2.3 Angličtina ako cudzí jazyk

Komunikačná primeranosť v angličtine

Predmet: Angličtina ako cudzí jazyk · **Ročník:** 9 (vek 14 – 15) · **Trvanie:** 1 dvojhodina (90 min) · **UI:** Učenie s UI

Kompetencie súvisiace s UI (rámec DUAL.AI.TEACHer) – úroveň učiteľa	Predmetovo špecifické vzdelávacie ciele – úroveň študenta/žiaka
AF-TL-2b *(Základy a aplikácie UI × Vyučovanie a učenie, úroveň 2 – Reflektívna implementácia)*: „Učitelia dokážu organizovať prvky hodiny, ktoré zapájajú používanie UI s jasnými pedagogickými rolami a stratégiami na overenie výstupných prvkov.“ **AF-FC-2b** *(Základy a aplikácie UI × Podpora digitálnej kompetencie (UI) žiakov, úroveň 2 – Reflektívna implementácia)*: „Učitelia dokážu poskytovať vedenie, ktoré pomáha žiakom rozvíjať praktické zručnosti v oblasti UI, pričom prispôsobujú úlohy predchádzajúcim vedomostiam žiakov a dostupným nástrojom UI.“	Na konci hodiny žiaci dokážu: • rozlíšiť medzi gramaticky správnou a kontextovo primeranou angličtinou; • identifikovať rozdiely v slovnej zásobe, tóne a registri naprieč komunikačnými situáciami; • formulovať štruktúrované prompty, ktoré určujú publikum, účel, kontext, jazykovú úroveň a tón; • porovnávať jazyk vygenerovaný UI a identifikovať nevhodné alebo neprirodzené formulácie; • upravovať jazyk vygenerovaný UI na základe vlastného jazykového úsudku; • overiť, či odpoveď vygenerovaná UI zodpovedá požiadavkám zadaným v prompte.

> **Hlavné posolstvo:** UI dokáže vygenerovať plynulú a gramaticky správnu angličtinu, no to automaticky neznamená, že je jazyk prirodzený alebo vhodný pre danú situáciu. Zmenou publika, účelu a kontextu UI-generovaného rozhovoru sa žiaci učia hodnotiť návrhy UI a použiť vlastné jazykové znalosti na prijatie konečného rozhodnutia.



Obr. 1: „Komunikačná primeranosť v angličtine“ (obrázok vytvorený pomocou UI, ChatGPT GPT Image 2)

Obsah

Úspešná komunikácia v cudzom jazyku si vyžaduje viac než len tvorbu gramaticky správnych viet. Hovoriaci neustále prispôsobujú slovnú zásobu, vetnú stavbu, zdvorilosť a tón podľa publika, účelu a kontextu komunikácie. Ten istý zámer sa preto dá vyjadriť veľmi odlišnými spôsobmi v závislosti od toho, kto s kým hovorí. Žiadosť adresovaná blízkemu priateľovi môže byť krátka a neformálna, zatiaľ čo tá istá žiadosť adresovaná učiteľovi, zamestnávateľovi alebo neznámej osobe zvyčajne vyžaduje inú slovnú zásobu, zdvorilejšie štruktúry a iný stupeň formálnosti. Tieto rozdiely sú súčasťou registra, ktorý opisuje, ako sa jazyk mení podľa sociálnej a komunikačnej situácie.

Pre žiakov cudzieho jazyka môže byť register ťažké rozpoznať, pretože veta môže byť gramaticky správna, a napriek tomu môže v danom kontexte znieť neprirodzene alebo nevhodne. Učebnicové príklady často ponúkajú jasné rozlíšenie medzi formálnym a neformálnym jazykom, zatiaľ čo skutočná komunikácia je oveľa flexibilnejšia. Vek, vzťah medzi hovoriacimi, kultúrne očakávania, komunikačné médium a účel komunikácie – to všetko môže ovplyvniť použitý jazyk. Správa, ktorá znie prirodzene v rozhovore medzi tínedžermi, môže napríklad pôsobiť príliš neformálne v e-maile adresovanom učiteľovi, zatiaľ čo výraz vhodný pre formálny list môže v bežnom rozhovore pôsobiť zbytočne odmerane.

Generatívna UI dokáže vytvárať a upravovať dialógy veľmi rýchlo, čo ju robí užitočnou pri skúmaní týchto rozdielov. Zmenou jednotlivých prvkov promptu – napríklad vzťahu medzi hovoriacimi, jazykovej úrovne, účelu alebo stupňa formálnosti – môžu žiaci vygenerovať viacero verzií tej istej komunikačnej situácie a porovnať, ako sa jazyk mení. Zároveň jazyk vygenerovaný UI nie je automaticky spoľahlivý len preto, že znie plynulo. Model môže vytvoriť jazyk, ktorý je príliš formálny, opakujúci sa, kultúrne nemotorný, nezodpovedajúci požadovanej úrovni alebo nie úplne v súlade s pokynmi zadanými v prompte. Generatívna UI navyše funguje pravdepodobnostne, čo znamená, že podobné prompty môžu viesť k rôznym formuláciám.

Toto obmedzenie je pre danú aktivitu kľúčové, nie niečo, čo by sa malo pred žiakmi skrývať. UI je najužitočnejšia vtedy, keď žiaci pristupujú k jej výstupu ako k jazykovému materiálu na analýzu, a nie ako k odpovedi, ktorú treba jednoducho prijať. V tejto hodine žiaci najprv skúmajú, ako sa register mení naprieč komunikačnými kontextmi, a následne použijú LLM na úpravu vždy jednej komunikačnej premennej. Porovnávajú výsledné dialógy, identifikujú, ktoré jazykové voľby fungujú a ktoré nie, a časti výstupu sami upravujú. Žiaci tak trénujú súčasne komunikačnú kompetenciu v angličtine aj praktickú UI gramotnosť: zadávanie jasných pokynov, overovanie, či boli tieto pokyny dodržané, a používanie vlastného jazykového úsudku na rozhodnutie, či je konečný výsledok primeraný.

Plán hodiny

Fáza	Čas	Aktivita
Úvod	10 min	Učiteľ ukáže dve krátke správy vyjadrujúce tú istú žiadosť, napríklad jednu adresovanú priateľovi a druhú učiteľovi. Žiaci identifikujú rozdiely v slovnej zásobe, zdvorilosti a tóne a navrhujú, kto mohol jednotlivé správy napísať.
Vstup	10 min	Učiteľ predstaví pojmy publikum, účel, kontext a register. Žiaci spoločne identifikujú znaky formálnej a neformálnej angličtiny a diskutujú o tom, prečo gramaticky správny jazyk nemusí byť nutne aj vhodný jazyk.
Skúmanie	15 min	Žiaci vo dvojiciach skúmajú krátky UI-generovaný dialóg pre bežnú situáciu. Identifikujú užitočné výrazy a označujú všetko, čo znie neprirodzene, príliš formálne, príliš neformálne alebo nezodpovedá ich jazykovej úrovni.
Adaptácia	35 min	Žiaci prejdú 2 – 3 kolá postupu predikcia → prompt → porovnanie → diagnóza. V každom kole zmenia jeden aspekt komunikačného kontextu a požiadajú UI, aby dialóg prispôsobila.

Reflexia	20 min	Žiaci porovnávajú svoje verzie a diskutujú o tom, ktoré zmeny najviac ovplyvnili jazyk. Identifikujú, kde UI dobre dodržala pokyny, kde nie, a ktoré výrazy by sami zmenili.

Navádzajúce otázky: postupné vrstvenie zložitosti

Dvojice prejdú toľko z nasledujúcich kôl, koľko im umožní čas počas 35-minútovej adaptačnej fázy. Väčšina dvojíc by mala zvládnuť dve kolá, tretie možno využiť ako rozšírenie:

1. **Kolo 1 — Zmena vzťahu medzi hovoriacimi:**
   - *Predikcia:* Predstavte si, že tá istá žiadosť je adresovaná blízkemu priateľovi aj učiteľovi. Čo očakávate, že sa zmení? Premýšľajte o slovnej zásobe, pozdravoch, vetnej stavbe a zdvorilosti.
   - *Prompt:* Požiadajte UI, aby dialóg prepísala pre iný vzťah medzi hovoriacimi.

   Napríklad:

   > „Prepíšte tento rozhovor medzi dvoma priateľmi ako rozhovor medzi žiakom a učiteľom. Zachovajte rovnaký význam, ale použite zdvorilú, prirodzenú angličtinu vhodnú pre úroveň B1.

   - *Porovnanie:* Porovnajte pôvodný a nový dialóg. Identifikujte aspoň tri jazykové zmeny.
   - *Diagnóza:* Zmenila UI iba jednotlivé slová, alebo zmenila aj vetnú stavbu, pozdravy, žiadosti a záverečné výrazy? Ktoré zmeny sú vhodné? Je niečo, čo by ste zmenili sami?
2. **Kolo 2 — Zmena komunikačného účelu:**
   Žiaci teraz menia to, čo chce jeden z hovoriacich dosiahnuť. Napríklad:
   žiadosť o informáciu → podanie sťažnosti
   prijatie pozvania → zdvorilé odmietnutie
   žiadosť o pomoc → žiadosť o povolenie
   neformálny rozhovor → formálna žiadosť
   - *Predikcia:* Aký jazyk očakávate, že sa zmení, keď sa zmení účel rozhovoru?
   - *Prompt:* Vytvorte podrobnejší prompt, ktorý obsahuje: hovoriaceho + situáciu + účel + jazykovú úroveň + tón

   Napríklad:

   > „Vytvorte krátky dialóg na úrovni B1 medzi zákazníkom a zamestnancom kaviarne. Zákazník dostal nesprávnu objednávku a chce problém vyriešiť zdvorilo. Použite prirodzenú bežnú angličtinu a dialóg obmedzte na osem riadkov.

   - *Porovnanie:* Skontrolujte, či vygenerovaný dialóg spĺňa každú časť zadania.
   - *Diagnóza:* Vyberte jeden výraz, ktorý funguje dobre, a jeden, ktorý by ste prepísali. Vysvetlite prečo.

3. **Voliteľné kolo 3 — Pridanie obmedzení a preverenie UI:**
   Žiaci spresnia svoje pokyny.
   Napríklad:

   > “ Prepíšte rozhovor pre dvoch 15-ročných. Zachovajte angličtinu na úrovni B1. Nech je priateľský a prirodzený, ale bez slangu. Zachovajte rovnaký komunikačný účel.

   - *Predikcia:* Ktoré časti predchádzajúceho dialógu očakávate, že sa zmenia?
   - *Prompt:* Požiadajte UI o vytvorenie upravenej verzie.
   - *Porovnanie:* Skontrolujte odpoveď oproti každej požiadavke v prompte.
   - *Diagnóza:* Ktoré pokyny UI úspešne dodržala? Ktoré ignorovala alebo interpretovala inak?

Záverečná otázka (pre reflexnú fázu): V ktorom bode si zmena komunikačnej situácie vyžadovala viac než len nahradenie pár slov, a čo vám to hovorí o efektívnej komunikácii v cudzom jazyku?

Nadväzujúca otázka: Ak je UI-generovaný dialóg gramaticky správny, ako môžete rozhodnúť, či je skutočne primeraný a prirodzený pre danú konkrétnu situáciu?

Materiály

- Jeden notebook alebo tablet s prehliadačom na dvojicu žiakov
- Prístup ku schválenému chatovaciemu rozhraniu LLM cez internet, alebo lokálne nainštalovaný model, ak je prístup na internet v škole obmedzený
- Jeden krátky úvodný dialóg na približnej úrovni B1
- Krátka šablóna pracovného listu na promptovanie pre adaptačné kolá (predikcia → prompt → porovnanie → diagnóza)
- Kontrolný zoznam na hodnotenie jazyka, ktorý zahŕňa význam, gramatiku, slovnú zásobu, register, prirodzenosť a splnenie zadania
- Učiteľom pripravené príklady formálnej a neformálnej komunikácie
- Krátke usmernenie o používaní UI, ktoré žiakom pripomína, aby nezadávali osobné údaje a aby jazyk vygenerovaný UI vnímali ako materiál na analýzu a zlepšovanie, nie ako hotovú odpoveď

Revision #5
Created 2026-09-01 09:13:36 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:16:07 UTC by Jannik