

23. ročník soutěže



Ministerstvo
vnitra

odbor komunikace



Soutěžní témata pro rok 2026

1. kategorie: mateřské školy



Jak vypadá můj hrdina
(policie, hasiči, záchranná služba)

2. kategorie: 1. stupeň základní školy



Roboti budoucnosti



Zimní olympijské hry

3. kategorie: 2. stupeň základní školy



72 hodin – jak se připravit
a společně zvládnout krizovou situaci



Výhody a nevýhody AI

Obecné informace k soutěži

Hlavním cílem soutěže je zvýšit obecné povědomí žáků v oblasti primární prevence rizikového chování prostřednictvím tvůrčí činnosti.

1. Pořadatel soutěže

Pořadatelem soutěže je odbor komunikace Ministerstva vnitra se sídlem Nad Štolou 3, 170 34 Praha 7.

2. Záštitu

Záštitu nad 23. ročníkem soutěže Svět očima dětí převzal ministr vnitra Lubomír Metnar.

3. Cílové skupiny (děti ve věkovém rozpětí 3–15 let)

- děti z mateřských škol – oddělení předškolních dětí
- děti z prvního a druhého stupně základních škol
- děti z dětských domovů
- děti ze specializovaných škol
- děti ze středisek volnočasových aktivit
- děti z dětských skupin

4. Doba trvání a místo soutěže

Soutěž bude probíhat na území České republiky. Termín pro odevzdání soutěžních prací je **31. května 2026**.

5. Podmínky soutěže

- ✓ Účastí v soutěži převádí účastník veškerá práva související se zasláním dílem na organizátora soutěže a souhlasí s dodržováním oficiálních předpisů s tím, že všechna rozhodnutí organizátora přijme jako konečná.
- ✓ Účastník souhlasí s tím, že se zaslání dílo může využívat v preventivních projektech odboru komunikace Ministerstva vnitra, že bude pro tyto účely rozmnožováno a sdělováno veřejnosti zejména prostřednictvím počítačové sítě a že se budou rozmnoženiny díla rozšiřovat, půjčovat či vystavovat.
- ✓ Právo využít dílo výše uvedeným způsobem se poskytuje bezúplatně.
- ✓ **Zaslaná díla se stávají majetkem organizátora a účastníci nemají nárok na jejich vrácení.**
- ✓ Účastníci soutěže souhlasí se zveřejněním přihlášených výtvorů po dobu dvou let od ukončení soutěže.
- ✓ Vyhlašovatel není povinen výtvor přihlášený do soutěže vystavit.

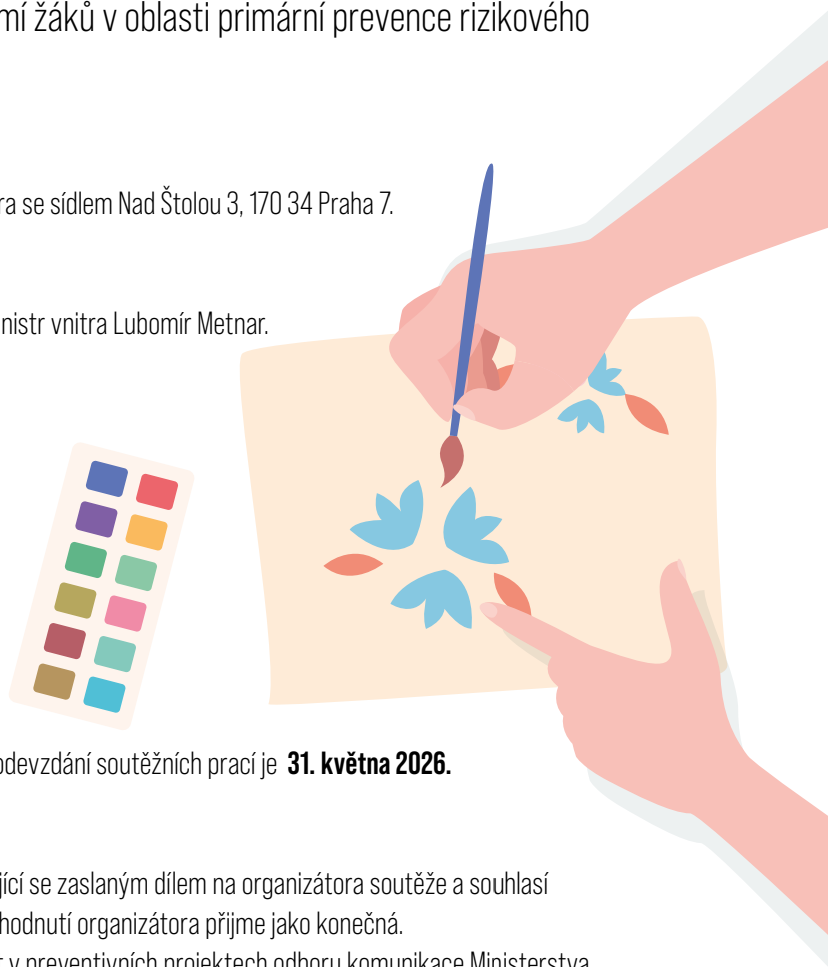
6. Vyhodnocení soutěžních témat

Vítězná díla vybere hodnotící komise, složená z pracovníků odboru komunikace. Každoročně se odbor komunikace snaží ocenit přibližně 100 prací ze všech zaslanych děl. Žáci jsou oceňováni v rámci každé kategorie (mateřské školy, 1. stupeň ZŠ, 2. stupeň ZŠ) a dle způsobu zpracování díla (výtvarné, literární, audiovizuální atd.) Žáci se mohou umístit na 1.–3. místě. V některých případech může být udělena tzv. zvláštní cena, která vyzdvihuje originalitu a osobitý přístup žáka ke ztvárněnému tématu. Všichni výherci budou o svém umístění informováni prostřednictvím e-mailu nejpozději do 12. června 2026. Pokud neobdržíte žádný e-mail, nebylo Vaše dílo zařazeno mezi výherní. Sledujte proto prosím pečlivě své e-mailové schránky. Detailní a aktuální informace naleznete také na stránkách Ministerstva vnitra <http://mv.gov.cz/soubor/svet-ocima-det-2026-vzorovy-soutezni-formular.aspx>

7. Vyhlášení výsledků (termín a místo konání)

Vyhlášení výsledků 23. ročníku soutěže a osobní předání cen všem vítězům se uskuteční po letních prázdninách **v sobotu**

5. září 2026 v Praze v rámci Rodinného dne Ministerstva vnitra. Bližší informace obdrží všichni výherci do e-mailu. V případě, že nebude možné předat výhercům ceny v daném termínu osobně, budou odeslány poštou. Totéž platí v případě zrušení slavnostního vyhlášení ze strany organizátora.



Pravidla soutěže

Prosíme, před zasláním díla do soutěže si pozorně přečtete pravidla. Soutěžící, kteří nesplní níže uvedená pravidla, bohužel nebudou do soutěže zařazeni.

Každý soutěžící může zaslat pouze jedno dílo, jehož je autorem, přičemž si může vybrat ze tří níže uvedených způsobů zpracování:

- ✓ výtvarné dílo – je možné zvolit si libovolnou výtvarnou techniku – kresba, malba, koláž, trojrozměrné dílo, fotografie apod.,
- ✓ literární dílo – např. vlastní úvaha, báseň, pohádka, povídka, komiks,
- ✓ audiovizuální dílo – např. vytvoření záznamu divadelního představení, šotu, krátkého filmu.

Maximální počet dětí pracujících na jednom díle:

- ✓ výtvarné zpracování – 2 děti,
- ✓ literární zpracování – 1 dítě,
- ✓ audiovizuální zpracování – 3 děti.

Maximální počet zaslaných děl:

Každý výše uvedený subjekt, zabývající se vzděláváním a výchovou dětí (MŠ, ZŠ, speciální školy, dětské domovy...), může zaslat omezený počet děl:

- ✓ v případě MŠ lze zaslat maximálně **3 výtvarná díla za jednu třídu,**
- ✓ v případě ZŠ lze zaslat maximálně **9 děl za jednu třídu** (3x výtvarné dílo, 3x audiovizuální dílo, 3x literární dílo).
- ✓ v případě ostatních vzdělávací subjektů lze zaslat **9 děl za jednu třídu/ skupinu**

Maximální rozměry

- ✓ Výtvarná dvojrozměrná díla mohou mít maximální rozměr 1 m x 1 m, trojrozměrná díla maximální rozměr 0,5 m x 0,5 m x 0,5 m.
- ✓ Literární díla mohou mít maximální rozsah dvě strany formátu A4.
- ✓ Audiovizuální díla mohou trvat maximálně 5 minut.

Každé dílo musí obsahovat:

1. název a adresu školy či školního zařízení,
2. kontaktní osobu (učitel),
3. e-mail a telefon na kontaktní osobu (učitel),
4. jméno a příjmení autora,
5. věk,
6. třídu (**pokud žák bude na konci školního roku přecházet na jinou školu, uveďte tuto informaci do poznámky**),
7. název vybraného tématu (dle vypsání témat pro rok 2026),
8. kontakt na zákonného zástupce (e-mail, mobilní telefon). Předání cen výhercům se uskuteční v sobotu 5. září 2026 v Praze.
Z předchozích ročníků máme zkušenost, že se děti vyhlášení zúčastní zpravidla se svými rodiči, jelikož se nejedná o všední den. Z tohoto důvodu žádáme také o kontakt na zákonného zástupce. V případě ocenění žáka informujeme v první řadě e-mailem kontaktní osobu za školu, další informace komunikujeme e-mailem s rodiči během letních prázdnin (informace o programu a jeho případných změnách, místě a čase vyhlášení apod.)

Vzorový formulář je ke stažení na našich webových stránkách

<https://mv.gov.cz/clanek/svet-ocima-deti-2026.aspx>



Informace pro zaslání děl

Soutěžní díla můžete posílat buď poštou, nebo elektronicky nejpozději do 31. května 2026. Rozhodující je datum na razítku pošty (v případě zaslání poštou) a den odeslání (v případě zaslání e-mailem).

Později zasláná díla nelze do soutěže přijmout.

1) Poštou na adresu Ministerstva vnitra

Ministerstvo vnitra, odbor komunikace
Nad Štolou 3, poštovní schránka 21/TP
170 34 Praha 7 – Letná

Na obálku napište heslo: Svět očima dětí.

2) Elektronicky na e-mailovou adresu: soutezpr@mv.gov.cz.

Výtvarná díla zasílejte nafocená či oskenovaná, literární díla ve formátu DOCX nebo PDF. Audiovizuální díla můžete zaslat například prostřednictvím internetového úložiště Úschovna.cz.



Další informace k projektu:

Kontaktní osoba projektu:

Mgr. Leona Srbová

odbor komunikace Ministerstva vnitra

e-mail: leona.srbova@mv.gov.cz

tel.: 974 832 726

1. kategorie: mateřské školy

Jak vypadá můj hrdina

Každý z nás má svého hrdinu. Někdo obdivuje slavné sportovce nebo pohádkové postavy, jiný zase hrdiny, kteří druhým pomáhají každý den. Jak vypadá tvůj hrdina? Co dělá, když někomu pomáhá? Může zachraňovat svět? Má tvůj hrdina uniformu nebo obyčejné oblečení?

Kolem nás žije spousta lidí, kteří vykonávají velmi důležitou práci. Starají se o to, abychom byli v bezpečí, cítili se dobře a měli komu zavolat, když se něco pokazí. Říkáme jim naši hrdinové. Neumí sice létat jako superhrdinové z pohádek, ale dělají něco možná ještě důležitějšího – každý den pomáhají lidem. Mezi takové hrdiny patří hasiči, policisté a zdravotníci.

Kdy potřebujeme záchranáře? Co dělají policisté, aby byli lidé v bezpečí? Jaké vybavení má hasič, aby mohl pomáhat? Musí mít hrdina nadpřirozené schopnosti, nebo jím může být i obyčejný člověk? Představ si, že se na jeden den staneš hrdinou. Jak by takový tvůj hrdinský den vypadal?

Hrdinové v uniformách

Hasiči – hrdinové, kteří bojují s ohněm

Někde hoří – a v takové chvíli lidé volají hasiče. Hasiči mají velká červená auta s majáky a hlasitou sirénou. Když zazvoní na jejich stanici telefon, musí všeho nechat, rychle se obléknout do ochranného obleku, nasadit přilbu a obout si speciální boty. Pak naskočí do auta a co nejdříve jedou tam, kde je někdo v nebezpečí.

Hasiči jen nehasí požáry. Pomáhají i při dopravních nehodách, povodních, silných bouřkách, třeba když vítr povalí stromy přes cestu. Umějí zachránit člověka z hořícího domu, sundat kočku ze stromu, vyprostit někoho z auta nebo odčerpát vodu ze zatopeného sklepa. V jejich autech najdeme dlouhé hadice na vodu, žebříky, motorové pily, speciální nosítka, přístroje na dýchání a mnoho dalších nástrojů.

Na hasičské stanici tráví hasiči hodně času. Mají tam šatny, jídelnu, místnost na odpočinek i ložnice, protože bývají ve službě i přes noc. Musí být připraveni vyjet kdykoli – ve dne, v noci, o víkendu i o svátcích. Hodně trénují, cvičí a učí se nové věci, aby se v nebezpečných situacích dokázali rychle a správně rozhodnout a jednat.



Policisté – hrdinové, kteří pomáhají a chrání

Policisté se starají především o to, aby všichni dodržovali pravidla a aby byl všude pořádek a bezpečí. Poznáš je podle a nápisi „Pomáhat a chránit“ na policejních autech. Když se někde něco stane, policisté přijedou a zjišťují, co se přihodilo a jak mohou pomoci.

Policisté vyšetřují krádeže, hledají ztracené věci, pomáhají lidem při dopravních nehodách a dávají pozor na to, aby řidiči dodržovali pravidla silničního provozu. Když přestanou fungovat semaforey, řídí dopravu, aby se auta nesrazila. Jindy pomáhají najít dítě, které se ztratilo. Pokud někdo dělá něco nebezpečného nebo ubližuje ostatním, policisté si s ním promluví a ve vážných případech ho mohou i zatknout.

Policista u sebe nosí různé pomůcky – například pouta, svítilnu, vysílačku a někdy i služební zbraň, kterou však používá jen ve velmi nebezpečných situacích. Kromě aut můžeš policisty potkat i na motorkách, kolech, člunech na vodě, ve vrtulnících nebo na koních. Zdravotnická záchraná služba – hrdinové, kteří pečují o zdraví

Zdravotníci pomáhají lidem, když je jim špatně nebo se vážně zraní. Mohou to být lékaři, zdravotní sestry nebo záchranáři. Když někdo náhle omdlí, hodně krvácí nebo nemůže dýchat, zavolají lidé záchranou službu. Ta přijede sanitkou – žlutým autem s modrým majákem a sirénou.

V sanitce je spousta přístrojů a pomůcek, které zdravotníci používají, aby člověku ulevili od bolesti a pomohli mu dýchat nebo se cítit lépe. Někdy ošetří člověka přímo na místě, jindy je potřeba ho rychle dopravit do nemocnice. Zdravotníci musejí být klidní, všímaví a šikovní, protože často rozhodují o tom, jak se bude člověk cítit a jestli se brzy uzdraví.

V případě, že jde o čas a je potřeba dostat zraněného co nejrychleji do nemocnice, používají zdravotníci vrtulník. Často zasahuje i na místech, kam se sanitka jen těžko dostává. Zdravotníci a záchranáři pracují ve dne i v noci a musejí být stále připraveni vyjet.

CO – KDE – KDO

Kuba je doma s mladší sestřičkou Aničkou. Najednou Anička spadne ze židle, hodně pláče, nemůže se postavit a má nohu divně zkroucenou. Kuba vidí, že je to vážné, dospělý u nich není. Kuba ví, že v takové chvíli může volat o pomoc na tísňovou linku 155 nebo 112. Vezme telefon, zmáčkne na něm čísla a přiloží si ho k uchu.

Ozve se ženský hlas: „Tísňová linka, co se stalo?“

Kuba si vzpomene na kouzelnou větu CO – KDE – KDO a mluví pomalu a jasně:

1. CO – co se stalo

„Sestřička spadla ze židle, hodně jí bolí noha a nemůže chodit.“

2. KDE – kde se to stalo

„Jsme doma, v Praze, ulice Jabloňová 12, třetí patro, byt číslo 7.“

3. KDO – kdo volá

„Jmenuji se Kuba Novák, je mi devět let. Jsem její brácha.“

Paní se doptá na další věci:

„Dýchá sestřička normálně? Je při vědomí?“

Kuba odpoví na otázky a pak už jen poslouchá pokyny a dělá, co paní říká. Nezavěsí jako první – počká, až hovor ukončí paní na lince.

Příklady situací, kdy je dobré přivolat pomoc – vymyslete společně nějaké další?

- ✓ někdo nedýchá, nehýbe se, je v bezvědomí;
- ✓ - někdo hodně krvácí nebo má podezření na zlomeninu;
- ✓ - vidím požár, kouř, cítím plyn;
- ✓ - vidím vážnou dopravní nehodu.

Když jedou záchranáři kolem nás

Určitě už jste někdy venku slyšeli houkající sirénu a viděli auto blikající modrým světlem. To znamená, že záchranáři spěchají k někomu, kdo potřebuje rychle pomoc. V takové chvíli je nesmírně důležité jim nebránit v cestě:

- ✓ - zastavit se na chodníku
- ✓ - nevstupovat do silnice, ani když svítí zelená
- ✓ - počkat, až záchranáři projedou
- ✓ - dobře se rozhlédnout, zda nejede další auto se sirénou, a teprve pak pokračovat.

Pomocné okruhy:

Co budete dělat, když uvidíte, že někdo leží na zemi a nehýbe se?

Jaký hrdina ti je nejbližší a proč? Umiš vymyslet situaci, kdy se všichni tři potkají na jednom místě [hasič, policista, zdravotník]?

Jak budeš postupovat, když se dovoláš na tísňovou linku?

Můžeš nakreslit obrázek hasiče u požáru nebo při odklizení spadlých stromů. Zkus vytvořit koláž nebo trojrozměrné dílo – třeba model hasičského auta nebo stanice. Ukaž, jak tvůj hrdina pomáhá ostatním a jak si ho představuješ právě ty. Co bude tvůj hrdina umět (léčit, hasit, chránit, utěšit)?

Jak volat o pomoc – důležitá čísla ?

Když se děje něco nebezpečného,
je důležité zůstat co nejvíc v bezpečí
a zavolat pomoc:

150 – HASIČI

155 – ZÁCHRANNÁ SLUŽBA

158 – POLICIE

112 – TÍŠŇOVÁ LINKA PRO CELOU EVROPU

Zdroj a více informací:

Záchraný kruh

Letáky, příručky, pomůcky, hry,
prezentace, filmy, loga... - Hasičský
záchraný sbor České republiky

1. stupeň ZŠ

Roboti budoucnosti

Jak si představujete svět, který budou tvořit roboti? Jaké budou mít úkoly, schopnosti a vztahy k lidem? Může se robot stát kamarádem, pomocníkem, záchranářem nebo třeba ochráncem přírody? Jak by vypadal váš robot a co za práci by mohl dělat? S jakými úkoly by vám mohl pomáhat?

Všichni bychom si přáli, aby roboti budoucnosti lidem pomáhali. Svět se rychle mění a s ním i technologie. Ještě před pár desítkami let existovali roboti jen v knihách a filmech. Dnes už dokážou stavět domy, čistit oceány nebo pomáhat lékařům při operacích – a to je teprve začátek.

Co je robot?

Robot je stroj, který se umí sám pohybovat a vykonávat úkoly podle programu nebo podle toho, co vidí a slyší. Některé roboty ovládá člověk na dálku, jiné pracují samostatně a rozhodují se podle nasbíraných informací.

Slovo ROBOT

Slovo robot pochází z češtiny a poprvé ho použil Karel Čapek ve své hře R. U. R., která měla premiéru roku 1921. Slovo robot mu poradil jeho bratr, malíř a spisovatel Josef Čapek, jako název pro umělé dělníky. České slovo robot se tak stalo populární po celém světě. Byla tak označována automatická a mechanická zařízení včetně domácích multifunkčních strojů a inteligentních hraček.



Hra R. U. R. začíná v továrně na výrobu robotů androidů, kteří vypadají jako skutečné lidské klony. Roboti byli sestaveni proto, aby sloužili lidem, mohou však zcela jasně uvažovat a jednat ve svůj prospěch. Autor tak varuje před negativními vlivy techniky, která se mohla lidem vymknout z ruky a stát se jejich záhubou.

Kde už dnes roboti pomáhají

V továrnách roboti skládají auta, nosí těžké díly a dělají nebezpečnou nebo nudnou práci, aby ji lidé nemuseli dělat celý den. Doma nám mohou roboti vysávat, sekat trávu nebo hlídat dům pomocí kamer a senzorů. V nemocnicích pomáhají lékařům při operacích, dokážou velmi přesně řezat a neunaví se. Ve vesmíru roboti zkoumají planety, kam je pro člověka zatím nebezpečné nebo drahé létat.

V horizontu příští dekády se čeká, že roboti zvládnou kolem třetiny domácích prací: úklid, praní, nákupy, základní opravy, dohled nad bezpečností. Domácí roboti budou kombinovat fyzické schopnosti (manipulace s předměty) a konverzační AI, takže si s nimi půjde i popovídat (podobně jako s hlasovými asistenty). Sociální a domácí roboti budou schopni poskytovat i emoční podporu – připomínat léky, hlídat děti, povídat si s osamělými lidmi nebo seniory.

Ve výrobě a službách bude mít své zastoupení cobot (kolaborativní robot) – robot, který fyzicky sdílí prostor s lidmi a doplňuje je (místo toho, aby je nahradil). V továrnách už nyní roste počet kolaborativních robotů, kteří obsluhují stroje, balí balíky a lidem nechávají kreativnější práci. Představte si pracovníka na lince, který šroubuje kryt na výrobek a vedle něj stojí cobot: člověk vloží díly, cobot je přidržuje a pokaždé přesně dotáhne šrouby, kdyby do něj člověk omylem strčil, cobot okamžitě zpomalí nebo se zastaví.

Roboti také v budoucnosti budou zastávat roli pečovatelu a společníků a mohli by i výrazně zasáhnout do ochrany přírody, záchranných operací a pomoci při katastrofách.

Robot Pepper je humanoidní robot navržený hlavně jako společník a informační průvodce, ne jako pracovní robot do výroby. Využívá se v obchodech, na letištích, v hotelech, muzeích nebo i ve školách, kde vítá návštěvníky, odpovídá na dotazy a umí lidi bavit. Vyvinula ho společnost SoftBank Robotics a první verze se objevila kolem roku 2014. Je vysoký asi 120 cm, váží zhruba 30 kg a místo nohou má podvozek s kolečky (pohybuje se přibližně rychlostí okolo 3 km/h). Dokáže rozpoznávat základní lidské emoce z výrazu tváře, tónu hlasu a celkového projevu člověka a podle toho upravuje své chování. Umí mluvit a naslouchat, na hrudi má i dotykový tablet, přes který zobrazuje informace nebo jednoduché aplikace. Je schopen vést s lidmi jednoduchý rozhovor a odpovídat na často kladené otázky. Umí také bavit – tancuje, zpívá, vypráví vtipy nebo si s lidmi udělá selfie. Je koncipován jako „emotional robot“ – má působit přátelsky, reagovat na náladu člověka a vytvářet dojem osobnosti, která se vyvíjí podle toho, jak s ním lidé zacházejí. V Česku se používá například jako informační robot na letišti v Praze. Ve školním prostředí může sloužit k demonstraci robotiky, programování a lidsko-robotické interakce.

Co je humanoidní robot?

Humanoidní robot je stroj, který konstrukcí a vzhledem připomíná člověka. Když je podobnost velmi výrazná, mluví se někdy o androidu (vypadá téměř jako člověk).

Robot Spot je čtyřnohý mobilní robot od společnosti Boston Dynamics, často označovaný jako robotický pes. Spot je elektricky poháněný a velmi obratný robot se čtyřma nohama, schopný pohybu v terénu, kam se kola nebo pásy nedostanou (schody, suť, bahno, nerovný a těžký terén). Od roku 2016 se o něm začalo mluvit na veřejnosti a asi od roku 2020 se začal prodávat jako univerzální technický nástroj, který pomáhá kontrolovat stroje a sbírat důležitá data v továrnách a nebezpečných provozech. Mezi jeho schopnosti patří autonomní pohyb. Umí si mapovat okolí, plánovat trasu, vyhýbat se překážkám, lézt po schodech a v případě pádu se sám postavit. V praxi se využívá pro kontrolu továren, elektráren či staveb. Může být také nasazen v nebezpečných zónách, např. po katastrofách nebo v kontaminovaných budovách, kde přenáší obraz a data bez rizika pro lidi.

Co bys chtěl, aby tvůj robot uměl? Byl by spíš podobný člověku, nebo úplně jiný? Jak by se roboti chovali, kdyby měli city? Dokázali by změnit svět k lepšímu? Jak by se tvůj robot jmenoval?

Rozzum v divočině – je animované dobrodružství robotky Roz, která po havárii skončí na opuštěném ostrově plném zvířat. Původně je navržena jako dokonalá domácí pomocnice pro lidi, ale kvůli nehodě ztroskotá na ostrově, kde žádní lidé nejsou. Musí se naučit přežít v divočině, komunikovat se zvířaty a získat jejich důvěru, i když ji zpočátku považují za vetřelce nebo příšeru. Roz si vezme pod ochranu osiřelé husí mládě, které vychovává jako vlastní, a zároveň začne přemýšlet o tom, co znamená mít city, rodinu a místo, kam patří.

Zákony robotiky

Jedná se o tři jednoduchá pravidla slušného robota, která chrání lidi a říkají robotům, jak se mají chovat. Pravidla pochází z příběhů spisovatele Isaaca Asimova, podle kterých se mají roboti chovat, aby byli pro lidi bezpeční. Tyto zákony se poprvé objevily v povídkové sbírce Já, robot (vyšla v roce 1950).

1. Robot nesmí ublížit člověku, ani svou nečinností dopustit, aby bylo člověku ublíženo.

Robot nesmí nikomu způsobit bolest nebo ho uvést v nebezpečí – ani schválně, ani tím, že „nic nedělá“, když vidí, že se něco děje. Kdyby např. robot viděl, že dítě padá do bazénu, nemůže se jen dívat – měl by se snažit dát vědět dospělým nebo pomoci podle toho, jak má naprogramováno.

2. Robot musí uposlechnout příkazy člověka, kromě případů, kdy jsou tyto příkazy v rozporu s prvním zákonem.

Robot má plnit rozumné příkazy lidí, jako když děti plní pokyny paní učitelky, ale nikdy nesmí provést něco, čím by někomu ublížil. Když člověk řekne robotovi „podej mi knihu“, robot poslechne. Kdyby mu ale někdo poručil „strč Pepu ze židle“, robot to nesmí udělat, protože by porušil první pravidlo.

3. Robot musí chránit sám sebe, pokud to není v rozporu s prvním nebo druhým zákonem.

Robot by neměl zbytečně riskovat, aby se nezničil – ale bezpečnost lidí je vždy důležitější. Robot neskočí do ohně jen tak, ale kdyby tam byl člověk v nebezpečí a jinak by to nešlo, pravidlo ochrany člověka je důležitější než ochrana robota.

Později přidal Asimov nultý zákon:

Robot nesmí ublížit lidstvu jako celku ani svou nečinností dopustit, aby bylo lidstvu ublíženo.

Robot hlídá bezpečí všech lidí na zemi, a když vidí velké nebezpečí, nesmí jen stát – musí něco udělat, aby lidstvo ochránil. Jak by vypadala pravidla vašeho třídního robota? Vymyslete, jak by se měl chovat robot u vás ve třídě. Např. „Robot bude mluvit pouze slušně“ nebo „Robot po vyučování uklidí třídu“. Můžete vymyslet i další vlastní „čtvrtý zákon“, např. „Robot má pomáhat slabším“.

Pomocné okruhy:

Jaký robot by ti nejvíc usnadnil život doma nebo ve škole? Přestav si robota, který pomáhá dětem s učením nebo s domácími úkoly. Jak se jmenuje a jak by ti vysvětloval těžké učivo? Jaká tři pravidla by podle tebe měla platit, aby roboti lidem pomáhali a neškodili? Jak by mohlo vypadat „Desatero robota pomocníka“?

Můžeš nakreslit, jak by vypadal robot inspirovaný tvým oblíbeným zvířetem (robot-kočka, robot-delfín, robot-kůň...). Jaké speciální schopnosti by měl? Co by se stalo, kdyby se tvůj robot jednoho dne naučil něco nového sám od sebe? Vymysli dobrodružství, které spolu zažijete, a namaluj plakát nebo natoč video. Zapoj svoji fantazii a ukaž nám, jak si představuješ roboty budoucnosti – jejich vzhled, schopnosti i to, jak pomáhají lidem, zvířatům nebo přírodě. Tvůj robot může být chytrý, legrační, létající nebo třeba úplně kouzelný.

Zdroj a více informací:

Pepper -Nao

About the Spot Robot

Rozzum v divočině [2024] | ČSFD.cz

Roboti, co vypadají jako lidi, zaplní naše továrny: Už přicházejí! | Ábíčko.cz

Robot nesmí ublížit člověku. Zákon sci-fi se hodí i k přemýšlení o AI – ČT24 – Česká televize

1. stupeň ZŠ

Zimní olympijské hry 2026

(Milán a Cortina d'Ampezzo)

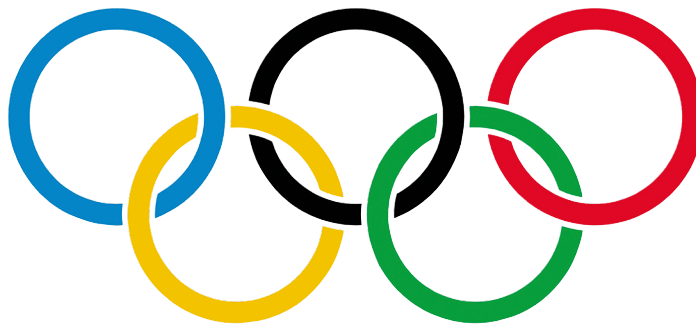
Buď nejlepší, jak umíš, a nikdy se nevzdávej.

Datum konání: 6. 2. – 22. 2. 2026

Celková účast: 2900 sportovců z více než 90 zemí světa

Česká účast: 113 sportovců

Oficiální web: Winter Olympics 2026 - News, Schedules, Results - Milano Cortina 2026



Zimní olympijské hry jsou velká světová sportovní událost, která se koná každé čtyři roky. Poprvé se uskutečnily v roce 1924 ve francouzském Chamonix. Od té doby se zimní olympiády střídají v různých zemích Evropy, Asie i Ameriky.

Hry mají několik symbolů, které se opakují při každé olympiádě a nesou důležité myšlenky – jednotu, mír, fair play a radost. Hlavními symboly [zimních i letních] olympijských her jsou olympijské kruhy, olympijská vlajka, heslo/motto, oheň a pochodeň, hymna, oficiální emblémy a maskoti.

Olympijské kruhy

Pět vzájemně propojených kruhů (modrý, žlutý, černý, zelený, červený) je základní a nejznámější symbol olympiády, který zná většina lidí na světě. Kruhům se tradičně přisuzuje symbolika propojení kontinentů a jednoty světa skrze olympijskou myšlenku.

Olympijská vlajka

Olympijskou vlajku tvoří pět kruhů na bílém obdélníkovém podkladu, přičemž oficiální poměr stran je 2:3. Vlajka se vztyčuje při zahajovacím ceremoniálu her, vlaje po celou dobu olympiády a její stažení na závěr symbolizuje ukončení her.

Olympijské heslo (motto)

Tradiční olympijské heslo zní „Citius, Altius, Fortius“ (rychleji, výše, silněji) a v moderní podobě je doplněno o „communiter“ (společně) ve smyslu sdíleného úsilí. Vyjadřuje snahu sportovců překonávat vlastní možnosti, ale i důraz na spolupráci a solidaritu mezi lidmi.

Olympijský oheň a pochodeň

Olympijský oheň se zapaluje v řecké Olympii pomocí slunečních paprsků a poté putuje v podobě štafety v pochodni až do dějiště her. Plamen symbolizuje naději, světlo, mír a kontinuitu mezi antickými a moderními hrami a hoří po celou dobu konání olympiády.

Olympijská hymna

Olympijská hymna je oficiální skladba uznaná Mezinárodním olympijským výborem a používá se při slavnostních ceremoniálech, zejména při vztyčování olympijské vlajky. Podporuje slavnostní atmosféru a zdůrazňuje univerzální charakter olympijského hnutí.

Emblém (logo her)

Každé hry mají svůj vlastní olympijský emblém, který kombinuje kruhy s prvky hostitelské země, jako jsou barvy nebo motivy vlajky či krajiny.

Maskoti

Maskoti zimních olympijských her 2026 v Miláně jsou dvě lasice hranostaj jménem Tina a Milo. Bílá Tina symbolizuje Cortinu a rází heslo, že snít se má ve velkém. Hnědosrstý Milo, který zastupuje hostitelské město Milán, je symbolem odhodlání – narodil se bez tlapky, ale naučil se překonávat problémy pomocí ocasu.

Zimní olympijské hry se tento rok konaly po 20 letech v Itálii – a to především ve městech Milán a Cortina d'Ampezzo, kam se sjeli nejlepší sportovci z celého světa. Slavnostní zahájení hostil Milán na stadionu San Siro. Město módy, památek a fotbalu bylo také centrem ledových sportů. Cortina přivítala sjezdačky, curlery a také třeba skeletonisty. Celkem se soutěžilo o 116 sad medailí a nově se na hrách představili skialpinisté ve sprintu a štafetě smíšených dvojic. Premiéru měli i akrobatičtí lyžaři a lyžařky v paralelní jízdě v boulich.

Na zimních olympijských hrách se soutěží celkem v 16 sportovních odvětvích. Pro Itálii to budou už třetí zimní hry v historii, dříve hostila olympiádu v Cortině v roce 1956 a v Turíně v roce 2006. Hry v roce 2026 byly už 25. v pořadí a kladly důraz na využití existujících sportovišť a šetrnost k přírodě.



Zimní olympijské hry se nekonaly jen dvakrát, v letech 1940 a 1944, a to kvůli druhé světové válce. Mnoho her proslavily extrémní mrazy, nečekané oblevy nebo technické novinky (třeba umělý sníh či moderní ledové dráhy).

Do zimního olympijského programu patří např. tyto sporty:

Biatlon, běh na lyžích, alpské lyžování, akrobatické lyžování, snowboarding, severská kombinace, skialpinismus, saně, lední hokej, skoky na lyžích, rychlobruslení, short track, krasobruslení, freestyle lyžování, boby, skeleton, curling.

Skialpy poprvé na olympiádě

Skialpinismus (ski mountaineering) měl olympijskou premiéru na ZOH 2026, jel se jako samostatný sport s krátkými sprinty a smíšenou štafetou. Při variantě sprint závodníci nejdříve vystoupají do kopce na speciálních lyžích s pásy, pak běží do schodů a nakonec absolvují obří slalom směrem dolů – to vše s batohem na zádech. Závod trvá asi čtyři minuty a účastníci během něj nastoupají přibližně 70 výškových metrů. Tento závod není jen o síle v nohou, rukou a lyžařské technice, ale i o rychlosti v depech, ve kterých si každý musí co nejrychleji sundat anebo nasadit lyže, které má umístěné na batohu.

Představ si, že je únor 2026 a v Itálii začínají velké zimní olympijské hry, kde se setkávají nejlepší sportovci světa. V Miláně svítí světla velkého stadionu a lidé z různých zemí mávají vlajkami – v patřičném oblečení – tleskají a podporují své sportovce. Možná tam někde v hledišti sedí i nějaká česká rodina, která drží závodníkům palce v dresech s českou vlajkou.

Zahraj si na vtipného experta na olympijské sporty a zkus vymyslet nový, fiktivní, legrační sport, kde budeš moci použít brusle.

České hvězdy a jejich úspěchy

Česko (a dříve Československo) má na zimních olympijských hrách dlouhou a úspěšnou tradici. První velkou hvězdou byl skokan na lyžích Jiří Raška, který získal zlatou medaili v Grenoblu v roce 1968 a stal se tak symbolem českého úspěchu na sněhu. Jiří Raška se narodil roku 1941 ve Frenštátu pod Radhoštěm v Beskydech do skromné ševcovské rodiny. Tatínek mu brzy zemřel a maminka sama vychovávala několik dětí. Už jako malý se Jirka musel naučit být samostatný a pomáhat v rodině. Jako dítě trávil čas venku v přírodě, na kopcích a ve sněhu, kde ho fascinovalo klouzání a lyžování. Ve Frenštátu byly skokanské můstky a Jirka začal trénovat skoky na lyžích. Nejdříve na malých můstcích a s jednoduchým vybavením, ale zato s obrovským nadšením.

Na začátku nebyl nejlepší, musel tvrdě trénovat a často poslouchal, že na velký sport nemá. Dokonce se jednou ani nedostal na olympiádu, i když si to moc přál. Místo aby se vzdal, začal trénovat ještě víc a bral neúspěch jako výzvu. Na ZOH v Grenoblu skočil tak dobře, že vyhrál první zlatou medaili pro Československo na zimních hrách. Jeho skok byl klidný, dlouhý a přesný – stal se symbolem tichého, ale zaslouženého vítězství jednoho skromného sportovce.

Pohádka o Raškovi

Spisovatel Ota Pavel převyprávěl život Jiřího Rašky a jeho slavný skok jako Pohádku o Raškovi:

- ✓ - malý Jirka žije v Beskydech, pomáhá mamince a u toho sní o létání jako ptáci;
- ✓ - místo křídél má ale jen staré lyže, na kterých zkouší skákat z malých kopečků;
- ✓ - když se mu něco nedaří, spadne, oklepe sníh a zkouší to znovu, protože ví, že odvaha je silnější než strach;
- ✓ - jednoho dne přijde „velký můstek“ na olympiádě, Jirka se bojí, ale vzpomene si na všechny pády a tréninky;
- ✓ - rozjede se, odrazí... a letí tak dlouho, že se zdá, jako by se dotkl oblaků – a přinese domů zlatou medaili;
- ✓ - Jirkův skok nebyl náhoda, ale tisíce malých kroků, pokusů a pádů.

Mezi nejúspěšnější české sportovce historie patří rychlobruslařka Martina Sáblíková a lyžařka a snowboardistka Ester Ledecká, obě mají tři zlaté olympijské medaile. Ester Ledecká je jedinečná tím, že dokázala získat zlato ve dvou různých sportech – v alpském lyžování a ve snowboardingu.

Dalším velkým úspěchem byl pro českou výpravu hokejový turnaj na hrách v Naganu. Poprvé byla přerušena zámořská NHL, aby mohly nastoupit i největší světové hvězdy hokeje. Čeští hokejisté, vedení brankářem Dominikem Haškem, porazili postupně silné soupeře a ve finále zvítězili nad Ruskem 1:0. Získané zlato je považováno za jeden z největších úspěchů v dějinách českého sportu a vyvolalo obrovskou euforii doma i mezi fanoušky v zahraničí. Po dlouhé pauze (od roku 2014) se letošního olympijského turnaje opět zúčastnili hokejisté ze zámořské NHL.

Olymp Centrum sportu Ministerstva vnitra

Je státní sportovní centrum, které patří pod Ministerstvo vnitra – tedy pod stejný úřad, pod který patří třeba policie. Jeho hlavním úkolem je pomáhat špičkovým sportovcům s přípravou na reprezentaci České republiky. Na olympiádu do Itálie vyrazilo v únoru 25 sportovců Olympu. Ve výpravě byli např. Lucie Charvátová, Markéta Davidová, Jessica Jislová, Anna Fernstädtová, Martina Sáblíková, Nikola Zdráhalová, Jakub Hroneš, Metoděj Jílek, Michal Krčmář nebo Jan Zabystřan.

Pomocné okruhy:

Představ si, že vaše škola pořádá dětské zimní olympijské hry. V jakých sportech by se soutěžilo, jak by vypadaly medaile a jaké by bylo zahájení?

Co jsou to olympijské hry a jaké sporty můžeš na zimní olympiádě vidět?

Znáš nějakého sportovce z České republiky?

Můžeš sestavit vlastní tým sportovců pro ZOH 2026 (skuteční lidé, pohádkové bytosti, zvířata...), kdo v něm je? Jak se jmenují, odkud jsou a v čem soutěží?

Můžeš nakreslit pohlednici z Itálie ze zimní olympiády 2026 – co by na ní podle tebe nemělo chybět? Nebo můžeš navrhnout olympijskou medaili – jaký by měla tvar a co by na ní bylo vyobrazeno. Můžeš si také zahrát na reportéra nebo novináře a zaslat nám audiovizuální dílo nebo povídku z dění na olympiádě. Jak bys vysvětlil mladšímu kamarádovi, co jsou olympijské hry? Zkus to jako komiks nebo navrhní plakát.

Zdroj a více informací:

Olympijský tým

Centrum sportu Ministerstva vnitra

Pohádka o Raškovi

2. stupeň ZŠ

72 hod. Jak se připravit a společně zvládnout krizovou situaci

www.72h.gov.cz

Příručku si stáhněte ZDE

Představ si, že se stane něco nečekaného – třeba přijde silná bouřka, vypadne elektřina, prší tak moc, že se zvedne voda, nebo napadne hromada sněhu. Najednou nejde proud, internet nefunguje a obchody jsou zavřené. Co teď? Jak se zachovat, aby všechno dobře dopadlo?

Každý z nás se někdy může ocitnout v takové situaci – když bouří, prší celé dny, když vypadne elektřina nebo přestane téct voda či jít plyn. Tyto události můžou zkomplikovat běžný život. Proto je důležité vědět, co dělat v prvních 72 hodinách – tedy během prvních tří dnů, než dorazí pomoc nebo se všechno zase rozjede.



Zkuste si s rodinou představit, jak byste to s rodinou zvládli vy. Co byste potřebovali, kdyby nešla elektřina, nebylo možné telefonovat a obchody byly zavřené? Máte doma baterku, svíčky a lékárničku? A víte všichni, kam se schovat při silném větru, nebo kde se setkat, kdyby bylo potřeba opustit dům?

Téma 72 hodin ukazuje, jak důležitá je příprava, spolupráce a vzájemná pomoc. I když se zdá, že v době moderních technologií máme všechno pod kontrolou, příroda i okolnosti nás mohou překvapit. Tehdy je klíčové zachovat klid, jednat rozumně a pomáhat si navzájem – v rodině, mezi sousedy, s kamarády nebo spolužáky.

Rady, které mohou pomoci lépe se na takové krizové situace připravit, obsahuje praktická příručka 72 hodin – Jak se připravit na krizové situace a společně je zvládnout? Příručka je součástí projektu 72 hodin (www.72h.gov.cz), na němž spolupracovalo Ministerstvo vnitra se složkami integrovaného záchranného systému a experty na krizové řízení a komunikaci z celé České republiky.

Co je krizová situace

Krizová situace je mimořádná a nebezpečná událost, při které jsou ve větším rozsahu ohroženy životy a zdraví lidí, majetek nebo životní prostředí.

V České republice se setkáváme s mnoha mimořádnými událostmi, které mohou přerůst do krizových situací, jako jsou povodně, požáry, bouře nebo výpadky základních služeb.

Pravidlo 72 hodin se týká situací, kdy nejsou bezprostředně ohroženy životy lidí. Když se občané ocitnou v přímém ohrožení života – při bezprostředně hrozícím nebezpečí, nehodách, úrazech nebo akutních zdravotních problémech – pomoc přijde rychle. Při rozsáhlých a intenzivních krizových situacích nemusí být záchranáři schopni dostat se okamžitě ke všem, kteří nejsou v přímém ohrožení života. Lidé si pak budou muset na určitou dobu poradit sami.

Pravidlo 72 hodin říká, že v krizové situaci by měl každý zvládnout první tři dny bez pomoci záchranných složek – jen s tím, co má doma. Týká se to situací, kdy nám nehrozí vážné nebezpečí.

Příručka 72 hodin vznikla na základě zkušeností složek integrovaného záchranného systému ve spolupráci s ministerstvy, státními orgány, samosprávami, univerzitami, výzkumnými institucemi, humanitárními a dalšími nevládními organizacemi, bezpečnostními experty i soukromým sektorem. Inspiraci její autoři čerpali z úspěšného finského modelu, který konzultovali s finskými kolegy.

Dostupnost pro všechny

Příručka je dostupná v češtině, angličtině, ukrajinštině i českém znakovém jazyce. Rozšiřující informace jsou zveřejněny na webu www.72h.gov.cz, který současně obsahuje videa s českými titulky a je zpracován podle standardů přístupnosti. Zpřístupnění pro neslyšící uživatele českého znakového jazyka připravila společnost Deaf Friendly®.

Mediálními partnery při propagaci projektu jsou Česká televize, Český rozhlas a aplikace Záchranka, což zajišťuje, že se informace dostane k široké skupině občanů. Pro případ zájmu o další informace je pro občany zřízena **speciální infolinka 950 380 380 (Po-Pá 9-15 h)**.

Ticho

Byl páteční večer a celé město se chystalo na víkend. Všude svítila světla, troubila auta a z oken zněla hudba. Ve 21:47 se ale všechno najednou změnilo. Tma. Ticho. Výpadek.

Zpočátku si všichni mysleli, že jde jen o krátké přerušování proudu. Jenže ráno stále nefungovalo nic – elektřina, voda, obchody ani mobilní síť. Bylo jasné, že se stalo něco většího.

Patnáctiletý Pavel se svými kamarádkami Veronikou a Ninou žil na kraji města. Jejich rodiče byli v práci mimo město a teď se jim nikdo nedovolal. Po prvních hodinách, kdy se všichni marně snažili chytit signál, bylo jasné: musí si poradit sami.

První den byl o zmatku. Lidé chodili po ulicích s mobily v ruce, hledali Wi-Fi nebo zprávy. Děti z ulice se sešly na hřišti – někdo přinesl kanystř s vodou, jiný konzervy. Nikdo nepanikařil, ale nikdo si také nebyl jistý, co bude dál.

Druhý den začala být situace vážnější. Ledničky rozmrzaly, voda z kohoutků netekla. Pavel si vzpomněl, že táta mluvil o nouzovém batohu – našel v komoře baterku, zápalky, lékárníčku a pár balených vod. S kamarády zorganizovali malou skupinu, která obcházela domy, pomáhala starším lidem a hledala zdroje vody. Veronika našla u rybníka pumpu, Nina přinesla mapu, podle které zakreslovali, kdo co má.

Třetí den už mělo město jinou tvář. Lidé se začali sdružovat, sdíleli vařiče, vodu i jídlo. V místním gymnáziu vzniklo improvizované centrum, kde starší žáci pomáhali s informacemi a rozdáváním zásob. Pavel s kamarády tam donesli, co měli, a zapisovali, kdo v okolí potřebuje pomoc.

Když konečně v pondělí dopoledne naskočila elektřina a ozvala se první pípnutí mobilů, nikdo už nespěchal k obrazovkám. Všichni byli unavení, ale klidní – dokázali tři dny zvládnout bez technologií, bez pohodlí, jen s rozumem, odvahou a spoluprací.

Pavel si později psal do deníku:

„Zjistil jsem, že připravenost není o vybavení – ale o lidech kolem mě. Když držíme spolu, světlo se dá rozsvítit i v té největší tmě.“

Pomocné okruhy:

Co bych si zabalil do evakuačního batohu?

Jak bych pomohl mladším sourozencům nebo starším lidem v domě?

Jak bychom se měli chovat, když nefunguje elektřina, voda nebo mobilní signál?

Proč je důležité držet při sobě a spolupracovat?

Můžeš nakreslit třeba plán (plakát, infografiku, komiks), co by měla rodina dělat během prvních 72 hodin v případě, že nastane výpadek elektřiny a nefunguje část města. Můžeš vytvořit i video na téma „Jak spolu mluvit v krizi“ – kdo v něm vystupuje, jaké hlavní vzkazy zazní, jak bys přesvědčil spolužáky, aby zachovali klid. Během krize lidé často cítí strach, nejistotu, zlost – zkus vymyslet a graficky zpracovat „kartu první psychické pomoci“ pro spolužáky, která může obsahovat nápady na to, jak se uklidnit a jak si navzájem pomoci.

Zdroj a více informací:

Jsme připraveni? | 72 hodin

Příručku si stáhněte ZDE

Ministerstvo vnitra a Hasičský záchranný sbor ČR představují projekt 72 hodin – praktická příručka pro zvládání krizových situací - Ministerstvo vnitra České republiky

2. stupeň ZŠ

Výhody a nevýhody AI

Ještě nedávno bychom umělou inteligenci bez váhání zařadili do sci-fi, v posledních letech se ale stává součástí našich životů víc, než bychom čekali. Je to technologie dostupná prakticky každému s připojením k internetu s tím, že není potřeba vůbec nic instalovat. Většinu AI nástrojů otevřete jednoduše přes webový prohlížeč a práce s takovými nástroji je často jednoduchá a intuitivní. Takže vygenerovat si například kvalitní fotku skutečnosti, která neexistuje, zvládne téměř každý.

Umělá inteligence (AI – Artificial Intelligence)

O AI se v poslední době často mluví, ale lehce se různí představy o tom, co přesně znamená. Tento termín nemá jasně ustálenou definici, ale všichni se shodují na tom, že je to program, který simuluje lidské myšlení.

Umělá inteligence je dnes všude okolo nás – generuje obsah, vyhledává a třídí informace, doporučuje nám obsah na sociálních sítích nebo nám radí s nemocemi. Také nám může najít nejbližší supermarket, benzinovou stanici nebo čas, kdy zavírá knihovna.

Nejedná se o kouzlo, ale o obrovské množství příkladů [dat] a matematických pravidel, podle kterých se systém učí, co je pravděpodobně správná odpověď. V běžném životě je AI ukrytá v překladačích, v mobilu, kde rozpoznává obličeje, předpovídá počasí nebo plánuje trasy v mapách.



Umělá inteligence přemýšlí podobně jako člověk v tom smyslu, že se snaží napodobit procesy probíhající v lidském mozku – například učení, rozhodování, rozpoznávání a porozumění. Učí se z velkého množství dat podobně, jako se člověk učí z vlastní zkušenosti. Pomocí algoritmů a neuronových sítí se snaží najít vzorce a souvislosti, které jí umožňují rozpoznat objekty na obrázcích, porozumět lidské řeči nebo správně reagovat na otázky.

Na rozdíl od člověka ale AI neuvažuje vědomě – nevnímá emoce, hodnoty ani kontext světa. Její myšlení je založené na statistice a pravděpodobnosti, ne na zkušenosti z reálného života. Přesto dokáže v některých konkrétních úkolech napodobit lidskou inteligenci natolik věrně, že působí, jako by přemýšlela.

Strojové učení (ML – Machine Learning)

Je to jeden z nepoužívanějších přístupů v oblasti umělé inteligence. Nespočívá v tom, že stroji přesně vysvětlíme daný postup, ale ukážeme mu velké množství praktických příkladů, ze kterých se sám naučí, jak konkrétní úkol vykonat. AI nemá přehled o okolním světě, takže se učí z dat, která jsou jí předložena.

Jak se učí AI oproti člověku

Když se učíš poznat psa a kočku, stačí ti pár obrázků a pár vět od učitele, rodiče nebo kamaráda – mozek si vytvoří pravidla sám. AI ale potřebuje tisíce až miliony příkladů psů a koček, aby rozlišila, co je co.

Člověk umí přemýšlet nad kontextem (pes v kostýmu kočky je pořád pes), AI se někdy nechá snadno nachytat, protože jen odhaduje na základě toho, co viděla v datech.

Chatbot

Chatbot je počítačový program, který je navržený k tomu, aby automaticky vedl konverzaci s uživatelem. Můžeš se ho ptát a on bude odpovídat. Využívá AI nebo předem nadefinovaná pravidla k poskytování informací, odpovídání na otázky nebo vykonávání různých úkolů jako objednání jídla nebo rezervování hotelu. Všechno se naučil z velkého množství knih a webových stránek.

Nic necítí – i když to někdy vypadá, že ti rozumí víc než tvůj nejlepší kamarád. Všechno, co ti radí, ber proto s velkou rezervou. Tím, jak generuje slova a věty na základě pravděpodobnosti, se někdy stane, že říká něco, co není pravda.

- ✔ - Mívá skvělé a jedinečné nápady.
- ✔ - Může tě hodně naučit a v mnoha věcech tě inspirovat.
- ✔ - Může generovat věci, které nedávají smysl.
- ✔ - Nepřemýšlí – generuje.

Prompt

Prompt je textové zadání pro umělou inteligenci – je to jako přesná instrukce nebo otázka, kterou jí napíšeš, aby ti s něčím pomohla. Když je prompt dobře napsaný, AI lépe pochopí, co chceš, a odpověď bývá užitečnější a přesnější. Slovo prompt v angličtině znamená výzva nebo pobídka. Je to takový impuls, který AI nastartuje k práci.

Slabý prompt: „Napiš mi něco o vesmíru.“ Tady AI nemá příliš informací, neví, pro jakou věkovou skupinu, jak dlouhá a k jakému účelu má odpověď být.

Lepší prompt: „Napiš mi stručný text o vesmíru pro žáka 7. třídy, maximálně 10 vět, srozumitelně a bez odborných slov.“

Buď konkrétní, přesný a dávej jasné pokyny.

Nejznámější dostupné nástroje:

Generování a analýza textu

ChatGPT

Microsoft Copilot: váš AI pomocník

Google Gemini

Claude

Generování a analýza grafiky

Nano Banana Pro – AI generátor obrázků a editor fotek Gemini

Midjourney

DALL-E 2 | OpenAI

Craiyon - Your FREE AI image generator tool: Create AI art!

Generování a analýza zvuku

Suno | AI Music

SOUNDRAW | AI Music Generator – Royalty Free Beats

AIVA, the AI Music Generation Assistant

Generování a analýza videa

AI generátor videí Gemini využívající model Veo 3.1

Sora

Runway | Building AI to Simulate the World

Představ si, že máš digitálního pomocníka, který ti pomáhá psát slohové práce, počítat příklady nebo připravovat referáty. Zní to skvěle – ale je dobré myslet na to, že když necháš všechnu těžší práci vždycky na něm, tvůj mozek si postupně může odvyknout přemýšlet do hloubky. A možná by sis pak ani nevšiml, kdyby tvůj pomocník začal dělat chyby.

Kromě generování textů a obrázků už umí AI skládat hudbu, napodobit lidský hlas, měnit podoby lidí na fotografiích a vytvářet falešné videozáznamy. Umělá inteligence tak s sebou přináší obrovské příležitosti, ale zároveň také rizika. Je potřeba stále více diskutovat o tom, jakou roli hraje AI v našem životě, protože její nemalé schopnosti otevírají řadu etických, právních a bezpečnostních otázek. Zcela totiž mění náš způsob, jak o informacích, skutečnosti a pravdě přemýšlíme.

Jedním z kritických okamžiků AI systémů je tzv. **halucinování umělé inteligence** – to znamená, že i ty nejlepší a nejmodernější systémy si někdy vymýšlejí. Předkládají informace, které mohou znít a vypadat věrohodně, ale nejsou pravdivé. Čím více jsou modely vytrénované, tím méně chyb dělají.

Dalším důležitým momentem je to, že umělá inteligence se učí z dat, která vytvořili lidé, a v těchto datech se mohou často odrážet naše předsudky a stereotypy. Výsledkem je situace, kdy AI např. nevědomky upřednostňuje určité skupiny obyvatel – je tedy nutno nezapomínat, že umělá inteligence není zcela vždy úplně objektivní.

Vážnější ohrožení může přijít ve chvíli, kdy technologie umí tvořit deep fake videa nebo klonovat hlas. Několik málo vteřin záznamu AI stačí, aby vytvořila přesvědčivé napodobeniny. Tyto nástroje mohou jednoduše sloužit k zábavě, ale také k manipulaci.

S umělou inteligencí souvisí i rizika týkající se citlivé oblasti našeho soukromí. AI totiž dokáže generovat citlivý obsah týkající se osob, které k ničemu takovému souhlas nedaly. Tyto materiály lze pak snadno využít pro vydírání či kyberšikanu. AI začíná měnit i naše mezilidské vztahy, protože chatboti umí dobře simulovat přátele. Tyto virtuální vztahy mohou poskytnout dočasnou oporu, ale také třeba vést k větší izolaci.

Jak mi může AI pomoci např. s učením?

Vysvětlování učiva jinak a na míru

AI umí vysvětlit látku jinými slovy, hezky na příkladech a v různých obtížnostech (prvňák vs. deváták). Dokáže dělat přehledné souhrny, myšlenkové mapy, příběhy či analogie k tématu. Můžu AI použít, když potřebuji vysvětlit něco stručněji/hluběji nebo na příkladu (např. z fotbalu nebo nějakého dalšího koníčku).

Procvičování a opakování

AI umí vytvořit úkoly na míru – diktáty, příklady z matematiky, testy na přírodopis a nejrůznější pracovní listy. Dokáže během vteřin generovat kvízy, doplňovačky, kartičky na opakování slovíček a pojmů. Může také simulovat zkoušení – klást otázky a podle odpovědí přizpůsobovat obtížnost.

Učení jazyků a komunikace

S AI můžete konverzovat v cizím jazyce a trénovat slovní zásobu i reakce v dialogu. AI opraví gramatiku, navrhne lepší slovíčka nebo fráze a vysvětlí, co je špatně. Umí vytvářet krátké texty, písničky nebo komiksy v cizím jazyce.

Kreativita a motivace

Generátory obrázků promění dětské nápady v ilustrace – postavy, krajiny, obaly knih, komiksy. AI vymýšlí příběhové zápletky, hádanky nebo třeba i únikové hry.

Pomocné okruhy:

Dokážete záměrně přimět některý AI nástroj, aby halucinoval?

Jak bude vypadat budoucnost za 100 let s umělou inteligencí? V čem by mohla být AI užitečná zvířatům a přírodě? Pomáhá tobě konkrétně nějak AI? Dokážeš vymyslet jednoduchá pravidla pro bezpečné používání AI? Jak by podle tebe mohl vypadat svět, kde lidé a AI dobře spolupracují? Co by se dělalo snadněji?

Můžeš zpracovat třeba to, v čem ti AI už teď pomáhá – u čeho je pro tebe největší pomoc.

Můžeš nakreslit i situaci, kdy AI lidem škodí nebo jim nerozumí. V čem se skrývá nebezpečí? Zkus s AI namalovat obrázek nebo složit písničku, jak by to vypadalo? Pokus se ve svém díle zachytit, jaké vidíš výhody a jaké nevýhody AI – co je na ní dobré, nebo co tě naopak zneklidňuje.

Zdroj a více informací:

Umělá inteligence (AI)

<https://expedice.roboti.gg/>

AI dětem