

# 2.6 Příklad: Dějepis

## 2.4 Dějepis: Rekonstrukce minulosti

### Jeden den ve středověké Řízi: Co nám prameny skutečně mohou říct?

**Předmět:** Dějepis · **Ročník:** 7. ročník (13–14 let) · **Délka:** 90 minut · **UI:** Výuka S UI

| Kompetence v oblasti UI (rámec DUAL.AI.TEACHer) - úroveň učitele                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Předmětové vzdělávací cíle - úroveň žáka                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>AF-TL-2b</b><br/>(Základy a aplikace UI × Výuka a učení, úroveň 2 – Reflektivní implementace):<br/>„Pedagogové dokážou uspořádat prvky výuky, které zapojují používání UI s jasnými pedagogickými rolemi a strategiemi pro ověřování výstupů.“</p> <p><b>AF-FC-2b</b><br/>(Základy a aplikace UI × Podpora digitální kompetence žáků (v oblasti UI), úroveň 2 – Reflektivní implementace):<br/>„Pedagogové dokážou realizovat vedení, které pomáhá žákům rozvíjet praktické dovednosti v oblasti UI, a přizpůsobit úkoly předchozím znalostem žáků a dostupným nástrojům UI.“</p> | <p>Na konci hodiny žáci dokážou:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• vytěžit informace o středověkém městském životě z písemných, obrazových a archeologických pramenů;</li><li>• rozlišovat mezi důkazem, rozumnou inferencí a spekulací;</li><li>• vysvětlit aspekty obchodu, řemesel a každodenního života ve středověké Řízi;</li><li>• kombinovat důkazy z několika pramenů k sestavení historické rekonstrukce;</li><li>• formulovat prompty, které vyžadují, aby UI pracovala se zadanými historickými důkazy;</li><li>• analyzovat informace, aby pochopili význam spolehlivých pramenů.</li></ul> |

#### 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.

#### Obsah

Historikové nemohou přímo pozorovat každodenní život ve středověku. Místo toho jej rekonstruují ze stop, které po sobě lidé zanechali: písemných dokumentů, staveb, předmětů, obrazů, archeologických nálezů a dalších důkazů. Různé prameny odpovídají na různé otázky. Obchodní záznam může odhalit, jaké zboží do města přicházelo, zatímco archeologický předmět nám může říct něco o tom, co lidé vlastnili nebo používali. Žádný pramen sám o sobě nedokáže znovu vytvořit celý den v životě člověka.

Užitečnou případovou studií je středověká Riga. Riga se rychle rozvíjela po počátku 13. století a stala se důležitým centrem propojujícím obchod mezi západní Evropou, Livonskem a zeměmi dále na východ. Do konce 13. století se stala významným hanzovním obchodním městem. Obchod a řemesla podporovaly růst kupeckých a řemeslných organizací, jako byly cechy.

Moderní média dokážou minulost vykreslit mnohem úplněji, než ve skutečnosti dovolují dochované důkazy. UI generovaný historický obsah, jako je například Chloe VS History, prezentuje živé „cestovatelské“ scény, v nichž divák jako by přímo navštěvoval historická prostředí, například Londýn během moru černé smrti. 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. Rytíř z Konopiště (A Knight's Tale) vytváří rozpoznatelně středověký svět prostřednictvím zbroje, turnajů, oblečení, architektury a společenských rolí, přičemž zároveň záměrně vnáší moderní hudbu, jazyk a chování. Poskytuje tak užitečnou připomínku, že něco může vypadat přesvědčivě historicky, aniž by přesně odpovídalo tomu, co se skutečně stalo.

Generativní UI funguje podobným způsobem. Dokáže spojit útržky historických důkazů do souvislé rekonstrukce jednoho dne ve středověké Rize, ale mezery může vyplnit i detaily, které se v pramenech nikdy nevyskytovaly. Některé doplňky mohou být historicky pravděpodobné, jiné mohou patřit do 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) Navnadění  | 10 min | Žáci sledují středověké UI 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 UI a určují, co lze skutečně zjistit.                                                                 |
| 4) Adaptace 1 | 20 min | UI 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    | 15 min | Žáci přenášejí stejný rámec kritického myšlení na středověký historický film.        |

**1) Navnadění.** Ukažte přibližně 30–60 sekund UI generované návštěvy Londýna během moru černé smrti 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.

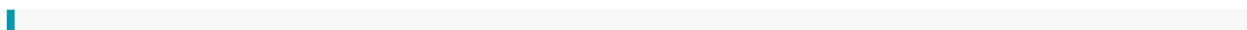
4 různé prameny o středověké Rize:

- 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) UI 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 nekládej informace, které nelze z pramenů rozumně odvodit.

Žáci anotují odpověď UI:

- Důkaz
- Rozumná inference
- Nepodložené / spekulace

## 5) UI 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 UI 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 UI 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 UI.
- Pracovní listy s prompty a porovnáním pro kola 1 a 2.
- Krátký klip nebo snímek z filmu Rytíř z Konopiště (2001) pro reflexi.

---

Revision #23

Created 2026-09-02 08:50:45 UTC by Alexander

Updated 2026-09-03 12:06:30 UTC by Alexander