

2.6 Príklad: Dejepis

De? v stredovekej Rige: ?o nám môžu pramene naozaj poveda??

Predmet: Dejepis · **Ročník:** 7 (vek 13 – 14) · **Trvanie:** 1 dvojhodina · **UI:** Učenie s UI

Kompetencie súvisiace s UI (rámec DUAL.AI.TEACHER) - úroveň učiteľa	Predmetovo špecifické vzdelávacie ciele - úroveň študenta/žiaka
AF-TL-2b (Základy a aplikácie UI × Vyučovanie a učenie, úroveň 2 – Reflektívna implementácia): „Učitelia dokážu organizovať prvky hodiny, ktoré zapájajú používanie UI s jasnými pedagogickými rolami a stratégiami na overenie výstupných prvkov.“ AF-FC-2b (Základy a aplikácie UI × Podpora digitálnej kompetencie (UI) žiakov, úroveň 2 – Reflektívna implementácia): „Učitelia dokážu poskytovať vedenie, ktoré pomáha žiakom rozvíjať praktické zručnosti v oblasti UI, pričom prispôsobujú úlohy predchádzajúcim vedomostiam žiakov a dostupným nástrojom UI.“	Na konci hodiny žiaci dokážu: • vyťažiť informácie o stredovekom mestskom živote z písomných, obrazových a archeologických prameňov; • rozlíšiť medzi dôkazom, primeranou dedukciou a špekuláciou; • vysvetliť aspekty obchodu, remesiel a každodenného života v stredovekej Rige; • skombinovať dôkazy z viacerých prameňov a vytvoriť historickú rekonštrukciu; • formulovať prompty, ktoré vyžadujú, aby UI pracovala s poskytnutými historickými dôkazmi; • analyzovať informácie a pochopiť význam spoľahlivých prameňov.

“ **Hlavné posolstvo:** To, čo je zobrazené, nemusí byť nutne to, čo sa naozaj stalo. Historické rekonštrukcie kombinujú dôkazy, primeranú dedukciu a špekuláciu. Porozumieť minulosti znamená rozpoznať rozdiel medzi tým, čo vieme z prameňov, čo môžeme rozumne usúdiť, a čo bolo domyslené na vyplnenie medzier a vytvorenie pútavejšieho príbehu.



Obr. 1. Obrázok vygenerovaný pomocou ChatGPT (GPT Image 2), 2. septembra 2026.

Obsah

Historici nemôžu priamo pozorovať každodenný život v stredoveku. Namiesto toho ho rekonštruujú zo stôp, ktoré po sebe ľudia zanechali: písomných dokumentov, budov, predmetov, obrazov, archeologických nálezov a ďalších dôkazov. Rôzne pramene odpovedajú na rôzne otázky. Obchodný záznam môže odhaliť, aký tovar vstupoval do mesta, zatiaľ čo archeologický predmet nám môže niečo povedať o tom, čo ľudia vlastnili alebo používali. Žiaden prameň sám osebe nedokáže znovu vytvoriť celý deň v niečom živote.

Stredoveká Riga poskytuje užitočnú prípadovú štúdiu. Riga sa po začiatku 13. storočia rýchlo rozvíjala a stala sa dôležitým centrom prepájajúcim obchod medzi západnou Európou, Livónskom a krajinami ďalej na východe. Koncom 13. storočia sa stala významným hanzovým obchodným mestom. Obchod a remeslá podporovali rast kupeckých a remeselníckych organizácií, akými boli cechy.

Moderné médiá dokážu vyvolať dojem, že minulosť je oveľa celistvejšia, než v skutočnosti dovoľujú dochované dôkazy. UI-generovaný historický obsah, ako napríklad Chloe VS History, prináša živé „cestovanie v čase“, v ktorom sa divák akoby priamo ocitá v historickom prostredí, napríklad v Londýne počas moru čiernej smrti. Odevy, ulice, budovy, ľudia a každodenné činnosti sú zobrazené tak, akoby boli priamo pozorované. Tieto scény sú však rekonštrukcie: niektoré detaily môžu byť založené na historických dôkazoch, niektoré môžu byť primeranou dedukciou a iné môžu byť špekulatívne alebo nepresné.

Rovnaký problém sa objavuje aj v historických filmoch. Film Rytiersky príbeh (A Knight's Tale) vytvára rozoznateľne stredoveký svet prostredníctvom brnení, turnajov, odevov, architektúry a

spoločenských rolí, pričom zámerne zavádza aj modernú hudbu, jazyk a správanie. Slúži tak ako užitočná pripomienka, že niečo môže vyzeráť presvedčivo historicky, no napriek tomu nemusí presne zodpovedať tomu, čo sa naozaj stalo.

Generatívna UI funguje podobným spôsobom. Dokáže skombinovať fragmenty historických dôkazov do súvislej rekonštrukcie dňa v stredovekej Rige, no medzery môže vyplniť aj detailmi, ktoré sa v prameňoch nikdy nenachádzali. Niektoré doplnenia môžu byť historicky pravdepodobné, iné môžu patriť do iného regiónu, storočia alebo spoločenskej vrstvy.

Žiaci preto musia rozlišovať medzi tromi úrovňami istoty:

Dôkaz – čo historické pramene priamo dokladajú.

Dedukcia – čo možno rozumne usúdiť z týchto dôkazov.

Špekulácia – čo bolo domyslené na vyplnenie medzier.

Plán hodiny

Fáza	Čas	Aktivita
Návnada	10 min	Žiaci sledujú stredoveké UI video Chloe VS History. Identifikujú, čo ho robí uveriteľným, a kladú si otázku, ktoré detaily sú skutočne podložené dôkazmi.
Vstup	10 min	Predstavenie pojmov dôkaz – dedukcia – špekulácia a nácvik ich rozlišovania.
Skúmanie	15 min	Žiaci analyzujú pramene o stredovekej Rige bez UI a zisťujú, čo možno skutočne poznať.
Adaptácia 1	20 min	UI rekonštruuje deň v stredovekej Rige na základe obmedzených dôkazov. Žiaci identifikujú, kde dopĺňa medzery.
Adaptácia 2	20 min	Pridávajú sa ďalšie pramene a prísnejšie promptovanie. Žiaci porovnávajú obe rekonštrukcie.
Reflexia	25 min	Žiaci prenesú rovnaký rámec kritického myslenia na stredoveký historický film.

Navádzajúce otázky: od výstupu UI k aktivite pripravenej pre triedu

Návnada — Pozrite si približne 30 – 60 sekúnd UI-generovanej návštevy Londýna počas čiernej smrti v roku 1348 z videa Chloe VS History ([TikTok](#)/[Youtube](#)):

- Diskusná otázka: „Čo spôsobuje, že to vyzerá ako skutočná návšteva stredovekého Londýna?“

- Predstavenie problému: „Ako vlastne vieme, že tieto detaily sú historicky presné?“
Kľúčová zásada tejto hodiny (dôležitosť prameňov)
- Historický dôkaz → dedukcia → špekulácia

Vstup — Archeologický predmet: stredoveký hrebeň:

Žiakom sa poskytnú tvrdenia o predmete, ktoré je potrebné zaradiť do kategórií – dôkaz, dedukcia, špekulácia. Príklad:

- V stredovekej Rige bol nájdený kostený hrebeň – dôkaz
- Niektorí obyvatelia Rigy používali hrebene – dedukcia
- Majiteľ sa každé ráno pred cestou na trh česal – špekulácia

Skúmanie — Skupinová práca. Analýza prameňov:

4 rôzne pramene o stredovekej Rige.

- A) Riga ako hanzové obchodné mesto. Text z Múzea histórie Rigy a plavby, „Riga ako súčasť Livónska (13. – 16. stor.)“
- B) Archeologické dôkazy hanzového obchodu. Obrázky z Múzea histórie Rigy a plavby, „Archeologické dôkazy hanzového obchodu v Rige.“
- C) Zoznam dovozu a vývozu z Rigy. Obchodné informácie z Múzea histórie Rigy a plavby, „Archeologické dôkazy hanzového obchodu v Rige.“
- D) Stavebné predpisy Rigy z roku 1293, ktoré po požiari obmedzili výstavbu drevených domov.

Žiaci vyplnia pracovný list ku každému prameňu tak, že pri každom zodpovedajú otázku: Čo vieme? Čo môžeme rozumne usúdiť? Čo stále nevieme?

UI dopĺňa chýbajúce medzery:

Prompt, ktorý žiaci použijú: *Iba na základe prameňov A a B opíšte jedno ráno v stredovekej Rige z pohľadu mladého obyvateľa mesta. Napíšte približne 150 slov. Scénu opíšte živo, ale nezavádzajte informácie, ktoré nemožno rozumne odvodiť z prameňov.*

Žiaci anotujú odpoveď UI:

- Dôkaz
- Primeraná dedukcia
- Nepodložené / špekulácia

UI upraví svoju prácu s využitím väčšieho počtu dôkazov:

Vylepšený prompt: *Upravte rekonštrukciu s využitím prameňov A – D. Pri každom dôležitom historickom detaile uveďte jeho zdroj, napríklad [Prameň B]. Ak niečo nie je priamo uvedené, ale je rozumne odvodené z prameňov, napíšte [Dedukcia]. Odstráňte detaily, ktoré nemožno podložiť ani rozumne odvodiť.*

Porovnanie:

Verzia 1 → Verzia 2

Nájdite:

- jeden detail, ktorý sa spresnil;
- jeden detail, ktorý UI odstránila;
- jeden nový detail podložený dôkazom;
- jeden detail, ktorý si stále vyžaduje overenie.

Reflexia / prenos poznatkov

Ukážte krátku, pre triedu vhodnú scénu alebo záber z filmu Rytiersky príbeh (A Knight's Tale, 2001)

Diskusná otázka:

- Na základe kľúčových zásad z tejto hodiny, čo vystupuje ako dôkaz, dedukcia, špekulácia.
- Ak tvorcovia filmu menia historické detaily, aby vytvorili lepší príbeh, je to nevyhnutne nesprávne?

Záverečná individuálna reflexia:

Žiaci doplnia:

- Niečo môže pôsobiť historicky presvedčivo vtedy, keď...
- Predtým, ako uverím niečomu, čo vidím v historickom filme, mal by som...
- Historický film môže vymýšľať alebo meniť detaily, ale...

Materiály

- Projektor/interaktívna tabuľa s reproduktormi.
- Stredoveké UI video Chloe VS History pre úvodnú návnadu.
- Obrázok stredovekého kosteného hrebeňa z Rigy.
- Krátky pracovný list dôkaz – dedukcia – špekulácia.
- Balík prameňov o stredovekej Rige: text o hanzovom obchode, obrázky archeologických nálezov, zoznam dovozu/vývozu, stavebné predpisy z roku 1293.
- Pracovný list na analýzu prameňov.
- Žiacke zariadenia s prístupom ku schválenému nástroju generatívnej UI.
- Pracovné listy s promptmi a porovnaním pre 1. a 2. kolo.
- Krátky úryvok alebo záber z filmu Rytiersky príbeh (A Knight's Tale, 2001) na reflexiu.

Revision #3

Created 2026-09-01 09:13:36 UTC by Alexander

Updated 2026-09-03 12:21:09 UTC by Alexander