



Jak probíhala středověká invaze?

Vzdělávací cíl: Žáci identifikují příčiny bitvy u Hastings podle tapiserie z Bayeux. Žáci si uvědomí, že okolnosti vedoucí ke vzniku pramene mají vliv na jeho obsah.

Klíčová slova: středověk, středověká kulturní památka, příčiny a důsledky, hledáme klíčové detaily

Práce s jednotlivými slidy:

Poznámky:

1 ZKOUMÁNÍ PRAMENE (2 min.)

Prohlížení videa s výšivkou v celé její šířce.

Žáci získají povědomí o rozsáhlosti pramene. Vyučující může doplnit tyto informace: Tapiserie byla objevena v 17. století v katedrále města Bayeux ve francouzské Normandii. V současné době se nachází v místním muzeu. Tapiserii chybí závěrečná 1/10.

2 ZKOUMÁNÍ PRAMENE II (2 min.)

Prohlížení částí pramene zachycujících normanské a anglosaské vojsko.

Žáci si mohou všimnout, že normanské vojsko je složeno z jezdců, zatímco anglosaské vojsko je pěší, také se blíže obeznámí s technikou výšivky.

3 PŘÍŘAZOVÁNÍ ŠTÍTKŮ (3min.)

Přířazování štítků k odpovídajícím místům na výšivce pomocí přetahování.

Žáci si mohou všimnout důležitých rozdílů mezi normanským a anglosaským vojskem, zejména jezdců a lučištníků na normanské straně, kteří měli v bitvě rozhodující roli. Některé štítky lze použít dvakrát, ale nevadí, když tato možnost nebude využita.

4 ŘAZENÍ OBRAZŮ I (3 min.)

Řazení výseků tapiserie podle časové posloupnosti se zpětnou vazbou.

Žáci si uvědomí především událost stavby loďstva, která je pro invazi do země za mořem zásadní.

5 ŘAZENÍ OBRAZŮ II (3 min.)

Řazení výseků tapiserie podle časové posloupnosti se zpětnou vazbou.

Žák si mohou všimnout zajímavých detailů: Harold je na tapiserii zabit šípem. Po prohrané bitvě Normané pronásledují prchající bojovníky na koních. Tyto detaily mohou využít při závěrečné tvorbě odpovědi. (Je důležité upozornit, že Harold byl šípem střelen pouze podle tradice, příčinu jeho smrti neznáme.)

6 INTERPRETACE PRAMENŮ (6 min.)

Žáci odpovídají na závěrečné otázky na základě předchozí analýzy výšivky:

❓ Proč zvítězili Normané? ❓ Která strana konfliktu nechala vyšít tapiserii a proč?

Žáci mohou ve své odpovědi na první otázku využít znalosti ohledně složení normanského a anglosaského vojska, například zmínit výhodnost lučištníků a jezdců oproti pěším bojovníkům, případně smrt krále Harolda v bitvě. V odpovědi na druhou otázku cvičí žáci a žákyně historické myšlení a učí se uvažovat nad kontextem vytváření středověkého pramene, zde zejm. reflektovat, že tapiserii nechala vyšít vítězná strana (konkrétně bratr Viléma, biskup Odo).

Možné odpovědi:

Proč podle tebe zvítězili Normané? „Protože měli jezdce a lučištníky.“ „Protože zabili krále.“

Která strana vyšila Tapiserii a proč? „Normané, protože chtěli ukázat, jak zvítězili.“

Další možnosti zapojení do výuky:

- Žáci si mohou vybrat okamžiky bitvy, které jsou podle nich důležité, a ztvárnit je do podoby živých soch. Ostatní přemýšlí, o jakou část tapiserie se jedná a proč je pro bitvu důležitá.
- Diskuse o možných důsledcích prohrané bitvy. Co udělá král po dobytí nové země?
- Diskuse na téma: „Dějiny píší vítězové“. Možná aktualizace tématu pro současnou dobu. (Např. Jak by vypadaly dějiny, kdyby ve druhé světové válce zvítězili nacisté? Jak se změnila výuka dějepisu po sametové revoluci?)
- Žáci mohou vytvořit historický mem v aplikaci [Historic Tale Construction](#).
- Vyučující může pracovat s [rozpohybovanými videy Tapiserie](#).