

# 2.3 Příklad: Angličtina jako cizí jazyk

## Komunikační vhodnost v angličtině

**Předmět:** Angličtina jako cizí jazyk · **Ročník:** 9. ročník (14–15 let) · **Délka:** 1 dvouhodina (90 min) · **UI:** Učení S UI

| Kompetence v oblasti UI (rámec DUAL.AI.TEACHer) - úroveň učitele                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Předmětové vzdělávací cíle - úroveň žáka                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>AF-TL-2b</b><br/>(Základy a aplikace UI × Výuka a učení, úroveň 2 – Reflektivní implementace):<br/>„Pedagogové dokážou uspořádat prvky výuky, které zapojují používání UI s jasnými pedagogickými rolemi a strategiemi pro ověřování výstupů.“</p> <p><b>AF-FC-2b</b><br/>(Základy a aplikace UI × Podpora digitální kompetence žáků (v oblasti UI), úroveň 2 – Reflektivní implementace):<br/>„Pedagogové dokážou realizovat vedení, které pomáhá žákům rozvíjet praktické dovednosti v oblasti UI, a přizpůsobit úkoly předchozím znalostem žáků a dostupným nástrojům UI.“</p> | <p>Na konci hodiny žáci dokážou:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rozlišit mezi gramaticky správnou a kontextově vhodnou angličtinou;</li><li>• rozpoznat rozdíly ve slovní zásobě, tónu a registru napříč komunikačními situacemi;</li><li>• formulovat strukturované prompty, které specifikují publikum, účel, kontext, jazykovou úroveň a tón;</li><li>• porovnat text vygenerovaný pomocí UI a identifikovat nevhodné nebo neautentické formulace;</li><li>• upravit text vygenerovaný pomocí UI na základě vlastního jazykového úsudku;</li><li>• ověřit, zda odpověď vygenerovaná pomocí UI splňuje požadavky zadané v promptu.</li></ul> |

“ **Klíčové poselství:** UI dokáže generovat plynulou a gramaticky správnou angličtinu, to však automaticky neznamená, že je tento jazyk přirozený nebo vhodný pro konkrétní situaci. Změnou publika, účelu a kontextu konverzace vygenerované pomocí UI se žáci učí hodnotit návrhy UI a použít vlastní jazykové znalosti k učinění konečného rozhodnutí.



Obrázek 1. Obrázek vytvořený pomocí ChatGPT (GPT Image 2), 1. září 2026.

## Obsah

Úspěšná komunikace v cizím jazyce vyžaduje více než tvorbu gramaticky správných vět. Mluvčí neustále přizpůsobují svou slovní zásobu, stavbu vět, zdvořilost a tón podle publika, účelu a kontextu komunikace. Stejný záměr proto lze vyjádřit velmi odlišnými způsoby v závislosti na tom, kdo s kým mluví. Žádost adresovaná blízkému příteli může být krátká a neformální, zatímco stejná žádost adresovaná učiteli, zaměstnavateli nebo neznámé osobě obvykle vyžaduje jinou slovní zásobu, zdvořilejší formulace a jinou míru formálnosti. Tyto rozdíly jsou součástí registru, který popisuje, jak se jazyk mění podle sociální a komunikační situace.

Pro studenty jazyka může být registr obtížné rozpoznat, protože věta může být gramaticky správná, a přesto v konkrétním kontextu působit nepřírozeně nebo nevhodně. Učebnicové příklady často nabízejí jasné rozlišení mezi formálním a neformálním jazykem, zatímco skutečná komunikace je mnohem pružnější. Věk, vztah mezi mluvčími, kulturní očekávání, komunikační médium a účel komunikace — to vše může ovlivnit používaný jazyk. Sdělení, které zní přirozeně v konverzaci mezi teenagery, může například znít příliš neformálně v e-mailu učiteli, zatímco výraz vhodný pro formální dopis může v běžné konverzaci znít zbytečně odtažitě.

Generativní UI dokáže velmi rychle vytvářet a upravovat dialogy, což ji činí užitečnou pro zkoumání těchto rozdílů. Změnou jednotlivých prvků promptu — například vztahu mezi mluvčími, jazykové úrovně, účelu nebo míry formálnosti — mohou žáci vygenerovat několik verzí téže komunikační situace a porovnat, jak se jazyk mění. Text vygenerovaný pomocí UI zároveň není automaticky

spolehlivý jen proto, že zní plynule. Model může vytvořit jazyk, který je příliš formální, opakující se, kulturně neobratný, neodpovídající požadované úrovni nebo plně neodpovídající pokynům zadaným v promptu. Generativní UI také pracuje pravděpodobnostně, což znamená, že podobné prompty mohou vést k odlišným formulacím.

Toto omezení je ústředním prvkem aktivity, nikoli něčím, co by bylo třeba před žáky skrývat. UI je nejužitečnější tehdy, když žáci přistupují k jejímu výstupu jako k jazykovému materiálu k analýze, nikoli jako k odpovědi, kterou je třeba přijmout. V této hodině žáci nejprve zkoumají, jak se registr mění napříč komunikačními kontexty, a poté použijí jazykový model k úpravě vždy jedné komunikační proměnné. Porovnávají výsledné dialogy, identifikují, které jazykové volby fungují a které ne, a některé části výstupu sami upravují. Žáci si tak procvičují jak komunikační kompetenci v angličtině, tak praktickou gramotnost v oblasti UI: zadávání jasných pokynů, ověřování, zda byly tyto pokyny dodrženy, a používání vlastního jazykového úsudku k rozhodnutí, zda je konečný výsledek vhodný.

## Plán hodiny

| Fáze     | Čas    | Aktivita                                                                                                                                                                                                                             |
|----------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Úvod     | 10 min | Učitel ukáže dvě krátké zprávy sdělující stejnou žádost, například jednu adresovanou příteli a druhou učiteli. Žáci identifikují rozdíly ve slovní zásobě, zdvořilosti a tónu a odhadují, kdo mohl každou zprávu napsat.             |
| Vstup    | 10 min | Učitel představí pojmy publikum, účel, kontext a registr. Žáci společně identifikují znaky formální a neformální angličtiny a diskutují o tom, proč gramaticky správný jazyk není nutně jazykem vhodným.                             |
| Zkoumání | 15 min | Žáci ve dvojicích prozkoumají krátký dialog vygenerovaný pomocí UI pro běžnou situaci. Identifikují užitečné výrazy a označí vše, co zní nepřírozeně, příliš formálně, příliš neformálně nebo nevhodně pro jejich úroveň angličtiny. |
| Adaptace | 35 min | Žáci projdou 2–3 kola cyklu předpověz → promptuj → porovnej → diagnostikuj. V každém kole změní jeden aspekt komunikačního kontextu a požádají UI o úpravu dialogu.                                                                  |
| Reflexe  | 20 min | Žáci porovnají své verze a diskutují o tom, které změny nejvíce ovlivnily jazyk. Identifikují, kde UI pokyny dobře dodržela, kde nikoli, a které výrazy by sami změnili.                                                             |

# Navádící otázky: vrstvení komplexity

Dvojice projdou tolik z následujících kol, kolik jim dovolí 35minutová fáze adaptace. Většina dvojic by měla zvládnout dvě kola, třetí lze použít jako rozšíření:

## 1. Kolo 1 — změňte vztah mezi mluvčími:

- **Předpověz:** Představte si, že stejná žádost je adresována blízkému příteli i učiteli. Co očekáváte, že se změní? Zamyslete se nad slovní zásobou, pozdravy, stavbou vět a zdvořilostí.
- **Promptuj:** Požádejte UI, aby přepsala dialog pro jiný vztah mezi mluvčími.

Například:

“Přepiš tuto konverzaci mezi dvěma přáteli jako konverzaci mezi studentem a učitelem. Zachovej stejný význam, ale použij zdvořilou, přirozenou angličtinu vhodnou pro studenta na úrovni B1.

- **Porovnej:** Porovnejte původní a nový dialog. Identifikujte alespoň tři jazykové změny.
- **Diagnostikuj:** Změnila UI pouze jednotlivá slova, nebo změnila i stavbu vět, pozdravy, žádosti a závěrečné výrazy? Které změny jsou vhodné? Je něco, co byste sami změnili?

## 2. Kolo 2 — změňte komunikační účel:

Žáci nyní změní to, čeho chce jeden z mluvčích dosáhnout. Například:

- žádost o informaci → podání stížnosti
- přijetí pozvání → zdvořilé odmítnutí
- žádost o pomoc → žádost o povolení
- neformální konverzace → formální žádost
- **Předpověz:** Jaký jazyk očekáváte, že se změní, když se změní účel konverzace?
- **Promptuj:** Vytvořte podrobnější prompt, který zahrnuje: mluvčí + situaci + účel + jazykovou úroveň + tón.

Například:

“Vytvoř krátký dialog na úrovni B1 mezi zákazníkem a zaměstnancem kavárny. Zákazník dostal špatnou objednávku a chce problém zdvořile vyřešit. Použij přirozenou každodenní angličtinu a dialog omez na osm řádků.

- **Porovnej:** Zkontrolujte, zda vygenerovaný dialog splňuje každou část zadání.
- **Diagnostikuj:** Vyberte jeden výraz, který funguje dobře, a jeden, který byste přepsali. Vysvětlete proč.

## 3. Volitelné kolo 3 — přidejte omezení a otestujte hranice UI:

Žáci upřesní svá zadání.

Například:

Přepiš konverzaci pro dva patnáctileté. Zachovej angličtinu na úrovni B1. Udělej ji přátelskou a přirozenou, ale bez slangu. Zachovej stejný komunikační účel.

- **Předpověz:** Které části předchozího dialogu očekáváte, že se změní?
- **Promptuj:** Požádejte UI o vytvoření upravené verze.
- **Porovnej:** Zkontrolujte odpověď oproti každému požadavku v promptu.
- **Diagnostikuj:** Které pokyny UI úspěšně dodržela? Které ignorovala nebo interpretovala jinak?

**Závěrečná otázka (pro fázi reflexe):** Ve kterém bodě vyžadovala změna komunikační situace více než pouhé nahrazení několika slov, a co vám to říká o efektivní komunikaci v jiném jazyce?

**Navazující otázka:** Pokud je dialog vygenerovaný pomocí UI gramaticky správný, jak můžete rozhodnout, zda je pro danou konkrétní situaci skutečně vhodný a přirozený?

## Materiály

- Jeden notebook nebo tablet na dvojici žáků, s prohlížečem
- Přístup ke schválenému chatovacímu rozhraní jazykového modelu přes internet, nebo lokálně nainstalovaný model, pokud je na škole omezen přístup k internetu
- Jeden krátký úvodní dialog přibližně na úrovni B1
- Krátká šablona promptování/pracovního listu pro kola adaptace (předpověz → promptuj → porovnej → diagnostikuj)
- Kontrolní seznam pro jazykové hodnocení zahrnující význam, gramatiku, slovní zásobu, registr, přirozenost a splnění zadání
- Učitelem připravené příklady formální a neformální komunikace
- Krátké pokyny k používání UI připomínající žákům, aby nezadávali osobní údaje a aby k jazyku vygenerovanému pomocí UI přistupovali jako k materiálu k analýze a vylepšení, nikoli jako ke klíči se správnými odpověďmi

---

Revision #2

Created 2026-09-02 08:50:45 UTC by Alexander

Updated 2026-09-03 09:36:27 UTC by Alexander