2.4 Občanská výchova: AI, média a realita

AI, média a realita: Můžeme věřit všemu, co vidíme?

Předmět: Občanská výchova · **Ročník:** 5. ročník (10–11 let) · **Délka:** 1 dvouhodina (90 min) · **AI:** Výuka **O** AI

Kompetence v oblasti AI (rámec DUAL.AI.TEACHer) – úroveň učitele	Předmětové vzdělávací cíle – úroveň žáka
EA-FC-2a (Etika AI × Podpora digitální kompetence žáků (v oblasti AI), úroveň 2 – Reflektivní implementace): „Pedagogové dokážou zavést výukové aktivity rozvíjející etické uvažování žáků o AI, s odůvodněním zvolených metodických postupů.“	Na konci hodiny žáci dokážou: • jednoduše vysvětlit, co dokáže generativní AI s textem a obrázky; • rozlišovat mezi informací, názorem a uměle vygenerovaným obsahem; • identifikovat znaky, kvůli kterým může obrázek, text nebo tvrzení působit podezřele nebo nespolehlivě; • vysvětlit, proč odpověď nebo obrázek vygenerovaný pomocí AI není automaticky pravdivý; • identifikovat způsoby ověřování informací před jejich přijetím nebo sdílením; • diskutovat o tom, jak AI může ovlivňovat komunikaci, média a každodenní život lidí; • zdůvodnit vlastní názor na odpovědné používání obsahu vygenerovaného pomocí AI.

Klíčové poselství: Umělá inteligence dokáže vytvářet přesvědčivé texty i obrázky, ale to, že něco působí přesvědčivě, ještě neznamená, že je to pravdivé. Než něčemu uvěříme nebo to budeme sdílet dál, měli bychom se ptát, odkud daná informace pochází, jaké důkazy ji podporují a zda ji můžeme ověřit z jiných zdrojů.

Obsah

Umělá inteligence se stále více stává součástí každodenní komunikace. Systémy AI dokážou generovat texty, obrázky a další formy obsahu, které mohou vypadat, jako by je vytvořil člověk. To

vytváří nové možnosti, ale také nové výzvy pro to, jak lidé rozumí informacím a jak je hodnotí.

Pro žáky tohoto věku není důležitá ani tak otázka, jak AI technicky funguje, ale spíše to, jak obsah vygenerovaný pomocí AI může ovlivnit lidi a společnost.

Hodina představuje AI prostřednictvím známé sociální situace: informací, se kterými se žáci setkávají v běžném životě. Učitel předkládá příklady textů a obrázků a žáci se rozhodují, zda je obsah skutečný, upravený, nebo vygenerovaný pomocí AI.

Důraz není kladen na to, aby se žáci naučili AI bezchybně rozpoznávat. Jedním z ústředních závěrů hodiny je naopak to, že samotný vzhled není spolehlivým způsobem, jak zjistit, zda je něco pravdivé.

Žáci se místo toho naučí jednoduchý proces ověřování:

STOP → ZEPTEJ SE → OVĚŘ → POROVNEJ → ROZHODNI

Aktivita navazuje na důraz kladený v učivu občanské výchovy na rozvoj kritického myšlení, analýzu důkazů, formulaci a vyjadřování názorů a zkoumání společenského prostředí. Učivo výslovně zahrnuje roli a vliv médií jako jedno z navrhovaných společenských témat pro 5. ročník.

Učivo také výslovně vybízí učitele k rozvíjení racionálního a kritického myšlení kladením otázek vyžadujících uvažování, zkoumáním důkazů, analýzou dat, která podporují nebo zpochybňují závěry, a zvažováním různých interpretací.

Je důležité, že žáci během hodiny s AI systémem přímo neinteragují. AI nástroj ovládá učitel, který třídě prezentuje vybrané výstupy. Úkolem žáků je pozorovat, klást otázky, porovnávat a hodnotit obsah.

Plán hodiny

Fáze	Čas	Aktivita
Úvod	10 min	Učitel ukáže dva nebo tři obrázky nebo krátké texty spojené se známou situací. Žáci se samostatně rozhodují: Je to skutečné? Jak to poznáte?
Vstup	15 min	Učitel představí AI jazykem přiměřeným věku: co generativní AI dokáže a proč může obsah vygenerovaný pomocí AI působit přesvědčivě.
Demonstrace	15 min	Učitel živě použije nástroj AI k vygenerování obrázku nebo krátkého textu na základě jednoduchého promptu. Žáci pozorují, jak rychle lze obsah vytvořit, a diskutují o tom, co AI ve skutečnosti vytváří.

Zkoumání	30 min	Skupiny obdrží několik příkladů informací/obsahu. Použijí kontrolní seznam pro ověřování a rozhodnou, čemu by věřily, co by zpochybnily a co by si dále ověřily.
Reflexe	20 min	Diskuse celé třídy: Můžeme obrázku věřit jen proto, že vypadá skutečně? A co text? Kdo nese odpovědnost, pokud vytvoříme nebo šíříme nepravdivé informace?

Naváděcí otázky: STOP → ZEPTEJ SE → OVĚŘ → POROVNEJ → ROZHODNI

Žáci procházejí následující situace společně s učitelem. AI ovládá pouze učitel.

1. Kolo 1 — STOP: Nevěř tomu hned

Učitel žákům ukáže obrázek vygenerovaný pomocí AI zachycující známou situaci — například zdánlivě realistickou fotografii neobvyklé události ve Slovinsku.

Předpověz: Než cokoliv prozradíte, žáci odpoví:

- Vypadá tento obrázek skutečně?
- Co vás k tomu vede?
- Které detaily jej činí věrohodným?
- Je na něm něco neobvyklého?

Demonstrace učitele: Učitel odhalí, že obrázek byl vygenerován pomocí AI, a stručně vysvětlí, jak generativní AI dokáže vytvářet realisticky vypadající obrázky.

Diskutujte:

- Co nás vedlo k tomu, že jsme obrázku uvěřili?
- Hledali jsme důkazy, nebo jsme prostě věřili tomu, co jsme viděli?
- Mohl by někdo takový obrázek použít k oklamání ostatních lidí?

Diagnostikuj: Žáci rozpoznají rozdíl mezi „Tohle vypadá skutečně“ a „Mám důkaz, že je to skutečné.“

Klíčová myšlenka: Realistický vzhled není důkazem, že je něco pravdivé.

2. Kolo 2 — ZEPTEJ SE: Kdo to vytvořil a proč?

Učitel předloží krátký text vygenerovaný pomocí AI ve stylu zpravodajského článku.

Učitel například požádá systém AI o vytvoření krátkého článku o smyšlené události na slovinské škole.

Žáci s AI neinteragují. Místo toho analyzují výstup.

Naváděcí otázky

- Kdo to napsal nebo vytvořil?
- Odkud tato informace údajně pochází?
- Uvádí text nějaký zdroj?
- Poskytuje důkazy?
- Můžeme tuto informaci ověřit?
- Proč by někdo mohl chtít takovou informaci zveřejnit?
- Zní text jistě, i když nevíme, zda je pravdivý?

Diagnostikuj

Žáci zjišťují, že text může znít sebejistě, informativně a přesvědčivě, a přesto mu může chybět spolehlivý zdroj nebo důkazy.

Klíčová myšlenka: Sebejistě znějící odpověď není nutně odpovědí správnou.

3. Kolo 3 — OVĚŘ A POROVNEJ: Pojďme si to ověřit

Učitel předloží smyšlené tvrzení: „Ve Slovinsku bylo zavedeno nové pravidlo: žáci již o sobotách nesmí používat mobilní telefony.“

Tvrzení je záměrně jednoduché a dostatečně věrohodné, aby žáky přimělo zamyslet se nad tím, jak by je ověřili.

Žáci nemají za úkol pouze odpovědět „pravda“, nebo „nepravda“.

Místo toho musí navrhnout strategii ověření.

Naváděcí otázky

- Kde byste tuto informaci ověřili?
- Koho byste se mohli zeptat?
- Věřili byste příspěvku na sociálních sítích?
- Ověřili byste jen jeden zdroj, nebo více?
- Co by se považovalo za dobrý důkaz?
- Kterému zdroji byste věřili více?
- Co by vás přimělo změnit názor?

Učitel poté ukáže, jak lze tvrzení ověřit pomocí různých typů zdrojů.

Diagnostikuj

Žáci si uvědomí, že ověřování informací je proces, nikoli pouhé rozhodnutí, zda něco „působí pravdivě“.

To podporuje standard učiva, podle kterého by žáci měli umět navrhnout, najít a použít různé zdroje, shromažďovat data a kriticky hodnotit data, závěry a zdroje.

4. Volitelné kolo — AI vs. člověk

Učitel se zeptá systému AI: „Proč je důležité zachovávat kulturní dědictví?“

AI vygeneruje krátkou odpověď.

Žáci poté samostatně sestaví vlastní odpověď bez použití AI.

Třída obě odpovědi porovná.

Naváděcí otázky

- Co AI zvládla dobře?
- Co v odpovědi chybí?
- Poskytuje AI informaci, názor, nebo obojí?
- Zná AI naše místní prostředí stejně dobře jako my?
- Která odpověď by byla užitečnější při prezentaci našeho místního kulturního dědictví?
- Může odpověď vygenerovaná pomocí AI nahradit naše vlastní uvažování?

To navazuje na důraz učiva na kulturní dědictví, porozumění žáků minulosti a přítomnosti a jejich schopnost vysvětlit a zdůvodnit vlastní pohled.

Závěrečná aktivita: Vytvoření třídního pravidla

Na konci hodiny učitel a žáci společně vytvoří jednoduchý třídní plakát:

5 OTÁZEK PŘED SDÍLENÍM

- **STOP** — Musím tomu hned uvěřit?
- **ZEPTEJ SE** — Kdo to vytvořil nebo zveřejnil?
- **OVĚŘ** — Kde mohu informaci ověřit?
- **POROVNEJ** — Říkají to samé i jiné spolehlivé zdroje?
- **ROZHODNI** — Mám dostatek důkazů, abych tomu uvěřil(a) nebo to sdílel(a)?

Plakát se stává hlavním praktickým výstupem hodiny.

Závěrečná otázka: Pokud počítač dokáže vytvořit obrázek nebo text, který vypadá zcela skutečně, co bychom měli udělat předtím, než tomu uvěříme nebo to sdílíme s ostatními lidmi?

Materiály

- Jeden počítač a projektor pro učitele;
- přístup k jazykovému modelu/nástroji AI ovládanému učitelem;
- 2–3 předem připravené obrázky a texty vygenerované pomocí AI;
- několik příkladů skutečných a smyšlených informací;
- pracovní list STOP → ZEPTEJ SE → OVĚŘ → POROVNEJ → ROZHODNI;
- různé zdroje, které mohou žáci použít k ověřování;
- tabule nebo plakát pro vytvoření třídního pravidla „5 otázek před sdílením“.

Role učitele a žáků

Ústředním principem této hodiny je, že používání AI vede učitel.

Učitel	Žáci
Ovládá nástroj AI.	Pozorují výstup AI.
Vytváří vybrané příklady.	Kladou otázky k obsahu.
Demonstruje, jak AI generuje text/obrázky.	Identifikují důvody pro důvěru v informaci nebo její zpochybnění.
Poskytuje příklady a protipříklady.	Porovnávají různé zdroje.
Modeluje strategie ověřování.	Rozvíjejí vlastní strategii ověřování.
Vede diskusi.	Vysvětlují a zdůvodňují své závěry.
Zviditelňuje omezení AI.	Přemýšlejí o odpovědném sdílení informací.

Žáci se tak učí o schopnostech, omezeních a společenských důsledcích AI, aniž by potřebovali vlastní přístup k systému AI.

Revision #28
Created 2026-09-02 08:50:45 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:35 UTC by Jannik