výuku

1) Navnadění. Ukažte přibližně 30–60 sekund AI generované návštěvy Londýna během epidemie moru roku 1348 z Chloe VS History (TikTok/YouTube).

Diskusní otázka: „Co způsobuje, že to vypadá jako skutečná návštěva středověkého Londýna?"

Představte problém: „Jak vlastně víme, že jsou tyto detaily historicky přesné?"

Klíčový princip této hodiny (Význam pramenů): Historický důkaz → inference → spekulace

2) Vstup. Archeologický předmět: středověký hřeben

Poskytněte žákům výroky o předmětu, které je třeba zařadit do kategorií důkaz, inference, spekulace, například:

- „Ve středověké Rize byl nalezen kostěný hřeben.“ — **Důkaz**
- „Někteří obyvatelé Rigy používali hřebeny.“ — **Inference**
- „Majitel si česal vlasy před tím, než každé ráno šel na trh.“ — **Spekulace**

3) Zkoumání. Skupinová práce. Analýza pramenů.

4 různé prameny o středověké Rize:

- A) Riga jako hanzovní obchodní město. Text z Muzea historie Rigy a mořeplavby, „Riga jako součást Livonska (13.–16. stol.)“.
- B) Archeologické důkazy hanzovního obchodu. Fotografie z Muzea historie Rigy a mořeplavby, „Archeologické důkazy hanzovního obchodu v Rize“.
- C) Seznam dovozu a vývozu z Rigy. Obchodní údaje z Muzea historie Rigy a mořeplavby, „Archeologické důkazy hanzovního obchodu v Rize“.
- D) Stavební předpisy Rigy z roku 1293, které po požáru omezily výstavbu dřevěných domů.

Žáci vyplní pro každý pramen pracovní list a zodpoví následující otázky: Co víme? Co můžeme rozumně usoudit? Co stále nevíme?

4) AI doplní chybějící mezery.

Prompt, který žáci použijí:

> Pomocí pouze pramenů A a B popiš jedno ráno ve středověké Rize z pohledu mladého obyvatele města. Napiš přibližně 150 slov. Vytvoř živou scénu, ale nevkládej informace, které nelze z pramenů rozumně odvodit.

Žáci anotují odpověď AI:

- Důkaz
- Rozumná inference
- Nepodložené / spekulace

5) AI upravuje svou práci s využitím více důkazů.

Vylepšený prompt:

> Uprav rekonstrukci s využitím pramenů A–D. Za každým důležitým historickým detailem uveď jeho pramen, například [Pramen B]. Pokud něco není přímo uvedeno, ale je to rozumně odvoditelné z pramenů, napiš [Inference]. Odstraň detaily, které nelze podložit ani rozumně odvodit.

Porovnání

Verze 1 → Verze 2

Najděte:

- jeden detail, který se stal přesnějším;
- jeden detail, který AI odstranila;
- jeden nový detail podložený důkazy;
- jeden detail, který je stále třeba zpochybnit.

6) Reflexe / přenos znalostí

Ukažte krátkou, pro výuku vhodnou scénu nebo snímek z filmu Rytíř z Konopiště (2001).

Diskusní otázka:

- Na základě klíčových principů z této hodiny — co vyniká jako důkaz, inference, spekulace?
- Pokud filmaři mění historické detaily, aby vytvořili lepší příběh, je to nutně špatně?

Závěrečná individuální reflexe

Žáci doplní:

1. Něco může vypadat historicky přesvědčivě, když…
2. Než uvěřím něčemu, co vidím v historickém filmu, měl(a) bych…
3. Historický film může detaily vymyslet nebo změnit, ale…

Materiály

- Projektor/interaktivní tabule s reproduktory.
- Středověké AI video Chloe VS History pro navnadění.
- Obrázek středověkého kostěného hřebenu z Rigy.
- Mini pracovní list Důkaz–Inference–Spekulace.
- Sada pramenů o středověké Rize: text o hanzovním obchodu, fotografie archeologických nálezů, seznam dovozu/vývozu, stavební předpisy z roku 1293.
- Pracovní list pro analýzu pramenů.
- Zařízení žáků s přístupem ke schválenému nástroji generativní AI.
- Pracovní listy s prompty a porovnáním pro kola 1 a 2.
- Krátký klip nebo snímek z filmu Rytíř z Konopiště (2001) pro reflexi.

Revision #28
Created 2026-09-02 08:50:45 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:36 UTC by Jannik