

### Plán projektového dne

#### Téma: Život ve středověku

**Cíle vyučování:** seznámit studenty s dvorskou kulturou, středověkým myšlením, etickým jednáním, středověkou literaturou, se základy heraldiky, gotické architektury a vztahu středověkého člověka k přírodě a především naučit studenty kritickému myšlení a kooperaci při vytváření společných výtvorů

**Základní metody:** samostatná a skupinová práce studentů s pracovními deníky, vytváření vlastních erbů, pověstí, hesel a písní, pohybová hra vysvětlující princip trojího lidu, zpracování divadelní hry, použití poznatků z biologie a fyziky v praxi

**Materiály:** pracovní deníky, dobové kostýmy, míč, prostor pro hru, tužky, pastelky, pověst tzv. Kronika o Bruncvíkovi, model českobudějovické katedrály (zapůjčení z NPÚ)

**Předměty:** Dějepis, Český jazyk a literatura, Základy společenských věd, Hudební výchova, Výtvarná výchova, Biologie, Fyzika, Tělesná výchova, Environmentální výchova

V prvním plánu je uskutečnit tento projekt v prostorách hradu Pořešín, s nepatrnými změnami je však použitelný i v prostorách školy.

Fáze hodiny	Klíčové otázky	Výstupy a cíle
<b>1 ÚVOD</b>          <b>15-20'</b>	<i>Uvedení studentů do programu. Seznámení s principy, v jakém duchu bude program probíhat. Poučení o bezpečnosti. Rozdělení studentů do družin. Zamyšlení studentů nad otázkou: „Co si myslíte, že vás dnes bude čekat?“</i>	Seznámení s programem a poučení o bezpečnosti První práce s deníkem – metoda asociativního psaní  Cíl: Seznámit studenty s programem a poučit je o bezpečnosti. Zjistit, co si představují, že se bude dít, což bude sloužit k porovnání s reflexí na konci dne.
<b>2 DVORNÝ RYTÍŘ</b>          <b>30-35'</b>	<i>Oblečení tří studentů do dobových kostýmů – ilustrace středověké etiky. Co to znamená být rytířem – „naordinování“ zdvořilé komunikace, ta se stává po celý program důležitou pro „roleplaying“. Společné zamýšlení nad tím, co to znamená být zdvořilý, odkud to přišlo. Zdvořilost mezi muži – rytíři, zdvořilost k dámě.</i>	Kdo to byl dvorný rytíř (DĚJ) Co je to kurtoazní kultura (DĚJ, ČJ) Co je to a jak se projevuje etické jednání (ZSV)  Cíl: Seznámit studenty s pravidly etického jednání. Studenti by na základě těchto aktivit měli pochopit, v čem spočívala dvorská kultura a jak se lišila od chování „rytíře staršího typu“. Naučit studenty spolu hovořit uctivě – důležité pro „roleplaying“.
<b>3 TRADICE ŠLECHTICKÉHO</b>	<i>Na základě rozdělení do skupin si každá družina vymyslí a sepíše</i>	Šlechtický rod ve středověku (DĚJ)

<p><b>RODU</b></p> <p><b>50-60'</b></p>	<p><i>rodovou pověst.</i>  <i>Nejprve studenti přečtou pověst o vzniku českého státního znaku v tzv. Kronice o Bruncvíkovi. Společné zamyšlení nad touto pověstí a jejím významem v kontextu středověké literatury.</i>  <i>Poté se studenti sami pokusí sepsat vlastní rodovou pověst (v rozsahu 1 strany A5).</i></p>	<p>Základní poznatky o středověké literatuře a její charakteristika (ČJ)  Zpracování vlastní rodové pověsti (ČJ)</p> <p>Cíl: Seznámit studenty s podstatou šlechtických rodů ve středověku, s obecnou charakteristikou středověké literatury a vztahu společnosti k ní. Studenti zpracují a sepíší vlastní pověst, podle znalostí ze stylistiky a historie. Pověst bude následně důležitá pro vytvoření rodového erbů, hesla a písně. Rozvoj kreativního myšlení a spolupráce studentů při vytváření rodové pověsti.</p>
<p><b>SVAČINA – Z VLASTNÍCH ZÁSOB</b></p> <p><b>10-15'</b></p>		
<p><b>4 SPOLEČNOST TROJÍHO LIDU</b></p>	<p><i>Krátké povídání o hierarchii středověké společnosti.</i>  <i>Pohybová hra ilustrující hierarchii středověké společnosti:</i>  <i>Pravidla hry</i>  <i>Pro tuto hru se středověkým námětem potřebujeme alespoň dva týmy (království) po pěti lidech, nějaký míč a vyznačené hřiště. Království bojují proti sobě a snaží se vybit protivníka krále.</i></p> <p><i>V každé družině se nachází tyto role:</i>  <i>Král – Má omezený počet životů, když je vybit, končí hra.</i>  <i>Duchovní – Pokud je zasažen, nic se neděje, proto může bez rizika bránit ostatní svým tělem. On sám však míč nesmí brát do rukou či ho chytat.</i>  <i>Poddaní – Řadový členové v neomezeném množství, kteří se nesmí pohybovat s míčem, jinak mají dovoleno vše. Když je vybit poddaný, odchází ze hřiště a musí udělat 5 angličáků (popřípadě kliků, dřepů atd.), poté se smí opět vrátit do hry.</i>  <i>Rytíř – Jako jediný ze hry se může s míčem pohybovat. Jeho pohyb je omezený na tři kroky, poté musí přihrát nebo bít. Má však slabinu v</i></p>	<p>Pochopení myšlení středověké společnosti a jejího rozdělení, které je na něm založeno (DĚJ)  Reflexe po hře – v jakém z řádů trojího lidu byste chtěli ve středověku být a proč? (DĚJ)  Hra (TV)</p> <p>Cíl: Seznámit studenty s fungováním středověké společnosti na základě pohybové hry. Spolupráce žáků =&gt; upevnění vztahů v družinách.</p>

<p><b>25-30'</b></p>	<p><i>podobě jeho milé (viz. Popis postavy Rytířova milá)</i>  <i>Rytířova milá – Má podobnou funkci jako poddaní, ovšem s tím rozdílem, že když jí někdo vybijí, tak jde ze hry i rytíř. Rytíř udělá 10 angličáků (popřípadě kliků, dřepů atd.) a může se opět vrátit do hry. Milá musí čekat minutu a poté se opět může vrátit do hry. Když je vybit pouze rytíř, jde mimo hřiště a musí udělat příslušný počet cviků a může se vrátit. Milá zůstává ve hře a jeho vybitý se jí nijak netýká.</i></p>	
<p><b>5 HERALDIKA</b></p> <p><b>30-35'</b></p>	<p><i>Symbolika a vznik erbů, erb jako součást rodové tradice. Každá družina si vypracuje vlastní rodový erb a motto na základě zjištěných poznatků o heraldice a již vytvořené rodové pověsti.</i></p>	<p>Poznatky o heraldice jako jedné z pomocných věd historických (DĚJ)  Vytvoření rodového erbu (VV)  Vytvoření rodového motta/hesla (ČJ)</p> <p>Cíl: Vlastní tvorba, schopnost domluvit se na společné práci.</p>
<p><b>6 STAVITELSTVÍ VE STŘEDOVĚKU</b></p> <p><b>15-20'</b></p>	<p><i>Zapůjčení modelu českobudějovické katedrály z NPÚ. Na základě modelu povídání o gotické stavbě a její symbolice během toho, co studenti společně sestavují model katedrály. Reflexe předchozí aktivity – co bylo pro studenty nejsložitější. Imaginace – představa prostoru středověké katedrály ve vnímání středověkého člověka. Práce s pracovním listem – prvky gotické architektury.</i></p>	<p>Základní poznatky o gotické architektuře a symbolice prostoru gotických staveb (DĚJ, VV)</p> <p>Cíl: Kooperace při sestavování modelu katedrály, seznámení studentů s gotickou architekturou a jejími prvky, další nahlédnutí do života středověkého člověka.</p>
<p><b>OBĚD – Z VLASTNÍCH ZÁSOB</b></p> <p><b>30'</b></p>		
<p><b>7 MŮJ DŮM, MŮJ HRAD</b></p> <p><b>35-40'</b></p>	<p><i>Základní poznatky z oboru kastelologie (nauky o středověkých hradech). Prohlídka hradu a ukázka středověkého stavitelství. Hledání základního prvku gotické architektury přímo na hradě Pořešín. Šlechta a vztah ke středověkým sídlům.</i></p>	<p>Poznatky z kastelologie získané samostatným hledáním studentů (DĚJ)  Poznatky z gotického stavitelství (DĚJ, VV)  Cíl: Pochopení uspořádání středověkých sídel a života na nich, ukotvení poznatků o středověkém stavitelství, zamyšlení nad historií hradu Pořešín.</p>

<p><b>8 PÍSEŇ VE STŘEDOVĚKU</b></p> <p><b>50-60'</b></p>	<p><i>Seznámení se středověkou lyrikou a jejími protagonisty. Náhled do principů univerzálnosti latiny jako „světového“ (středověkého) jazyka. Význam oslavné písně. Vytvoření vlastní rodové hymny.</i></p>	<p>Poznatky o středověké lyrice (ČJ, DĚJ) Tvorba rodové hymny = písně (ČJ, HV)</p> <p>Cíl: Pochopení významu písně a hudby ve středověku a její funkce. Týmová spolupráce při vytváření rodové hymny. Rozvíjení hudebních talentů =&gt; společná hudební produkce složené hymny (ve družinách).</p>
<p><b>9 PŘÍRODA OČIMA STŘEDOVĚKÉHO ČLOVĚKA</b></p> <p><b>25-30'</b></p>	<p><i>Vztah člověka ve středověku k přírodě, jeho poznatky v lékařství a bylinkářství. Symbolika rostlin – pracovní list. Byliny v přírodě a jejich použití v běžném životě.</i></p>	<p>Poznatky z biologie rostlin a tradice jejich používání (BIO, DĚJ) Pochopení vztahu středověkého člověka k přírodě (DĚJ, Environmentální výchova)</p> <p>Cíl: Aktualizace pohledu na přírodu skrze šetrné zacházení středověku s jejími plody.</p>
<p><b>SVAČINA – Z VLASTNÍCH ZÁSOB</b></p> <p><b>10-15'</b></p>		
<p><b>10 LOV JAKO OBŽIVA I SPORT</b></p> <p><b>50-60'</b></p>	<p><i>Lov v životě středověkého člověka. Aktualizace skrz vlastní práce žáků – pokus o sestavení pasti, do které by bylo možné ulovit zvíře. Vysvětlení principu páky na praktickém příkladu použití při konstrukci pasti.</i></p>	<p>Poznatky z běžného života středověkého člověka a jeho obživy (DĚJ) Poznatky o fauně střeoevropského prostoru (BIO) Poznatky o fungování jednoduchých mechanických strojů (FYZ)</p> <p>Cíl: Spolupráce žáků při konstrukci pasti a samostatné pochopení principu páky skrze vlastní zkušenost – propojení poznatků z fyziky a dějepisu.</p>
<p><b>11 ZÁBAVA STŘEDOVĚKÉHO ČLOVĚKA</b></p>	<p><i>Drama ve středověku a jeho zrod z křesťanských obřadů. Studenti zdramatizují prozaický text rodové pověsti, kterou již sami vytvořili. Studenti se skrze tento zážitek pokusí postihnout rozdíly mezi různými typy zpracování pověsti.</i></p>	<p>Prohloubení poznatků o středověké literatuře a vzhled do prožívání zábavy ve středověku (ČJ, DĚJ)</p> <p>Cíl: Seznámení se středověkým dramatem.</p>

<p><b>70-80'</b></p>	<p><i>Společné zhodnocení kladů inscenací jednotlivých družin.</i></p>	<p>Kooperace žáků při vytváření dramatické inscenace při přepisu textu z jednoho literárního druhu do jiného a nacházení talentu jednotlivých žáků pro dramatické vystupování.</p>
<p><b>12 ZÁVĚR</b></p> <p><b>30'</b></p>	<p><i>Smích a pláč středověku – studenti se pokusí zamyslet nad tím, jak středověký člověk reflektoval každodennost ve svém prožívání. Reflexe prožitého programu.</i></p>	<p>Cíl: Zamyšlení nad city středověkých lidí a reflexe proběhlého programu – vlastní zamyšlení studentů nad tím, jak se lišil jejich pohled na středověk před projektem a po něm.</p>