

# Technologie a žáci

Mgr. Gabriela Šimková, podzim 2023

Technologie, nástroje, umělá inteligence, digitální wellbeing

# Cíle dnešního setkání

- Kdo je současná generace žáků
- V čem jsou technologie unikátní
- Co je digitální gramotnost a k čemu ji potřebujeme
- Jak zavádět technologie do výuky
- Používání mobilních telefonů ve výuce
- Žáci a nová média
- Digitální wellbeing
- Umělá inteligence

Všude přítomnost digitálních technologií zásadním způsobem ovlivňuje téměř všechny aspekty našeho života:

- jak komunikujeme,
- pracujeme,
- jak trávíme volný čas,
- organizujeme své aktivity,
- jak přijímáme informace a poznáváme.

Zároveň se mění způsob, jakým přemýšlíme a jak se chováme.

Děti a mladí lidé si změny neuvědomují, technologie jsou pro ně samozřejmostí.



	<b>Tichá generace</b>	<b>Silná poválečná generace</b>	<b>Generace X</b>	<b>Generace Y</b>	<b>Generace Z</b>	<b>Generace Alfa</b>
<b>oblíbený způsob komunikace</b>	lidská interakce	telefon	email	sms, chat	smartphone, sociální sítě	tablet, hry
<b>charakteristické vlastnosti</b>	disciplinovaní, loajální	experimentální, inovátorští	nezávislí, důmyslní	bezprostřední, sebevědomí	kreativní, flexibilní	optimističtí s vysokými nároky
<b>marketing &amp; média</b>	noviny, rádio	časopisy, televize	internetové vyhledávače, televize	sociální sítě, multimédia	sociální sítě, influencing	influencing
<b>typický životní postoj</b>	tradiční, opatrný, svědomitý	optimistický, týmový, pracovitý, důraz na osobní růst	vynalézavý, pracovní a soukromý život v rovnováze	ambiciózní, komunikativní, otevření novým myšlenkám	empatický, propojenost s technologiemi, vnímání mezilidských vztahů a společenských problémů	hyperpropojenost s technologiemi, rozmanitost životního stylu i úhlů pohledu
	<b>1925 - 1945</b>	<b>1946 - 1965</b>	<b>1966 - 1979</b>	<b>1980 - 1994</b>	<b>1995 - 2014</b>	<b>2015+</b>
	<b>Silent generation</b>	<b>Baby Boomers</b>		<b>Milénialové</b>		



**ELI JAMES WAYNE GERHARDT**  
**4 WEEKS**  
Will be highly educated

**ELLIOT THOMAS JUDGE**  
**3 WEEKS**  
Should live to 90

**CODY JAI STEADMAN**  
**7 WEEKS**  
Is less likely to die of cancer or heart disease

**LOLA NELL MCKAY**  
**6 WEEKS**  
Could live at home until mid to late 20s

**ANNA JOY PRATT**  
**8 WEEKS**  
Is less likely to have children but if she does, she will have them younger

**DORIAN JAMES GRANT**  
**5 WEEKS**  
Will have to pay \$2.2 million for an average Sydney home in 2040

<i>tradiční život bez technologií</i>	<i>prostředí všudypřítomných technologií</i>
Primárním zdrojem informací je kniha, u níž je dominantním přístupem čtení.	Primárním zdrojem informací je displej, u něhož je dominantním přístupem prohlížení obrázků.
Nutnost spoléhat se hlavně na svou vlastní paměť.	Množství dat okamžitě dostupných, a tudíž využitelných pro rozhodování.
Hledání informací komplikované.	Hledání bývá většinou velmi snadné (závisí na typu problému).
Zprostředkování poznání jevů existujících mimo dosah našich smyslů komplikované.	Zprostředkování poznání jevů existujících mimo dosah našich smyslů snadnější.
Nápady lze ověřovat jen v okruhu blízkých lidí.	Nápady lze rychle ověřovat na širokém okruhu lidí.
Možnosti simulace dopadu rozhodnutí omezeny.	Snadná možnost simulace dopadu rozhodnutí ve virtuálním prostředí (např. hraní rolí).
Podmínky pro vlastní rozhodování omezeny.	Vlastní úsudek podmíněn digitální moudrostí.



Generace Z (59 %) podporuje inkluzivní společnost.

Generace Z (29 %) se zabývá svými životními náklady.

Generace Z (24 %) se zajímá o klimatické změny.

Generace Z nejvíce používá sociální sítě YouTube (95 %), Tiktok (67 %) a Instagram (62 %).

Generace Z (61 %) dává přednost krátkým videím do 1 minuty.

Generace Z (40 %) používá k vyhledávání Tik Tok místo Googlu.

Generace Z tráví na sociálních sítích v průměru téměř 3 hodiny denně.

Generace Z (83 %) nakupuje prostřednictvím sociálních sítí.

Generace Z vlastní nebo má přístup k chytrému telefonu (95%), počítači (90%) a hernímu zařízení (80%).

Generace Z (31 %) se cítí sklíčeně, pokud půl hodiny (nebo i méně) nemůže použít svůj chytrý telefon.

Generace Z (70 %) sleduje alespoň 1 influencera. 46 % jich pak sleduje 10 a více.

Pro generaci Z (60 %) je digitální první dojem důležitější než ten osobní.

Generace Z (43 %) si pamatuje navštívené stránky spíše než data narození svých rodičů.

Generace Z (85 %) dává přednost chatu před telefonními hovory.

Generace Z (53 %) nemá v plánu pracovat na stejném místě déle než 3 roky.

Úryvek z [rozhovoru](#) s Ondřejem Štefflem, zakladatelem Scio škol:

„Elektřině (1873) trvalo 46 let, než pronikla do čtvrtiny domácností v USA, televizi (1926) to trvalo 26 let, mobilní telefon (1983) to zvládl za 13 let, internet (1991) za 7 let. Jak rychle pronikl do domácností Google, digitální fotoaparáty, tablety? Nevíme přesně, ale bylo to zase rychlejší...

Jisté je, že svět se mění čím dál rychleji. Nevíme, co bude za dvacet let. Prognostici trhu práce opakovaně sdělují, že většina povolání, která budou vykonávat naše děti za třicet let, dnes ještě neexistuje. Nikdo přesně neví, jaká to budou. Studie vědců z univerzity v Oxfordu docházejí k závěru, že v průběhu následujících dvou dekád bude 45 % z dnešních pracovních míst vysoce ohroženo komputerizací.



# Klíčové vlastnosti digitálních technologií

Tvořivost

Nové a rozšířené způsoby vyjadřování, které nebyly v době analogové možné

Individualizace - každé dítě, kterému umožníme pracovat s nějakým počítačovým zařízením, může dělat něco jiného, plnit jiný cíl, pracovat s jinou aplikací, jiným tempem...

„Dnešní děti už nechtějí být popeláři nebo fotbalisty, jako tomu bylo dříve, ale youtubery. A když tyto dnešní dětské vzory sleduji, jsem neskutečně překvapen, jak kreativní, nápadité a atraktivní multimediální show dovedou tito mladí lidé připravit, a jak se díky tomu stávají influencery, ke kterým ostatní vzhlíží. Zpravidla za sebou nemají žádný tým, jen počítač, internet a vlastní nápady. Oproti nám, starším, se mladí nebojí experimentovat, technologie pro to nabízejí neskutečné možnosti. V tom by je škola měla podporovat...“

Rozhovor s Ondřejem Neumajerem v časopisu Komenský, dostupný také na <https://ondrej.neumajer.cz/casopis-komensky-rozhovor-o-digitalnich-technologiich-ve-vzdelavani/>

To však zároveň neznamená, že jsou automaticky vybaveni potřebnými schopnostmi je efektivně ke svému maximálnímu prospěchu využívat.

- podle [studie](#) Organizace pro hospodářskou spolupráci a rozvoj (OECD) z roku 2018 méně než 40 % pedagogů vnímá, že je připraveno používat digitální technologie ve výuce, přičemž mezi členskými státy existují rozdíly.
- více než třetině osob ve věku 13–14 let, které se v roce 2018 zúčastnily [Mezinárodní studie počítačové a informační gramotnosti](#) (ICILS), chyběla alespoň základní úroveň digitálních dovedností a pouhá 2 % studentů prokázala schopnost kriticky posoudit informace nalezené na internetu.
- čtvrtina domácností s nízkými příjmy nemá přístup k počítači a širokopásmovému připojení, přičemž rozdíly mezi jednotlivými zeměmi EU kolísají podle příjmů jednotlivých domácností ([Eurostat](#), 2019)

Digitální gramotnost = **soubor digitálních kompetencí** (vědomostí, dovedností, postojů, hodnot), které jedinec potřebuje k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života.

**Digitální kompetence** = průřezové klíčové kompetence, tj. kompetence, bez kterých není možné rozvíjet u dětí a žáků plnohodnotně další klíčové kompetence. Jejich základní charakteristikou je aplikace – využití digitálních technologií při nejrůznějších činnostech, při řešení nejrůznějších problémů. Z toho plyne i jejich proměnlivost v čase v závislosti na tom, jak se mění způsob a šíře využívání digitálních technologií ve společnosti a v životě člověka.

<http://www.nuv.cz/t/strucne-vymezeni-digitalni-gramotnosti-a-informatickeho>

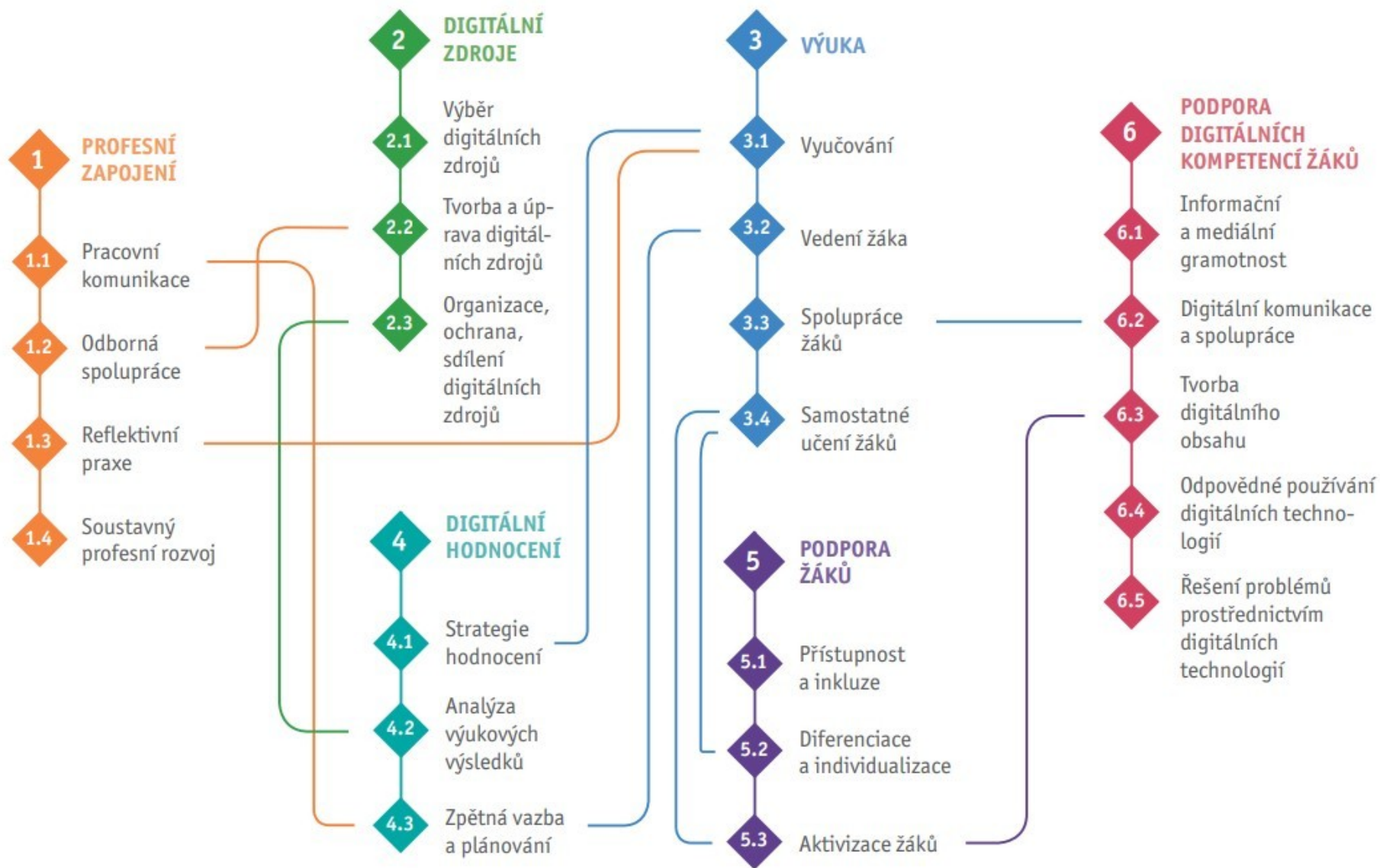
## Vzdělávací politika v oblasti digitální gramotnosti

- Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+(2020) - **podkapitola 1.4 Digitální vzdělávání** - větší integrace infromatického myšlení a digitální gramotnosti žáků do Rámcových vzdělávacích programů.
- Potenciál digitálních technologií snižovat vzdělávací nerovnosti
- Vznik modelových školních vzdělávacích programů obsahujících nové pojetí informatiky a digitální gramotnosti
- Příprava minimálního standardu materiální vybavenosti školy pro výuku v této oblasti
- Implementace rámců pro digitální vzdělávání, konkrétně Rámce digitálních kompetencí učitele (DigCompEdu), portál Učitel 21 (<https://ucitel21.rvp.cz/>)

## Profesní kompetence učitelů

## Pedagogické kompetence učitelů

## Kompetence žáků



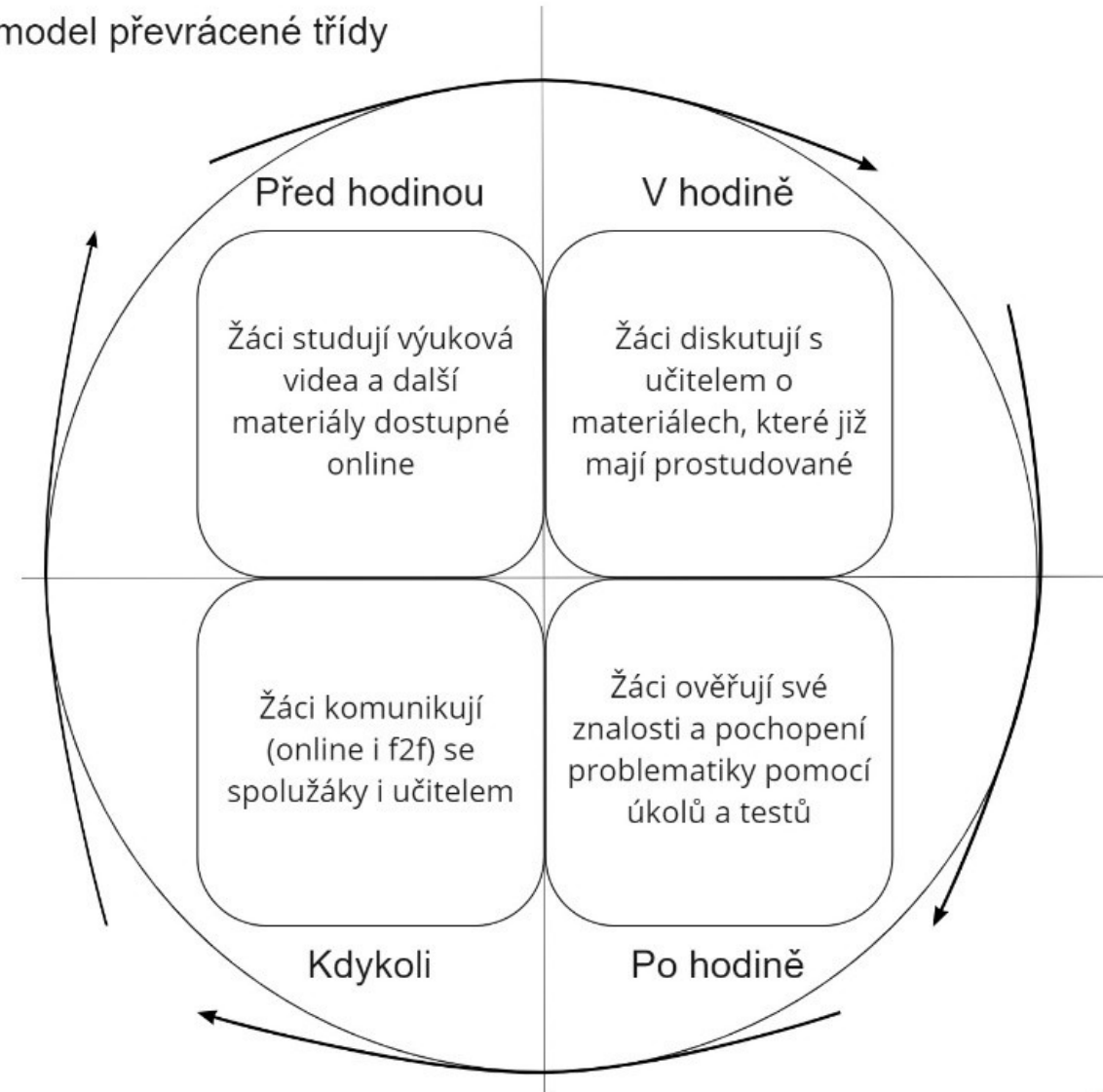




# Jak zavádět technologii do škol

# Flipped class

Základní model převrácené třídy



- řadu aktivit, které se ve výuce odehrávají, lze nahradit efektivnějším způsobem;
- výkladová část, které se většinou ve třídě věnuje velký prostor, může být realizována pomocí videa;
- žák si jej může pustit opakovaně, problematickou pasáž pozastavit. Nemá tak problém s rychlostí výkladu, nebo se zapisováním;
- možnost využití videa ve výkladu představuje základní aspekt převrácené třídy – domácí úkoly se dělají ve škole, mimo školu pak žák naslouchá výkladu;
- učitel má možnost se v takovém modelu vzdělávání aktivně věnovat potřebám každého jednotlivého žáka, který vypracovává domácí úkol;
- prostor také pro diskusi a řešení složitějších otázek nebo problematických míst, na které žáci ve výkladu narazí.

R

## REDEFINITION

Technology allows for the creation of new tasks, previously inconceivable



TRANSFORMATION

M

## MODIFICATION

Technology allows for significant task redesign



ENHANCEMENT

A

## AUGMENTATION

Technology acts as a direct substitute, with functional improvement



S

## SUBSTITUTION

Technology acts as a direct substitute, with no functional change



### **Nahrazení** (Substitution)

Technologie přímo nahrazují dříve používané postupy a nevyvolávají žádné funkční změny (vyfocení stránky knihy a jeho promítnutí na počítače či tablety žáků)

### **Rozšíření** (Augmentation)

Technologie přímo nahrazují dříve používané postupy, ale přitom zlepšují funkci výukových postupů (multimediální materiály vytvořené pomocí textového editoru – takový materiál obsahuje videa, galerie obrázků, odkazy na internetové zdroje, animace atp.)

### **Modifikace** (Modification)

Technologie způsobují znatelnou modifikaci výukových postupů (vytváření učebních materiálů žáky, využívání online nástrojů ve výuce (vlastní blogy, online publikování)

### **Úplná změna** (Redefinition)

Aplikace technologií vede k nasazování nových, dříve nepoužitelných postupů (ověření získaných znalostí a získání možnosti okamžitě změnit průběh vyučovací hodiny na základě získaných výsledků)



Má smysl zákaz  
mobilů zákazům?

Když si vezmu třeba přestávky – mám rád, když je tady o přestávkách „bugr“. A nebylo to tak vždycky. Bývaly časy, kdy děti koukaly do mobilu, byly potichu, nepotřebovali jsme žádné dozory. Jenže oni prosedí jednu hodinu, pak prosedí přestávku u mobilu, pak velkou přestávku, a třetí hodinu už se tam nedá vůbec učit. Takže i když jinak bazíruju na tom, že jsme moderní škola a ve výuce mobily používáme, tak o přestávkách jsme je zakázali. Vysvětlili jsme jim, že to děláme proto, že chceme, aby je trávili jinak. Na chodbu jsme dali piana, fotbálek, nakoupili jsme kytary, bicí, pingpong, a je tu živo. Kdo chce mít klid, může si jít do klubovny zahrát šachy. Když je hezky, lítají po venku. Přestávka je strašně důležitá součást výuky. Děti se vyblbnou, prokrví se jim hlavičky a pak vydrží čtyřicet pět minut sedět. Další důležitá věc: chováme se k dětem partnersky. Děti vycítí, že nám o ně jde. Že jsme jejich partneři a ne policajti a že když vydáváme nějaké zákazy a příkazy, je to většinou kvůli bezpečnosti.

<https://eduzin.cz/wp/2020/09/30/klicove-je-aby-deti-chodily-do-skoly-rady-pak-se-toho-nauci-mnohem-vic-rika-reditel-jehoz-zaci-skoncili-na-prvnich-mistech-v-testech-pisa/>



## **Diskuze týkající se zákazu používání mobilních technologií dětmi a dospívajícími během školních přestávek.**

- Zastánci zákazu nejčastěji prezentují jako hlavní důvod to, že žáci spolu o přestávkách nekomunikují, protože se soustředí jen na mobilní telefony a aplikace v nich, např. sociální sítě nebo hry (Mačí, 2018; Endrštová 2018). Dospívající se údajně dorozumívají mezi sebou raději prostřednictvím obrazovek (Russell, 2018), a přichází tak o možnost socializovat se s vrstevníky v přímém kontaktu, který je potřebný pro získání mezilidských dovedností (Kopecký & Szotkowski, 2019). Dalším argumentem ve prospěch zákazu je také to, že přestávky slouží primárně pro odpočinek, který se ale při sledování novinek na sociálních sítích nebo při hraní her na mobilu dětem nedostává. Děti a dospívající jsou pak podle některých autorů nesoustředění a nepozorní, což negativně ovlivňuje výuku (Kopecký, 2018; Wright, 2018).
- Na druhou stranu je ale podle České školní inspekce zákaz mobilních telefonů o přestávkách zasahováním do soukromých vlastnických práv žáků (Mačí, 2018; Endrštová, 2018). Přestávky jsou pro děti a dospívající volným časem, se kterým mohou naložit podle vlastního uvážení, do čehož spadá také používání mobilních telefonů nebo tabletů. Mobilní telefony navíc mohou mít na učební proces také pozitivní a obohacující efekt, protože slouží k dohledávání informací týkajících se přímo výuky (Selwyn, 2019).



- Nejčastější aktivitou, kterou žáci denně tráví přestávky, je bavení se se spolužáky (93 %), příprava na další hodinu (55 %) a používání mobilního telefonu nebo tabletu (51 %)
- Pokud žáci o přestávkách mobily nebo tablety používají, jsou nejčastěji na sociálních sítích (56 % denně), baví se online s rodinou, přáteli nebo někým z internetu (41 % denně). Žáci však také často dělají věci do školy na mobilu nebo tabletu (29 % denně) nebo čtou zprávy (35 % denně).



- Pouze čtvrtina (24 %) žáků, kteří o přestávkách používají mobilní telefon nebo tablet, tráví na těchto zařízeních většinu přestávky. Téměř polovina (46 %) je na mobilu aktivní jenom menší část přestávky nebo skoro vůbec.
- Povolení nebo zákaz používání mobilního telefonu o přestávkách jen velmi málo souvisí s aktivitami žáků o přestávkách. Nejsou zde rozdíly v míře bavení se se spolužáky, hraní stolních a jiných offline her, přípravě na další hodinu, či čtení časopisů a knih. Malý rozdíl je u pohybu a nic nedělání (např. odpočinku) – ve školách se zákazem se žáci o něco více hýbou (o 16 %) a méně tráví čas o přestávce pasivně (o 13 %).





- Povolení nebo zákaz používání mobilních technologií o přestávkách ve škole nesouvisí s:
  - celkovým počtem hodin trávených na internetu
  - excesivním používáním internetu
  - problémy se soustředěním v hodině po přestávce
  - problémy s únavou po přestávce
  - problémy týkající se bavení se se spolužáky o přestávce.



# České děti a sociální sítě



- čím je dítě starší, tím více času tráví na sociálních sítích
- se sociálními sítěmi jsou dobře obeznámeny i nejmladší děti, i když (zatím) žádné nevyužívají.

„Facebook, Instagram nebo tak nemám, to ne, to je od 12 let. Mám jenom YouTube.“ (chlapec, 8 let, 2. třída)

- Zdá se, že ke zřízení prvního profilu na některé sociální síti dochází kolem 10. roku dítěte s tím, že rodiče o tom ví.

„Máma mi letos pomohla zařídit Instagram, protože tam mí oblíbení youtubeři dávají upozornění na další videa.“ (chlapec, 10 let, 4. třída)

- K trávení času na sociálních sítích téměř výhradně používají smartphone a nejčastěji bylo zmiňováno využívání Instagramu a

TikToku, někteří mají Facebook, Snapchat, výjimky pak Twitter, Pinterest a BeReal sledovaných věkových skupin.



Kvantitativní část studie proběhla online dotazníkem (55 otázek), kdy bylo dotázáno 1504 dětí v rámci čtyř sledovaných věkových skupin.



- Děti jsou na sociálních sítích většinou pasivními pozorovateli příspěvků, aktivní jsou hlavně v případě, kdy jsou součástí nějaké skupiny, která sdílí společný zájem. *„Jsem na Facebooku ve skupině, kterou vytvořili přímo vývojáři Robloxu. Jsou tam hráči z celého světa a nabízí tam věci, které si v té hře můžeme vyměnit, a pak se v ní domluvíme na předání.“ (chlapec, 11 let, 5. třída)*
- Mezi sociální sítě děti radily i komunikační platformy, jako je WhatsApp, Messenger a Discord (zmiňován specificky při hraní PC her s kamarády), jejichž prostřednictvím jsou v kontaktu s kamarády i rodinou. WhatsApp využívají i nejmladší děti. Jejich prostřednictvím si s kamarády rádi přeposílají videa, na která narazily na YouTube nebo na nějaké jiné sociální síti.



Kvantitativní část studie proběhla online dotazníku (55 otázek), kdy bylo dotázáno 1504 dětí v rámci čtyř sledovaných věkových skupin.



## Jakou školu děti chtějí?

- Podpora interaktivních a pestrých forem výuky s využitím technologií / co nejméně frontální výuky
- Podpora jiných forem hodnocení než známkování (formativní hodnocení)
- Podpora vzdělávání učitelů a jejich schopnosti zaujmout (kultura projevu, lekce herectví, psychologie atd.)
- Škola jako bezpečné prostředí pro rovný rozvoj dětí (z hlediska genderu, sociálního zázemí, národnostních a kulturních odlišností)

# Dárky pro vás

[Nástroje na realizace testů, anket a kvízů](#)

[Online nástroje komunikace a spolupráce](#)

[Online nástroje podporující tvorbu a vizuální komunikaci](#)

[Virtuální realita](#)





Digitální  
wellbeing

## Digitální technologie:

- jsou každodenní součástí našich životů,
- přinášejí nám zefektivnění práce, usnadnění vzájemné komunikace, otevírají neomezený přístup k informacím,
- mají všeobecně značný potenciál zkvalitňovat, stejně jako potenciál škodit těm, kteří je neužívají s mírou a vědomě,
- naučit se používat technologie není zase tak těžké. Mnohem těžší je naučit se je používat jinak a lépe.
- neustále na dosah - obsah vytvořený nám na míru - interaktivní
- Kdo je zákazníkem?
- zacílený obsah - „předvídání budoucnosti“
- cílená reklama: - na základě informací, které o nás aplikace sbírají  
- manipulace podle velkého množství dat

# Jak být s dětmi online Replug.me

- **Součást** života, zábava, propojení – online svět MÁ své přínosy a pozitiva:
  - Uznejte pozitiva, a že digitální svět může být super.
  - Zajímejte se o online svět, nebojte se zeptat.
- **Emoční** vazba – telefon není jen nástroj:
  - Vyjádřete, že vnímáte, že je pro děti těžké se odpoutat.
  - Chvalte je, když se jim to daří (bez sarkasmu).
- **Dopamin** – „hormon štěstí“
  - Seznam radostí - děti si vytvoří seznam věcí, které jim přináší radost (s obrazovkou i bez ní)
  - Častější pauzy od obrazovky

# Závislost

## Replug.me

- **Není tak rozšířená, jak to může vypadat**
  - Neříkejte, že jsou „závisláci“.
  - Neodsuzujte digi svět.
- **Jak závislost poznám:**
  - ztráta zájmu o záliby
  - izolace od rodiny, kamarádů - odkládání jiných potřeb
  - už to nepřináší radost

# Prevence Replug.me

## **Další záliby**

- Žáci by měly dělat koníčky, které si samy vybraly a které je baví

## **Kvalitní vztahy**

- Spíše než na výkon se zaměřte na proces:
  - „Jak se ti dneska hrálo?“
  - „Co tě nejvíc bavilo kreslit?“
- Vyhradte si společný pravidelný čas na povídání a sdílení
- Zajímejte se o to, co je zajímavá – tedy i online svět.



## Pozornost

- Soustředte se v danou chvíli jen na jednu věc.
- Učení bez telefonu.
- „Správný“ odpočinek = bez obrazovek.

## Nicnedělání

- Zlepšuje náladu, kreativitu, pracovní výkon,...
- Děti mohou mít i chvíle, kdy nemusí nic dělat.
- Děti by měly mít prostor na volnou hru.

## Psychická pohoda

- Pojmenovávejte emoce, které u dítěte vidíte.
- Nechte prostor na projevení pocitů.
- Povídejte si o tom, co žáci dělají online.
- Hledejte s žáky fotky a videa „Instagram vs. Realit





## Spánek a telefony

- modré světlo a produkce melatoninu
- čím blíže je telefon, tím méně kvalitně a kratší dobu spíme
- Nainstalujte si filtr na modré světlo.
- Bud'te 1,5 h před spaním bez obrazovek.
- Odložte telefony mimo ložnici/pokoje.





## Vztahy a komunikace

- Přítomnost telefonu **snižuje hloubku rozhovoru a důvěru mezi lidmi**
- Při komunikaci odkládejte telefony úplně pryč.
  - Říkejte: „Je mi nepříjemné, když máš v ruce telefon. Prosím, odlož ho.“
- Sociální bubliny (zacílený obsah nás uzavírá do bubliny „našich“ názorů)
- Snižuje se empatie a kritické myšlení
  - Doptávejte se, hledejte společně informace na internetu.
  - Společně si čtěte různé příběhy/kničky

# Jak nastavit pravidla

Domluvte se společně.

Vysvětlete záměr pravidel, důsledky a odměny.

Vytvořte pravidla i pro sebe.

Dodržujte hranice.

Nezapomínejte chválit





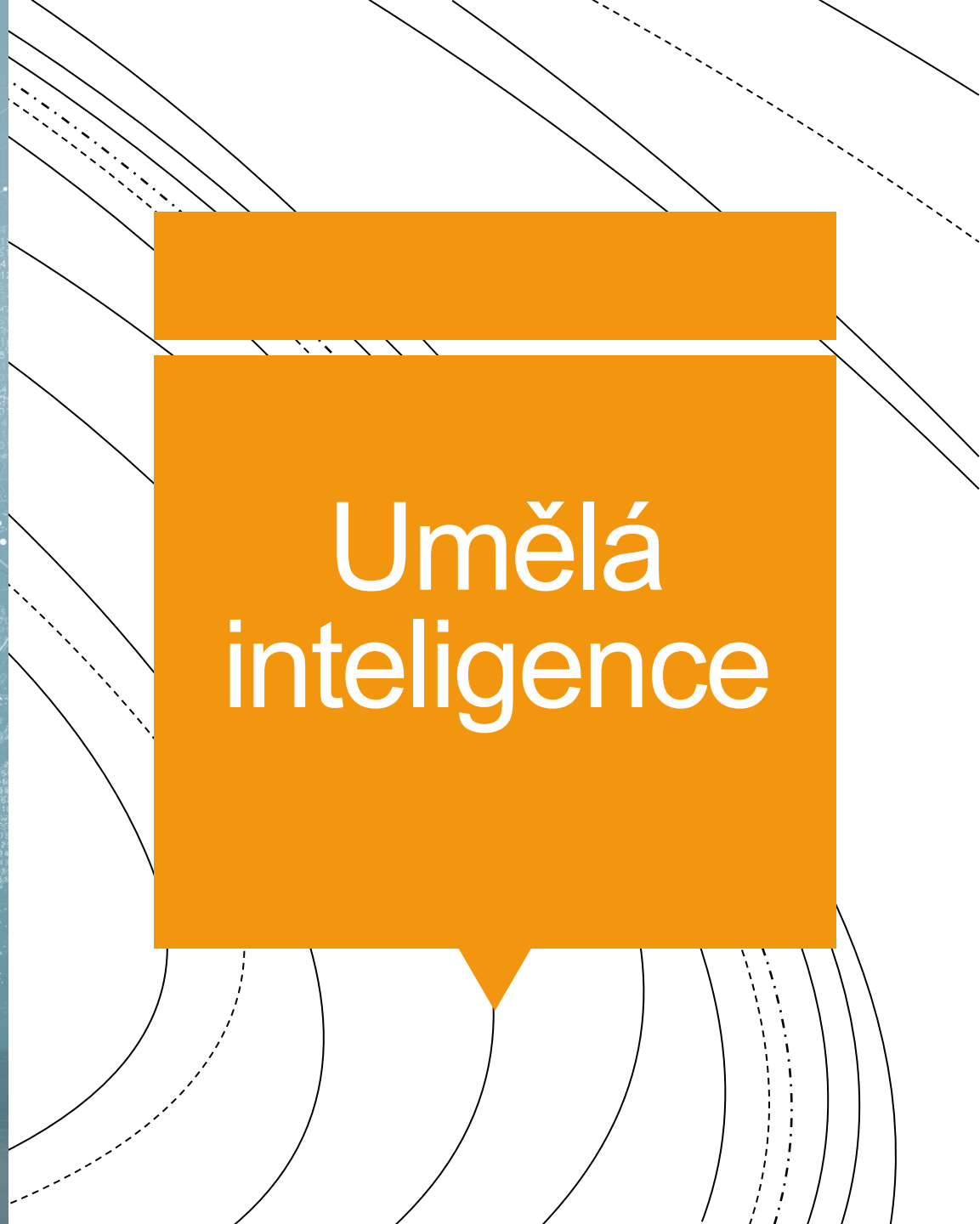
## Příklady pravidel

- Prostory bez obrazovek – vyhradte ve škole místa, kde se nesmí používat obrazovky (relaxační zóna, jídelna atp.)
- Jednou za měsíc/2 týdny celý den offline
  - naplánujte si to dopředu
  - nechte i žáky něco vymyslet
  - vypněte všechny obrazovky
- Společné hraní/sledování
- Učení bez telefonu (domluvte se, kam je odloží)





Umělá  
inteligence



Jsem ChatGPT, umělá inteligence vyvinutá společností OpenAI. Specializuji se na porozumění a generování lidského jazyka, což mi umožňuje odpovídat na různé dotazy a poskytovat informace na základě mého širokého jazykového tréninku.

New chat

Today

ChatGPT Summarized Intro...

Výlet Olomouc s dětmi

Previous 30 Days

Prase Pepa školka

October

Efektivita e-learningových kurzů.

September

Efektivita e-learningu: Výzkumné

Upgrade  
Get GPT-4, DALL-E, and more

Gabriela Šimková

ChatGPT 3.5

Jsem ChatGPT, umělá inteligence vyvinutá společností OpenAI. Specializuji se na porozumění a generování lidského jazyka, což mi umožňuje odpovídat na různé dotazy a poskytovat informace na základě mého širokého jazykového tréninku.



You

Jaké jsou tvé nejsilnější stránky pro vzdělávání žáků?



ChatGPT

Mé nejsilnější stránky pro vzdělávání žáků zahrnují schopnost poskytovat rychlé a relevantní informace na širokou škálu témat. Mohu pomoci s vysvětlením konceptů, odpovědět na otázky a podávat informace srozumitelným způsobem. Díky mé schopnosti porozumět a generovat lidský jazyk mohu také nabídnout různé perspektivy a přístupy k danému tématu. Mým cílem je podporovat učení a poskytovat užitečné informace tak, aby žáci mohli lépe porozumět studovaným materiálům.



Message ChatGPT...





Dokázali byste identifikovat, kde se s AI denně setkáváme?

- ✓ Doporučuje obsah ve vyhledávání, na sociálních sítích nebo třeba na streamovacích platformách jako Netflix či Spotify.
- ✓ Navrhuje nejvhodnější cestu například v navigaci Google nebo Waze.
- ✓ Překládá z jednoho jazyka do druhého – překladač Google nebo DeepL.
- ✓ Předpovídá počasí – Meteoradar...
- ✓ Generuje texty, obrazy, videa, 3D objekty – například ChatGPT, Midjourney a mnohé další aplikace.
- ✓ Zjednodušuje život pomocí hlasových asistentů – Siri, Google...
- ✓ Třídí poštu ve vaší e-mailové schránce.
- ✓ Vylepšuje mobilní nebo jiné hry například formou inteligentních agentů.





### Slabé stránky

- ✓ Nezná současnost – data, ze kterých vychází, končí rokem 2021.
- ✓ Halucinuje – občas si „vymýšlí“. Vše je třeba ověřovat.
- ✓ Nevidí na internet – jako třeba Bing, Bard nebo Perplexity.

ChatGPT není schopen nezávislého myšlení. Generuje odpovědi na základě vzorů a informací v trénovacích datech, ale nemá osobní zkušenosti. Během konverzací se neučí.

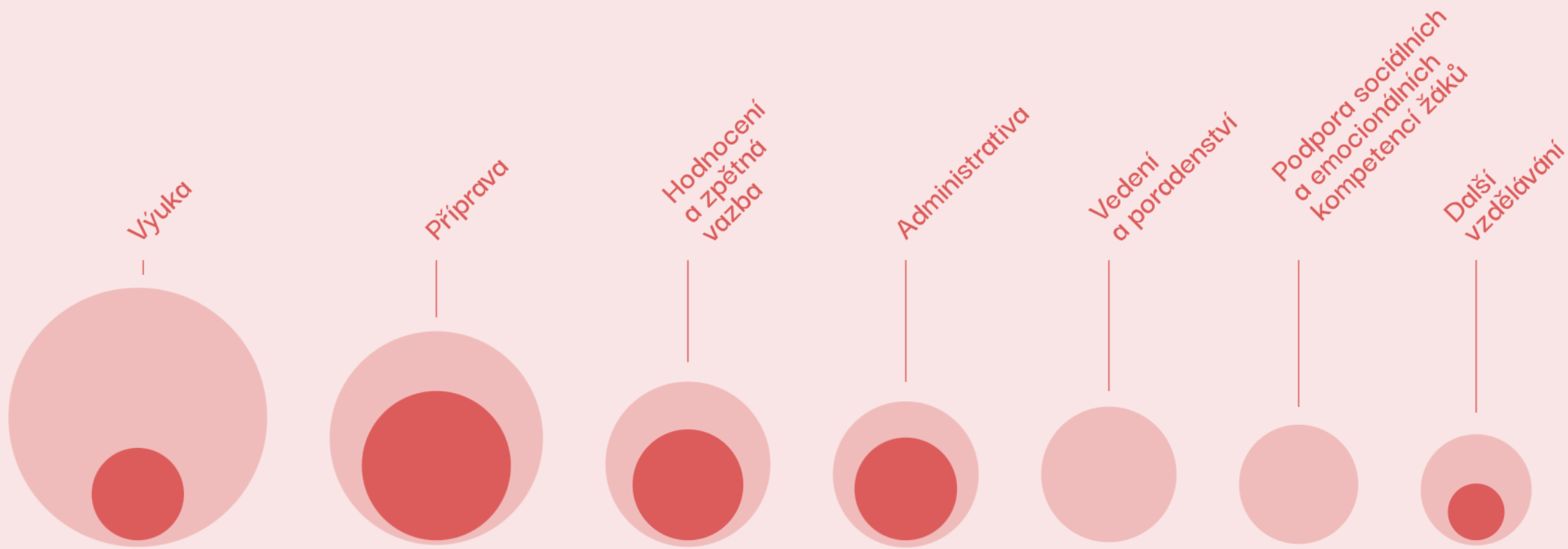
<https://aidetem.cz/skoleni-cast-3-ai-pomocnik-pedagoga/>

### Silné stránky ChatGPT

- ✓ Je schopný generovat přirozený text v široké škále témat a stylů.
- ✓ Dokáže se přizpůsobit různým typům konverzace.
- ✓ „Rozumí“ kontextu.

### Na co se hodí nejvíce

- ✓ sumarizace – delší texty, přepisy, články, reporty...
- ✓ brainstorming – nápady, osnovy, koncepty...
- ✓ syntéza – kombinování různých textů do jednoho
- ✓ psaní – články, tiskovky, zprávy, slovníčky... téměř cokoliv
- ✓ kódování – jednoduché programky, skripty...
- ✓ extrakce – vytahování různých informací z textu
- ✓ přepisování textů – styly, struktura...



Nelze nahradit



Náhrada možná

# Další zdroje

Průvodce ChatGPT pro učitele <https://gptveskole.cz/>

Informační a pracovní listy pro žáky  
<https://aidetem.cz/chatgpt-pracovni-listy-pro-deti-zaky-studenty/>

Doporučení pro ředitele, učitele, žáky a rodiče  
<https://revize.edu.cz/ke-stazeni#ai>

The background features several concentric, overlapping curved lines in black and grey, some solid and some dashed, creating a sense of depth and movement. In the center, there is a large orange speech bubble with a white outline and a small tail pointing downwards.

Děkuji za vaši  
pozornost

[simkova@ped.muni.cz](mailto:simkova@ped.muni.cz)