# Prožít středověk: Komplexní gamifikace výuky dějepisu ve sledovaném období s interdisciplinárním přesahem

Popis pedagogické aktivity, včetně jejího zdůvodnění a reflexe jejího smyslu pro studenty.

Projekt Prožít středověk byl realizován jako dlouhodobá pedagogická aktivita v rámci výuky dějepisu na gymnáziu. Jeho hlavním záměrem bylo překročit tradiční pojetí výuky založené převážně na mechanickém osvojování faktografických znalostí a umožnit žákům hlubší porozumění středověké mentalitě, hodnotám a každodennosti prostřednictvím osobní zkušenosti a prožitku.

Autor vycházel z přesvědčení, že znalost dějin je pro každého člověka esenciálně důležitá, že dějiny chápané jako paměť kolektivu-národa zásadně spoluutvářejí identitu jednotlivce a provázejí jej celým životem. Žáka, jenž své hodnotové ukotvení a identitu teprve postupně nalézá, je však obtížné právě pro něco tak abstraktně znějícího motivovat. O to více je důležité doprovázet jej studiem dějin poutavě, zároveň však zodpovědně a rozhodně ne samoúčelně. Dle autora vzniká skutečné porozumění dějinám teprve tehdy, když se žáci mohou s minulostí aktivně konfrontovat, klást otázky a hledat odpovědi v rámci jasně daných historických limitů. Projekt proto postupně využíval principy prožitkové a badatelsky orientované výuky, kooperativního učení, práce s prameny, rekonstrukce, dramatizace a simulace historických situací.

Atraktivita projektu pro žáky spočívala především v jeho komplexní gamifikaci, důrazu na kreativitu, originalitu a týmovou spolupráci. Žáci se stali členy fiktivních středověkých rodů a v jejich rámci si prakticky vyzkoušeli různé aspekty fungování středověké společnosti, od identity a reprezentace, přes hospodářství a každodennost, až po právo, víru a moc. Aktivní zapojení bylo průběžně reflektováno i hodnoceno.

Projekt byl pojat interdisciplinárně, propojil mimo jiné dějepis (faktografie), výtvarnou výchovu (heraldika, malby, ikonografie), latinský jazyk (motta), český jazyk (tvorba legend), informatiku (grafika, práce s tabulkami, sdílenými nástěnkami, myšlenkovými mapami a chatboty umělé inteligence), základy společenských věd a práva (jmenná legislativa, trestní

právo a psychologie trestů), tělesnou výchovu (dobové hry) i regionální historii (vyšetřování vraždy Václava III. v Olomouci).

**Obsahová náplň**

Jak již bylo uvedeno, projekt byl vystavěn na principech gamifikace. Časoprostorově byl zasazen do českých zemí krátce před smrtí posledního přemyslovského panovníka Václava III. roku 1306. Letopočet byl zvolen záměrně nejen jako symbolický mezník českých dějin, ale především jako období nejistoty a otevřenosti historického vývoje, jež umožňuje lépe pracovat s otázkami proměnlivosti dějin, legitimity moci a důsledků lidských rozhodnutí. Autor vědomě pracoval s faktem, že některé dílčí aktivity musely mít přesah do pozdějších období (např. dochované kuchařské recepty), postup byl tedy přirozeně upraven a zjednodušen, vždy se však snažil držet faktické správnosti.

Každý tým (šlechtický rod) sestávající z pěti členů musel projít symbolickou genezí a sérií úkolů simulujících jeho vznik, vzestup a fungování. Po úvodní teoretické průpravě si každý rod zvolil fiktivní dobové jméno, sídlo vycházející ze skutečně existujících hradů ve sledovaném období, navrhl rodový erb a heslo dle heraldických pravidel a obdržel průvodní glejt, který byl chápán jako feudální smlouva s panovníkem. Hra dále pokračovala v kompetitivní i kooperativní rovině plněním tematických úkolů, během nichž se žáci seznamovali s jednotlivými aspekty středověkého života. Níže pokračuje tematicky seřazený seznam zadaných úkolů:

**Identita a genealogie**

Žáci vytvořili fiktivní rodokmen o třech generacích. Na základě teoretické průpravy se seznámili s původem vlastních jmen, příjmení, přezdívek a názvů rodů a porozuměli významu rodové kontinuity. Zároveň se seznámili s možnostmi, jak postupovat v případě, že by si chtěli vytvořit vlastní rodokmen. Dalším úkolem byla tvorba rodové legendy, díky níž studenti pochopili, jak vznikaly nejen středověké mýty o původu rodů a jaký měly politický a reprezentativní význam. Vyzkoušeli si také práci s pečetidlem a psaní brkem.

**Heraldika a symbolika**

V dalším úkolu měly rody, po nezbytné teoretické průpravě, za úkol navrhnout vlastní erb v souladu s heraldickými pravidly. Žáci si tak prakticky osvojili základy další z pomocných věd historických a rozvíjeli i vizuální gramotnost. Navíc se seznámili s existencí České genealogické a heraldické společnosti, kde si mohou po splnění určitých podmínek nechat zaregistrovat osobní znak či erb. Součástí úkolu bylo i vytvoření latinského či německého rodového hesla, čímž došlo k přirozenému propojení dějepisu s klasickými jazyky, přičemž studenti využívali i moderní digitální nástroje.

**Každodennost**

Patrně nejoblíbenějším z úkolů byla „Středověká vařečka“. Zde skupiny pracovaly s informacemi o dobovém stravování a jeho sociálních rozdílech, následně připravily vlastní pokrm z výhradně historicky dostupných surovin. Aktivita vedla k pochopení omezení středověké kuchyně i širších globálních souvislostí (např. důsledků objevení Ameriky).

Oblibu si získaly také dobové hry. Žáci se teoreticky seznámili s hrou v kostky, vrhcáby a vývojem dalších her a volnočasových aktivit ve středověku. Na závěr si vyzkoušeli soutěž v točení káči za pomoci provázku.

Další tematický blok byl věnován rytířské kultuře a rozboru sedmi rytířských ctností (dovedností). Nejednalo se však pouze o historický exkurz, neboť v následné diskusi měl každý za úkol kriticky uvažovat nad tím, jaké morální a fyzické kvality by měl splňovat rytíř moderní doby. Tím došlo k efektivnímu propojení středověkého ideálu se současnými hodnotami.

Součástí projektu bylo také seznámení se středověkým právem a tresty. Členové rodů se tak vžili do role vyšetřovatele a prováděli výslech zajatého špeha, z něhož museli pokládáním vhodných otázek získat informaci o tom, kdo jej najal. Úkol byl realizován za pomoci předem instruovaného AI chatbota (instrukce byly přednastaveny v prostředí ChatGPT). Použití umělé inteligence bylo řízenou simulací a žáci byli předem poučeni stran limitů a nutnosti kritického přístupu k jejímu využívání.

**Regionální ukotvení**

Závěrečný úkol byl věnován vyšetřování vraždy Václava III., posledního legitimního mužského potomka Přemyslovců, k níž došlo v Olomouci roku 1306. Téma posílilo vztah žáků k regionálním dějinám. V roli detektivů měli dohledat místo vraždy, analyzovat vybrané pasáže z kronik i sekundární literatury a na jejich základě formulovat hypotézy o tom, kdo mohl mít na smrti posledního českého Přemyslovce největší zájem.

**Hodnocení a reflexe smyslu pro studenty**

Hodnocení jednotlivých aktivit probíhalo průběžně formou sdílené tabulky (viz příloha), což zajistilo transparentnost a posílilo motivační aspekt soutěže. Hodnocení úkolů na základě včasnosti odevzdání, věcné správnosti, originality a přidané hodnoty stimulovalo některé soutěživější účastníky až k mimořádným kreativním výkonům. Za každý úkol mohl rod získat 0-4 body, na závěr pak proběhl shrnující vědomostní test, jenž určil konečného vítěze.

Závěrečný test, který všichni úspěšně složili, potvrdil, že nebyli ochuzeni o faktografické znalosti, naopak získali hlubší porozumění historickým souvislostem. Projekt měl také výrazně pozitivní dopad na motivaci studentů. Pasivní příjemci učiva se stali jeho aktivními spolutvůrci a dějiny začali vnímat jako živý, smysluplný a hlavně poučný příběh. Studenti přirozeně rozvíjeli dovednosti spolupráce a organizace práce, pro práci ve skupině byla nezbytná také odpovědnost a ochota ke kompromisu. Projekt také vedl k diskusím o vývoji identity jednotlivce, práva a odpovědnosti ve společnosti a přirozeně propojoval minulost se současností, jak bylo od počátku jeho cílem.

Autor vnímá předložený projekt jako zdařilý pokus o odpovědnou a smysluplnou výuku dějepisu, jež atraktivní formou doprovází žáky na cestě k porozumění minulosti nikoli jako uzavřenému souboru faktů, ale jako prostoru lidských rozhodnutí, hodnot a nejistot. Věří, že právě takto pojaté dějiny mohou mladým lidem pomoci lépe se orientovat v současném světě, utvářet vlastní identitu a chápat odpovědnost jednotlivce ve společnosti. Z výše uvedených důvodů jej hodlá zařadit do svého tematického plánu i v dalších letech s tím, že jej plánuje rozšířit o nové aspekty sledovaného období a v budoucnu snad i o další dějinné epochy. Projekt je navíc koncipován modulárně, takže jednotlivé bloky lze realizovat i samostatně a přizpůsobit časovým možnostem vyučujícího.

## Podrobný popis časového rozložení

Projekt byl realizován v průběhu kalendářního roku 2025 s žáky středoškolského gymnázia. Měl podobu dlouhodobé soutěžní hry, která byla postupně rozvíjena v rámci vybraných vyučovacích hodin dějepisu, domácí přípravy, skupinové práce i doprovodných aktivit.

Jednotlivé tematické bloky byly vždy nejprve uvedeny teoretickou průpravou, na niž navazovala praktická či tvůrčí činnost žáků. Některé úkoly byly realizovány ve škole, jiné formou venkovní výuky, v průběhu exkurze nebo během domácí práce.

**Časová struktura projektu**

Realizace projektu probíhala v rámci výuky dějepisu v 1. a 2. ročníku gymnázia s hodinovou dotací 2 hodiny týdně. Práce byla koncipována tak, aby pokud možno korespondovala s probíraným výkladem dějin. Zpravidla byla jedna vyučovací hodina týdně věnována přímo projektu, respektive teoretické průpravě k danému úkolu, zatímco druhá hodina sloužila k běžné výuce, jež projekt tematicky doplňovala. Samotný úkol pak plnili žáci většinou v rámci domácích příprav. Časové rozvržení:

**Úvodní blok – březen 2025**

Úvodní fáze projektu. Proběhla teoretická průprava a rozřazení žáků do pracovních skupin (rodů). Plnění prvních klíčových úkolů zahrnovalo volbu rodových jmen, tvorbu genealogie, návrh erbu a slavnostní předání glejtu.

**2. blok – duben–květen 2025**

V této fázi žáci pracovali na tvorbě rodových legend, jež přímo vycházely z předchozích genealogických úkolů. Součástí bloku bylo rovněž seznámení s dějinami směnného obchodu, vývojem platidel a jednotek měr a vah ve sledovaném období.

**3. blok – červen 2025**

Závěr školního roku byl věnován volnočasovým aktivitám a životu prostých lidí i šlechty. Prvním tématem byl život rytířů a rytířské dovednosti, následně se žáci seznámili s dobovými hrami (vrhcáby, kostky) a soutěžili ve hře točení káči za pomoci provázku.

**4. blok – září–říjen 2025**

Podzimní blok se zaměřil na právo a každodennost. Žáci se teoreticky seznámili s právem útrpným a v následném badatelském úkolu se v roli vyšetřovatelů snažili získat doznání od dopadeného špeha. Pro simulaci výslechu byl využit agent chatbotu ChatGPT, který byl k tomu účelu instruován. Druhým praktickým výstupem byla příprava středověkého pokrmu výhradně z dobově dostupných surovin, spojená se společnou ochutnávkou a hodnocením.

**Závěrečný blok – listopad 2025**

Závěrečná fáze projektu vyvrcholila tématem vraždy Václava III., posledního Přemyslovce, k níž došlo v Olomouci roku 1306. Žáci na základě informací z dobových kronik analyzovali, kdo mohl mít na králově smrti zájem.

Projekt byl zakončen ověřením znalostí formou výstupního testu, po němž následovala otevřená diskuse a společná reflexe proběhlého projektu.

## Charakteristika a počet zúčastněných žáků nebo studentů

Projektu se účastnily dvě třídy 1. a následně 2. ročníku středoškolského gymnázia, celkem 60 žáků. Ti byli rozděleni do 12 týmů po 5 členech, přičemž skupiny představovaly jednotlivé šlechtické rody. Toto rozdělení podporovalo skupinovou dynamiku a umožnilo zapojení všech studentů bez ohledu na jejich individuální studijní předpoklady. Každý tým měl stanovená základní pravidla fungování a role, což podporovalo spolupráci, odpovědnost a dělbu práce.

## Informace o tom, zda tato aktivita byla podpořena jinou cenou nebo grantem a jakým

Předložený projekt byl realizován bez externí finanční podpory, pouze z osobních zdrojů autora, jím zakoupených elektronických nástrojů a běžného školního vybavení. Nebyl podpořen ani navržen na žádné jiné ocenění či grant. Získání stipendia by umožnilo projekt dále profesionalizovat, vytvořit kvalitní metodické materiály a nabídnout tento koncept jako sdílenou dobrou praxi i dalším kolegům dějepisářům.

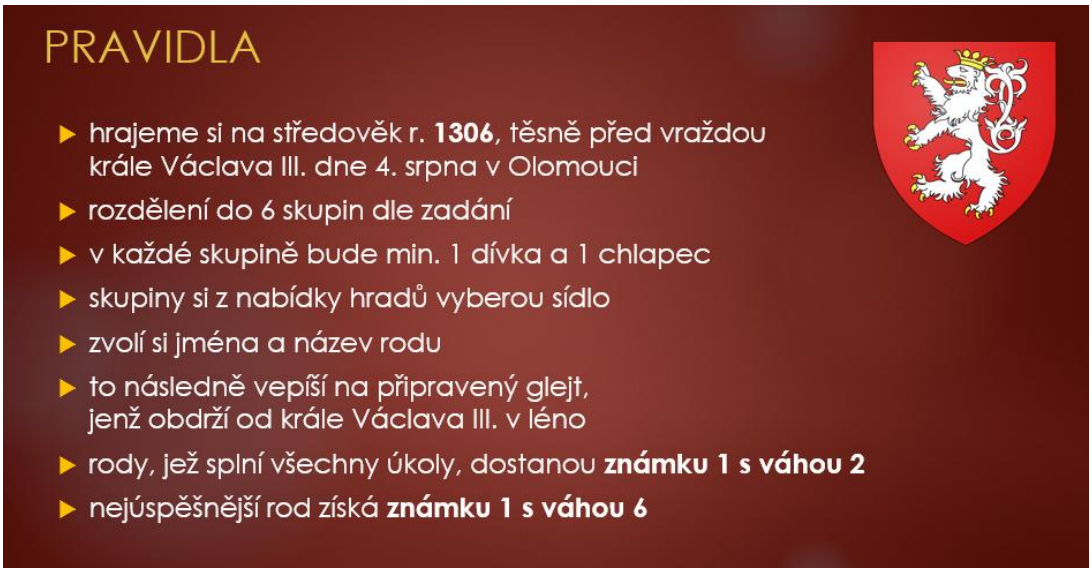
## Přílohy

Sdílené bodovací tabulky:

| | počet bodů | úvodní úkol | úkol 1 | úkol 2 | úkol 3 | úkol 4 | úkol 5 | úkol 6 | soutěž |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Aichelbergové** | 17 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 |
| Ofélie Mladá, Rosa Milosrdná, Pankrác Krutý, Eufemie Neutrální, Beatris Zelenooká | | | | | | | | | |
| *sídlo: Aichelburg\| heslo: In fidelitate virtus* | | | | | | | | | |
| **Wassermanni** | 19 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| Viktoria Laskavá, Justýna Hradecká, Jiří Šíp, Křesomysl Nízký, Hedvika Lakomá | | | | | | | | | |
| *sídlo: Rybov\| heslo: Voda si vždy najde cestu* | | | | | | | | | |
| **Rod Slunečního štítu** | 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Velimíra Městská, Theodora Zelenooká, Soběslava Brodská, Micheline Zlatovlasá | | | | | | | | | |
| *sídlo: Sádek \| heslo: Lux nos ducit* | | | | | | | | | |
| **Rod z Čertohor** | 17 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Primitivus Kopáč, Zdislava Moudrá, Ofka Laskavá, Evelína Krásnohorská, Eufemie Rudovlasá | | | | | | | | | |
| *sídlo: Čertův hrad \| heslo: Ex igne inferni* | | | | | | | | | |
| **Mírovci ze Šumperska** | 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| Emona Zelenooká, Emina Hvězdná, Adéla Rubínová, Libuše Hradišťská, Volfgang II. Silný | | | | | | | | | |
| *sídlo: Mírov\| heslo: Sanguis nos genuit, pax nos ducit* | | | | | | | | | |
| **Zbrojovci z Temné Hory** | 17 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Bedřiška Šťastná, Adelaida Praštěná, Světlana Dlúhá, Eleanora Jasnohledná, Hanuš z Lipé | | | | | | | | | |
| *sídlo: Rabštejn \| heslo: Síla z temnoty, čest ve zbrani* | | | | | | | | | |

| | počet bodů | úvodní úkol | úkol 1 | úkol 2 | úkol 3 | úkol 4 | úkol 5 | úkol 6 | soutěž |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Lopatovci** | 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| Bianca Vznešená, Horus Rezatovlasý, Eleanora Laskavá, Beatrix Ctnostná, Veronika Pravdomluvná | | | | | | | | | |
| *sídlo: Lopata \| heslo: Pala supra gladium.* | | | | | | | | | |
| **Krasavci** | 19 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| Modřej Krásný, Hněvsa Krásný, Paskalína Krásná, Viktoria Krásná | | | | | | | | | |
| *sídlo: Krásný Buk \| heslo: Forma formam superat* | | | | | | | | | |
| **Podkořenci** | 20 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| Radegunda Šílená, Adelaida Kreativní, Ctibor Ukrutný, Dluhomír Chudý, Dorota z Dobronic, Svatava Vychechtaná | | | | | | | | | |
| *sídlo: Drsťka \| heslo: Radices profunde, superbia alte.* | | | | | | | | | |
| **Rod Bílých věží** | 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Viola z Bílých věží Kornélie z Temného vrchu Ctibor z Okoře Beatris z Bílých věží Zdislava z Hvozdců | | | | | | | | | |
| *sídlo: Okoř \| heslo: Virtus, honor et constantia* | | | | | | | | | |
| **Upocenci** | 17 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Mlaskava Slintavá, Mastěna Upatlaná, Habart Spocený, Hněslava Černá, Držimíra Cucatelná | | | | | | | | | |
| *sídlo: Děvičky \| heslo: Labor gravis magnum sudorem poscit* | | | | | | | | | |
| **Mírovci** | 18 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| Svatava Dobromyslná, Albík Tas, Bedřiška Mlčenlivá, Hadriána Černorohá, Anděla Mírovská | | | | | | | | | |
| *sídlo: Mírov\| heslo: Pax arma nostra est* | | | | | | | | | |

Příklady úkolů:



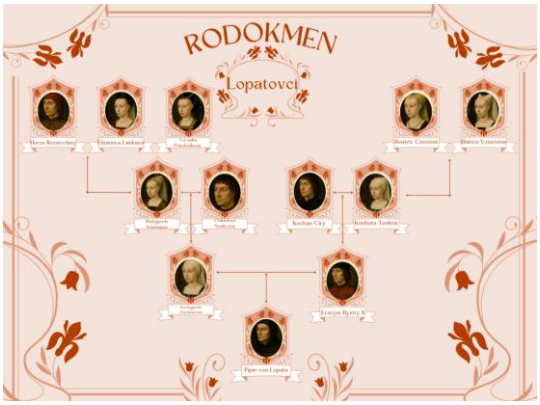






Z projektů:


Mu, Václav, toho jména třetí, z milosti Boží král český, uherský, polský a markrabě moravský, tímto glejtem stvrzujeme a potvrzujeme, že rod
Miroveů
sídlící na hradě Mírov
složil nám přísahu věrnosti a zavazuje se chránit země Koruny české.
Na důkaz tohoto spojení udělujeme jejich rodu zemi v léno a potvrzujeme jejich šlechtický stav.
Dáno na Hradě pražském, léta Páně MCCCVI.
Venceslaus III. rex Bohemiae
Pax arma nostra est
Psal se čas války.
Před 356 lety, kdy zem praskala pod tíhou bření a z popela starých hradů vyrůstaly nové spory, povstal válečník jménem Miroslav Pobožný.
Nebyl to muž obyčejný. V bitvách byl neúprosný, ale jeho srdce nosilo víru v řád, spravedlnost a milost. Říkalo se, že jeho meč nepoznal bezpráví a jeho pohled donutil i zuřivého bojovníka složit zbraň.
Po jeho boku stál jeho vlastní syn Jeroným Ptáčník, sotva šestnáctiletý, ale s odvahou, která by zahanbila i zkušené vojevůdce.
Jeroným se učil nejen bojí, ale i pokoře.
K rozhodující bitvě došlo u města, jehož jméno kroniky záměrně zamlčují. Tam, kde padali muži jako klasy při žních, Miroslav naposledy pozvedl svůj meč.
Padl, ale v jeho smrti byl zázrak.
Ve chvíli, kdy jeho srdce dotlouklo, se město ponořilo do ticha. A zranění vojáci, přátelé i nepřátelé, se začali uzdravovat.
Rány se začaly hojit a v očích lidí znovu vzplála lidskost.
Na památku této chvíle byla na náměstí onoho města vztyčena socha Miroslava Pobožného.
Je vytesána z kamene, který prý v noci září a ve dne hřeje jako lidská dlaň. Lidé z široka i daleka sem přicházejí a dotknou-li se sochy s čistým úmyslem, uzdraví se nejen ze zranění těla, ale i ze šrámů duše.
Rod Miroveů, jehož jméno nese Miroslavovo dědictví, žije dál nejen v krvi, ale v paměti lidí, v legendách a v tichu, které občas padne na náměstí, když vítr pohladí kámen.


RODOKMEN
Lopatovci


Rod Slunečního Štítu
Sídlo hrad Sídek
Roland Skála
Eleonora Moudrá
Bořivoj Štítný
Vlastimila Městská
Theodora Zelinková
Michelina Hlaholová
Vlastimil Štítný


Legenda o První Bílé Věži a Zrození Rytíře z Měsíční Lilie
Dává časů, kdy byla země ještě mladá a mlhy halily horu i les, dříve než přišli králové a hranice, žil v srdci neprostupného hvozdu prastarý národ strážců. Jejich úkolem bylo chránit rovnováhu mezi světem lidí a říší hvězd. Nejvýznamnějším z nich byl rytíř jménem Pán Radovan z Bílých Věží zvaný Ten, jenž nese měsíc. Říkalo se, že nebyl zrozen z ženy, nýbrž povstal z měsíčního paprsku, který spočinul v kalichu bílé lilie během nejdelší noci roku. Pán Radovan z Bílých Věží vyrůstal pod korunou posvátného stromu, jenž měl větve z perlen a lístky stříbrné jako srp měsíce. Pod tímto stromem mu prastarý lev, zlatý a moudrý, předal proroctví:"
Postavíš věže z kamene světla, a ty věže budou chránit světlo před temnotou."
A tak Pán Radovan vedl svůj lid z lesů na vrcholky hor, kde se dotýká země hvězd.


Předkovci a Dcery
Legenda o
a Zrezavi Rytíři
VOLUME


Bohatství Země
Sjízdná řeka, délka, zabezpece
Obtížnost toku:
Táboriště:
Vybavení zajišťov
Nutná výbav

