

2.4 Občianska náuka: UI, médiá a realita

Môžeme veriť všetkému, čo vidíme?

Predmet: Občianska náuka · **Ročník:** 5 (vek 10 – 11) · **Trvanie:** 1 dvojhodina (90 min) · **UI:** Učenie **SA** UI

Kompetencie súvisiace s UI (rámec DUAL.AI.TEACHER) - úroveň učiteľa	Predmetovo špecifické vzdelávacie ciele - úroveň študenta/žiaka
EA-FC-2a (Etika UI × Podpora digitálnej kompetencie (UI) žiakov, úroveň 2 – Reflektívna implementácia) „Učitelia dokážu realizovať učebné aktivity, ktoré rozvíjajú etické uvažovanie žiakov o UI, podložené metodickými voľbami.“	Na konci hodiny žiaci dokážu: • vysvetliť jednoduchými slovami, čo dokáže generatívna UI urobiť s textom a obrázkami; • rozlíšiť medzi informáciou, názorom a umelo vygenerovaným obsahom; • rozpoznať znaky, pre ktoré môže obrázok, text alebo tvrdenie pôsobiť podozrivo alebo nedôveryhodne; • vysvetliť, prečo odpoveď alebo obrázok vygenerovaný UI nie je automaticky pravdivý; • identifikovať spôsoby overovania informácií pred ich prijatím alebo zdieľaním; • diskutovať o tom, ako môže UI ovplyvňovať komunikáciu, médiá a každodenný život ľudí; • zdôvodniť svoj vlastný názor na zodpovedné používanie obsahu vygenerovaného UI;

“ **Hlavné posolstvo:** UI dokáže vytvoriť presvedčivý text aj obrázky, no presvedčivé neznamena pravdivé. Predtým, než niečomu uveríme alebo to budeme zdieľať, sa musíme zamyslieť, odkiaľ to pochádza, aké dôkazy to podporujú a či si to môžeme overiť aj inde.

Obsah

Umelá inteligencia sa čoraz viac stáva súčasťou každodennej komunikácie. Systémy UI dokážu generovať texty, obrázky a ďalšie formy obsahu, ktoré môžu vyzeráť, akoby ich vytvoril človek. To otvára nové možnosti, ale aj nové výzvy pre to, ako ľudia rozumejú informáciám a ako ich hodnotia. Pre žiakov v tomto veku nie je dôležitou otázkou nevyhnutne to, **ako UI technicky**

funguje, ale to, ako môže obsah vygenerovaný UI ovplyvniť ľudí a spoločnosť.

Hodina uvádza UI prostredníctvom známej spoločenskej situácie: informácií, s ktorými sa žiaci stretávajú v každodennom živote. Učiteľ predstaví príklady textov a obrázkov a požiada žiakov, aby rozhodli, či je obsah skutočný, upravený alebo vygenerovaný UI. Dôraz sa nekladie na to, aby sa žiaci naučili dokonale rozpoznávať UI. Jedným z hlavných záverov hodiny je práve to, že **samotný vzhľad nie je spoľahlivý spôsob, ako zistiť, či je niečo pravdivé.**

Žiaci sa namiesto toho učia jednoduchý postup overovania:

ZASTAV → SPÝTAJ SA → OVER → POROVNAJ → ROZHODNI

Aktivita sa spája s dôrazom kurikula občianskej náuky na rozvoj kritického myslenia, analýzu dôkazov, formulovanie a vyjadrovanie názorov a skúmanie sociálneho prostredia. Kurikulum výslovne zaraďuje **úlohu a vplyv médií** medzi navrhované spoločenské témy pre 5. ročník. Kurikulum tiež explicitne vyzýva učiteľov, aby rozvíjali racionálne a kritické myslenie prostredníctvom otázok vyžadujúcich zdôvodnenie, skúmania dôkazov, analýzy údajov, ktoré podporujú alebo spochybňujú závery, a zvažovania rôznych interpretácií. Dôležité je, že **žiaci počas hodiny priamo nepracujú so systémom UI**. Nástroj UI obsluhuje učiteľ a vybrané výstupy predstavuje triede. Úlohou žiakov je obsah pozorovať, spochybňovať, porovnávať a hodnotiť.

Plán hodiny

Fáza	Čas	Aktivita
Úvod	10 min	Učiteľ ukáže dva alebo tri obrázky či krátke texty spojené so známou situáciou. Žiaci individuálne rozhodujú: <i>Je to skutočné? Ako to vieš?</i>
Vstup	15 min	Učiteľ predstaví UI jazykom primeraným veku: čo dokáže generatívna UI a prečo môže obsah vygenerovaný UI pôsobiť presvedčivo.
Ukážka	15 min	Učiteľ naživo použije nástroj UI na vygenerovanie obrázka alebo krátkeho textu na základe jednoduchého promptu. Žiaci pozorujú, ako rýchlo možno obsah vytvoriť, a diskutujú o tom, čo UI v skutočnosti vyprodukuje.
Skúmanie	30 min	Skupiny dostanú niekoľko príkladov informácií či obsahu. Použijú kontrolný zoznam na overovanie a rozhodnú, čomu by dôverovali, čo by spochybnili a čo by si ešte overili.

Reflexia	20 min	Diskusia s celou triedou: <i>Môžeme obrázku dôverovať len preto, že vyzerá skutočne? A čo text? Kto nesie zodpovednosť, ak vytvoríme alebo šírimo nepravdivú informáciu?</i>
----------	--------	--

Navádzajúce otázky:

Žiaci prechádzajú nasledujúcimi situáciami spolu s učiteľom. UI obsluhuje výhradne učiteľ.

1. Kolo 1 — ZASTAV: Never tomu okamžite

Učiteľ ukáže žiakom obrázok vygenerovaný pomocou UI zachytávajúci známu situáciu — napríklad zdanlivo realistickú fotografiu nezvyčajnej udalosti v Slovinsku.

- Predtým, než čokoľvek prezradí, žiaci odpovedajú:
 - Vyzerá tento obrázok skutočne?
 - Čo vás k tomu vedie?
 - Ktoré detaily ho robia uveriteľným?
 - Je na ňom niečo, čo vyzerá nezvyčajne?
- Učiteľ prezradí, že obrázok bol vygenerovaný pomocou UI, a krátko vysvetlí, ako môže generatívna UI vytvárať realisticky vyzerajúce obrázky.
 - Čo nás priviedlo k tomu, že sme obrázok považovali za skutočný?
 - Hľadali sme dôkazy, alebo sme jednoducho uverili tomu, čo sme videli?
 - Mohol by niekto takýto obrázok použiť na zavádzanie iných ľudí?

Diagnóza: Žiaci identifikujú rozdiel medzi „**Toto vyzerá skutočne,**“ a „**Mám dôkaz, že je to skutočné.**“

Kľúčová myšlienka: Realistický vzhľad nie je dôkazom toho, že je niečo pravdivé.

2. Kolo 2 — SPÝTAJ SA: Kto to vytvoril a prečo?

Učiteľ predstaví krátky **text vygenerovaný UI v štýle správy**. Napríklad požiada systém UI, aby vytvoril krátky článok o vymyslenej udalosti na slovinskej škole.

- Žiaci s UI nepracujú. Namiesto toho analyzujú jej výstup.
 - Kto to napísal alebo vytvoril?
 - Odkiaľ táto informácia údajne pochádza?
 - Uvádza text nejaký zdroj?
 - Predkladá dôkazy?
 - Môžeme si informáciu overiť?
 - Prečo by niekto chcel takúto informáciu zverejniť?
 - Znie text isto, aj keď nevieme, či je pravdivý?
- Žiaci zistia, že text môže znieť sebavedomo, informatívne a presvedčivo, a napriek tomu mu môže chýbať dôveryhodný zdroj alebo dôkazy.

Kľúčová myšlienka: Sebavedomo znejúca odpoveď nie je nevyhnutne správna odpoveď.

3. Kolo 3 — OVER a POROVNAJ: Podme si to overiť

Učiteľ predstaví vymyslené tvrdenie: „**V Slovinsku zaviedli nové pravidlo: žiaci už v sobotu nesmú používať mobilné telefóny.**“

Tvrdenie je zámerne jednoduché a natoľko vierohodné, aby žiakov podnietilo zamyslieť sa nad tým, ako by si ho overili.

1. Žiaci **nemajú** len odpovedať „pravda“ alebo „nepravda“. Majú namiesto toho navrhnúť **stratégiu overovania**.
 1. Kde by ste si túto informáciu overili?
 2. Koho by ste sa mohli spýtať?
 3. Dôverovali by ste príspevku na sociálnej sieti?
 4. Overili by ste si len jeden zdroj, alebo viacero?
 5. Čo by ste považovali za dobrý dôkaz?
 6. Ktorému zdroju by ste dôverovali viac?
 7. Čo by vás prinútilo zmeniť názor?
2. Učiteľ potom predvedie, ako by sa dalo tvrdenie overiť pomocou rôznych typov zdrojov.

Žiaci si uvedomia, že overovanie informácií je proces, a nie len rozhodnutie, či niečo „vyzerá pravdivo“.

4. Voliteľné kolo — UI verzus človek

1. Učiteľ sa spýta systému UI: „**Prečo je dôležité chrániť kultúrne dedičstvo?**“ - UI vygeneruje krátku odpoveď.
2. Žiaci potom samostatne sformulujú **svoju vlastnú odpoveď bez UI**.
3. Trieda obe odpovede porovná.
 1. Čo UI odpovedala dobre?
 2. Čo v odpovedi chýba?
 3. Poskytuje UI informáciu, názor, alebo oboje?
 4. Pozná UI naše miestne prostredie tak dobre ako my?
 5. Ktorá odpoveď by bola užitočnejšia pri predstavovaní nášho miestneho kultúrneho dedičstva?
 6. Môže odpoveď vygenerovaná UI nahradiť naše vlastné myslenie?

To sa spája s dôrazom kurikula na kultúrne dedičstvo, na porozumenie žiakov minulosti a prítomnosti a na ich schopnosť vysvetliť a zdôvodniť vlastné stanoviská.

Záverečná aktivita: tvorba pravidla pre triedu

Na konci hodiny učiteľ spolu so žiakmi vytvorí jednoduchý plagát pre triedu:

5 OTÁZOK, KÝM NIEČO ZDIEĽAME

- **ZASTAV**
 - Musím tomu uveriť okamžite?
- **SPÝTAJ SA**
 - Kto to vytvoril alebo zverejnil?
- **OVER**
 - Kde si môžem informáciu overiť?
- **POROVNAJ**
 - Hovoria to isté aj iné dôveryhodné zdroje?
- **ROZHODNI**
 - Mám dostatok dôkazov, aby som tomu uveril alebo to zdieľal?

Plagát sa stáva hlavným praktickým výstupom hodiny.

Záverecná otázka: Ak počítač dokáže vytvoriť obrázok alebo text, ktorý vyzerá úplne skutočne, čo by sme mali urobiť predtým, než mu uveríme alebo ho budeme zdieľať s inými ľuďmi?

Materiály

- jeden počítač a projektor pre učiteľa;
- prístup k nástroju LLM/UI, ktorý obsluhuje učiteľ;
- 2 – 3 pripravené obrázky a texty vygenerované UI;
- niekoľko príkladov skutočných a vymyslených informácií;
- pracovný list ZASTAV → SPÝTAJ SA → OVER → POROVNAJ → ROZHODNI;
- rôzne zdroje, ktoré môžu žiaci použiť na overovanie;
- tabuľa alebo plagát na tvorbu triedneho pravidla „5 otázok, kým niečo zdieľame“.

Úloha učiteľa a úloha žiakov

Základným princípom návrhu tejto hodiny je, že **UI používa učiteľ**.

Učiteľ	Žiaci
Obsluhuje nástroj UI.	Pozorujú výstup UI.
Vytvára vybrané príklady.	Kladú otázky o obsahu.
Predvádza, ako UI generuje text a obrázky.	Identifikujú dôvody, prečo informácii dôverovať alebo ju spochybniť.
Poskytuje príklady a protipríklady	Porovnávajú rôzne zdroje.
Modeluje stratégie overovania	Rozvíjajú vlastnú stratégiu overovania.
Vedie diskusiu	Vysvetľujú a zdôvodňujú svoje závery.
Zviditeľňuje obmedzenia UI.	Uvažujú o zodpovednom zdieľaní informácií.

Žiaci sa teda učia o možnostiach, obmedzeniach a spoločenských dôsledkoch UI bez toho, aby potrebovali vlastný prístup k systému UI.

Revision #1

Created 2026-09-17 21:36:56 UTC by Alexander

Updated 2026-09-17 21:36:56 UTC by Alexander