

2.5 Mezipředmětové: Návrh výuky s pomocí UI

Návrh výuky s podporou UI

Předmět: Profesní rozvoj učitelů · **Cílová skupina:** Učitelé · **Délka:** 1 workshop (90 min) · **UI:** Výuka S UI

Kompetence v oblasti UI (rámec DUAL.AI.TEACHer) - úroveň učitele	Předmětové vzdělávací cíle - úroveň žáka
AF-DR-2b (Základy a aplikace UI x Digitální zdroje, úroveň 2 – Reflektivní implementace): „Pedagogové dokážou uplatňovat strategie promptování, iterace a zdokonalování k získání použitelných materiálů vygenerovaných pomocí UI.“ AF-TL-2b (Základy a aplikace UI x Výuka a učení, úroveň 2 – Reflektivní implementace): „Pedagogové dokážou uspořádat prvky výuky, které zapojují používání UI s jasnými pedagogickými rolemi a strategiemi pro ověřování výstupů.“	Na konci workshopu účastníci dokážou: • formulovat strukturovaný prompt pro vytvoření vzdělávací aktivity ve vlastní oblasti; • vyhodnotit aktivitu vygenerovanou pomocí UI z hlediska pedagogické relevance, přesnosti a vhodnosti pro cílovou skupinu; • identifikovat prvky materiálu vygenerovaného pomocí UI, které vyžadují lidské ověření nebo úpravu; • zlepšit počáteční výstup UI pomocí promptování, iterace a ruční revize; • integrovat UI do výuky při zachování jasné pedagogické role učitele i žáka.

“ **Klíčové poselství:** Generativní UI dokáže urychlit přípravu hodiny, použitelná vzdělávací aktivita však málokdy vznikne z jediného promptu. Efektivní návrh výuky s podporou UI je iterativní proces, ve kterém učitelé definují pedagogický cíl, generují nápady, vyhodnocují výstup, zdokonalují jej a činí konečná pedagogická rozhodnutí.



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

Obsah

Generativní UI dokáže učitelům pomoci s řadou úkolů souvisejících s přípravou výuky, včetně generování nápadů na aktivity, přizpůsobení materiálů různým skupinám žáků, tvorby příkladů a otázek nebo navrhování alternativních způsobů vysvětlení tématu. Lotyšská případová studie Datorium demonstruje tento praktický přístup k rozvoji kompetencí učitelů v oblasti UI: učitelé se nejprve seznámí s UI a jejím využitím ve vzdělávání a poté postupují k praktickému experimentování, plánování výuky, hodnocení a tvorbě diferencovaných materiálů. Po aplikaci ve výuce následuje reflexe a zpětná vazba, díky čemuž se používání UI stává součástí iterativního procesu profesního učení, nikoli jednorázovým technickým cvičením.

Užitečnost generativní UI pro návrh výuky výrazně závisí na informacích a omezeních, které učitel poskytne. Žádost jako „Vytvoř hodinu o klimatické změně“ ponechává většinu pedagogických rozhodnutí na systému UI. Strukturovanější prompt může specifikovat předmět, věk žáků, jejich předchozí znalosti, vzdělávací cíl, délku trvání, výukovou metodu, dostupné zdroje a očekávaný výstup žáků. Přidání těchto prvků nezaručuje dobrou hodinu, dává však učiteli větší kontrolu nad tím, co UI vytvoří, a usnadňuje hodnocení výsledného materiálu vzhledem k zamýšlenému vzdělávacímu cíli.

I podrobný prompt může vytvořit materiál, který je věcně nepřesný, pedagogicky slabý, nerealistický vzhledem k dostupnému času výuky nebo nevhodný pro konkrétní skupinu žáků. UI může navrhovat aktivity bez zohlednění dynamiky třídy, předpokládat zdroje, které nejsou dostupné, generovat úkoly, které ve skutečnosti neměří stanovený vzdělávací cíl, nebo poskytovat obsah, který působí přesvědčivě, ale vyžaduje věcné ověření. Z tohoto důvodu by měl být vzdělávací materiál vygenerovaný pomocí UI vnímán jako pracovní návrh, nikoli jako hotový

výukový zdroj.

Ústředním procesem učení v této aktivitě proto není pouhé naučit se psát „dobrý prompt“. Učitelé procházejí opakovaným cyklem definuj → promptuj → vyhodnoť → zdokonal → ověř. Vycházejí ze skutečného vzdělávacího cíle z vlastní výuky, použijí UI k navržení aktivity, vyhodnotí výsledek podle pedagogických kritérií, v případě potřeby prompt zdokonalí a nakonec provedou vlastní úpravy, než je aktivita považována za připravenou pro výuku. To odráží důraz případové studie Datorium na praktické experimentování, spolupřevbu, aplikaci ve výuce a reflexi, přičemž pedagogická odpovědnost a ověřování zůstávají na učiteli.

Plán workshopu

Fáze	Čas	Aktivita
Úvod	10 min	Účastníci identifikují jeden úkol přípravy výuky, u kterého by UI mohla být potenciálně užitečná. Lektor představí UI jako asistenta/spolupřevrce, nikoli jako autonomního tvůrce hodin.
Vstup	15 min	Účastníci porovnají jednoduchý prompt se strukturovaným pedagogickým promptem a zkoumají, jak dodatečný kontext mění vygenerovanou vzdělávací aktivitu.
Zkoumání	15 min	Každý účastník zvolí skutečný vzdělávací cíl ze svého předmětu a požádá jazykový model o vygenerování krátké aktivity, která tento cíl řeší.
Adaptace	35 min	Účastníci projdou dvě až tři kola cyklu promptuj → vyhodnoť → zdokonal → ověř, přičemž postupně přidávají pedagogická omezení a kontrolují výslednou aktivitu.
Reflexe	25 min	Účastníci porovnají svůj původní výstup UI s finální verzí připravenou pro výuku a identifikují, které úpravy vzešly z promptování a které vyžadovaly jejich vlastní odborný úsudek.

Naváděcí otázky: od výstupu UI k aktivitě připravené pro výuku

Kolo 1 — definujte pedagogický účel:

Než začnete promptovat UI, definujte:

- Kdo jsou žáci?
- Co by měli znát nebo umět?

- Jaké mají předchozí znalosti?
- Kolik času je k dispozici?
- Co by žáci měli během aktivity skutečně dělat?

Vygenerujte počáteční aktivitu a porovnejte ji se zamýšleným vzdělávacím cílem.

Diagnostikuj: Pomáhá aktivita žákům skutečně dosáhnout cíle, nebo se pouze týká stejného tématu?

Kolo 2 — přidejte omezení vyplývající z reality výuky:

Zdokonalte prompt přidáním realistických podmínek, jako je velikost třídy, dostupné materiály, délka hodiny, úroveň žáků, výuková metoda nebo požadavky na přístupnost.

Vygenerujte upravenou aktivitu a porovnejte ji s první verzí.

Porovnej: Zkontrolujte, zda vygenerovaný text splňuje každou část zadání.

Diagnostikuj: Které změny aktivitu zlepšily? Jaké podmínky výuky UI stále nezohlednila?

Volitelné kolo 3 — ověřte a převezměte zpět kontrolu:

Vyhodnoťte finální aktivitu vygenerovanou pomocí UI z hlediska:

- věcné přesnosti;
- souladu se vzdělávacím cílem;
- vhodnosti pro skupinu žáků;
- realistického časování;
- srozumitelnosti pokynů;
- přístupnosti a inkluze;
- role učitele a žáka.

Účastníci poté provedou alespoň jednu ruční úpravu, aniž by o revizi požádali UI.

Závěrečné srovnání tedy nezní „Který prompt vytvořil nejlepší odpověď UI?“, ale spíše „Co musel učitel přidat, aby se z nápadu vygenerovaného UI stala použitelná vzdělávací aktivita?“

Závěrečná otázka (pro fázi reflexe): Ve kterém bodě vyžadovala aktivita vygenerovaná pomocí UI více než pouhé zdokonalení promptu, a co vám to říká o roli učitele při návrhu výuky s podporou UI?

Navazující otázka: Pokud vzdělávací aktivita vygenerovaná pomocí UI působí kompletně a dobře strukturovaně, jak můžete rozhodnout, zda je skutečně pedagogicky vhodná a připravená k použití se žáky?

Materiály

- Jeden notebook nebo tablet na účastníka, s prohlížečem

- Přístup ke schválenému chatovacímu rozhraní jazykového modelu, nebo lokálně nainstalovaný model
 - Jeden skutečný vzdělávací cíl nebo téma hodiny z výuky každého účastníka
 - Šablona strukturovaného pedagogického promptování
 - Krátký pracovní list pro cyklus definuj → promptuj → vyhodnoť → zdokonal → ověř
 - Kontrolní seznam pro hodnocení zahrnující pedagogickou relevanci, přesnost, vhodnost pro žáky, proveditelnost a soulad se vzdělávacími cíli
 - Příklad jednoduchého promptu a strukturovanějšího pedagogického promptu
-

Revision #23

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

Updated 2026-09-03 12:06:14 UTC by Alexander