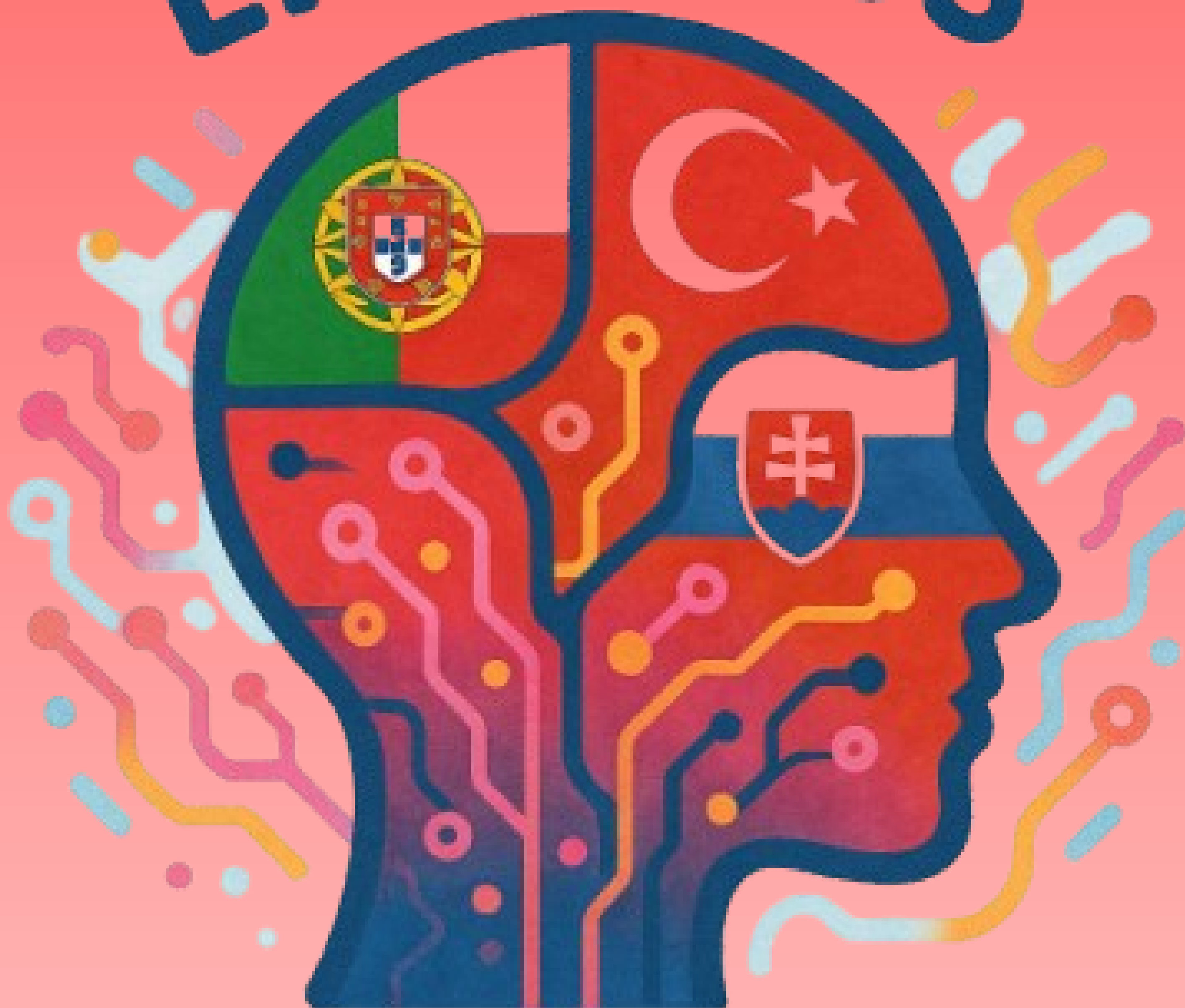
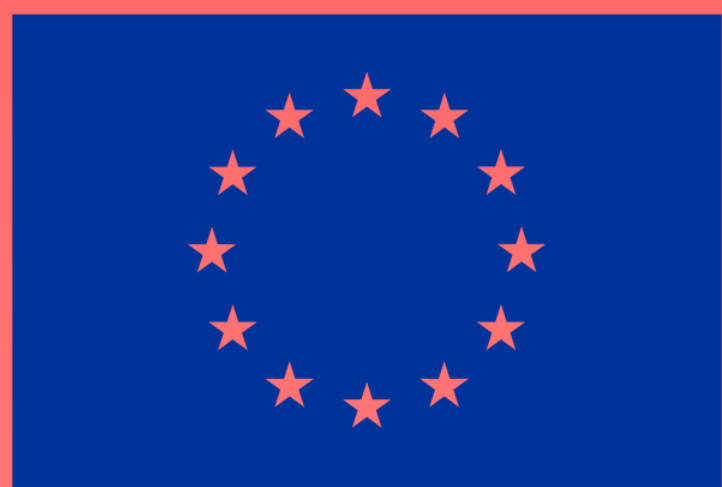


ERASMUS



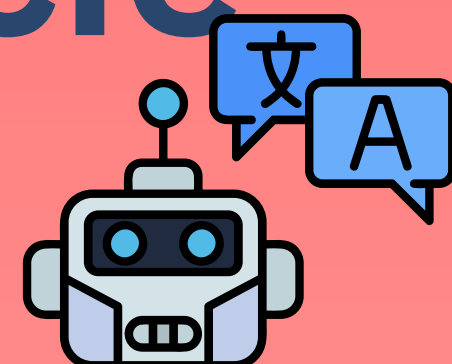
THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN FORMAL EDUCATION



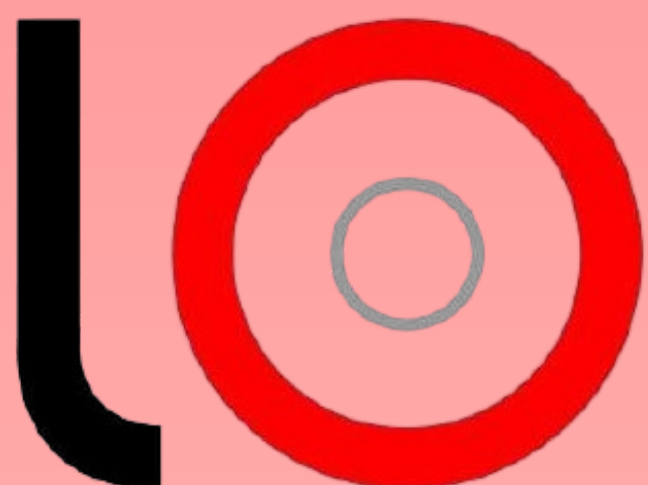
Funded by
the European Union

Využitie umelej inteligencie vo vzdelávacej oblasti

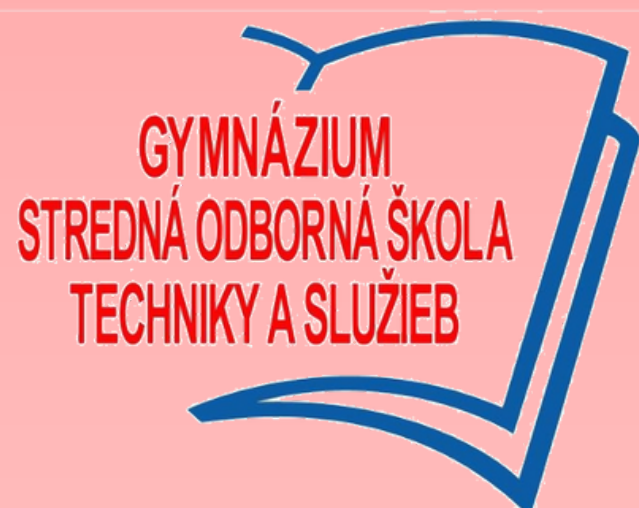
JAZYK A KOMUNIKÁCIA



2024-2-PL01-KA210-SCH-000265684



LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. POWSTAŃCÓW WIELKOPOLSKICH
W ŚRODZIE WIELKOPOLSKIEJ



SPOJENÁ ŠKOLA
Kollárova 17 SEČOVCE



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výhradne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Nadácie pre rozvoj vzdelávacieho systému. Ani Európska únia, ani orgán poskytujúci podporu za ne nenesú zodpovednosť.

1.DIELO HAMLET - ROZHovor S LITERÁRNOU POSTAVOU

Vyskúšať si rozhovor s literárnou postavou

CIELE:

Overiť si získané vedomosti z prečítanej knihy
Spolupracovať v skupine
Rozlišovať pravdivé a nepravdivé informácie
Tvoriť otázky
Dodržiavať zásady spoločenskej konverzácie

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci prvého ročníka gymnázia

METÓDY:

skupinová práca
práca s AI
tvorivé písanie

ČAS A PRIESTOR:

1 vyučovací hodina
trieda s počítačmi/tabletmi/mobilmi
- prístup na internet

POMÔCKY:

papier, pero/tablet/počítač/mobil

AI NÁSTROJE:

character.ai – generatívna AI chatbot služba, kde môžu používatelia konverzovať s preddefinovanými postavami (vlastnosti, ako sa má pozdraviť a pod.)

PRIEBEH AKTIVITY:

1. tvorba otázok

- žiaci pracujú v skupinách
- každá skupina vytvorí minimálne 10 otázok, ktoré by chcela položiť Hamletovi (otázky musia vychádzať z obsahu knihy Williama Shakespeara: Hamlet)

2. práca s character.ai

- žiaci pracujú samostatne s character.ai
- kladú Hamletovi otázky, ktoré si pripravili v rámci skupiny
- môžu reagovať aj inými otázkami, resp. doplňujúcimi replikami, ktoré vyplývajú z rozhovoru
- žiaci si zapisujú nepravdy, resp. polopravdy, ktoré im Hamlet uvedie

3. diskusia

- žiaci sedia v kruhu
- jeden žiak má v ruke kľbko vlny – prečíta otázku, ktorú položil Hamletovi a akú nepravdu, resp. polopravdu od Hamleta dostal
- potom hodí kľbko ďalšiemu spolužiakovi, ktorý odpovedá podobne

4. záver

- učiteľ zhrnie túto aktivitu: v rozhovoroch s ľuďmi na internete, ale aj v osobnom kontakte sa môžeme stretnúť s dezinformáciami, resp. s polopravdami – vytvára sa niekedy taká pavučina, v ktorej sa nemusíme vyznať; je preto dôležité byť ostražitý a overovať si informácie z primárnych zdrojov (tak, ako sme to robili my na hodinách literatúry – prečítali sme si originálne dielo, potom sme kladli otázky Hamletovi a na základe toho sme vedeli určiť, či nás klame alebo nie)

2.DIELO HAMLET - DRAMATIZÁCIA

Porovnať dramatizáciu diela Hamlet žiakmi a AI

CIELE:

Overiť si získané vedomosti z prečítanej knihy
Spolupracovať v skupine
Vytvoriť vlastný text na základe prečítaného
Pochopiť dôležitosť ľudského faktora pri práci s AI

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci prvého ročníka gymnázia

ČAS A PRIESTOR:

1 – 2 vyučovacie hodiny
trieda s počítačmi/tabletmi/mobilmi
– prístup na internet

METÓDY:

skupinová práca
dramatizácia
práca s AI
tvorivé písanie

POMÔCKY:

papier, pero/tablet/počítač/mobil

AI NÁSTROJE:

invideo.io – nástroj na tvorbu videí pomocou AI

PRIEBEH AKTIVITY:

1. tvorivé písanie

- žiaci pracujú v skupinách
- každá skupina si vyberie jednu scénu z diela Hamlet, ktorú by si vedela predstaviť zdramatizovať
- následne sa dohodnú na replikách, kostýmoch a rekvizitách
- nacvičia si scénu a nahrajú si ju na mobil

2. tvorivé písanie a práca s invideo.io

- žiaci vlastnými slovami popíšu scénu, ktorú zdramatizovali
- následne tento popis zadajú ako prompt do invideo.io
- video bude mať 30 s

3. prezentácia

- každá skupina postupne odprezentuje svoje výstupy
- najprv video zobrazujúce dramatizáciu scény žiakmi a potom video vytvorené AI
- žiaci si zapisujú plusy a mínusy oboch prevedení

4. diskusia

- učiteľ kladie postupne otázky:
- Ktoré prevedenia sa vám viac páčili?
- Aké výhody/nevýhody mali jednotlivé spracovania?
- Pri ktorej časti ste sa cítili dôležitejšie, krajšie, veselšie, tímovejšie?

5. záver

- AI vie byť veľmi dobrým pomocníkom
- no nikdy človek nemôže dovoliť, aby ho prerástla – vždy musí mať nad ňou kontrolu
- ľudský vklad je nenahraditeľný

3.DIELO HAMLET - KOMIKS

Získať informácie z AI a spracovať ich formou komiksov

CIELE:

Overiť si získané vedomosti z prečítanej knihy a o jej autorovi
Spolupracovať v skupine
Vyhľadávanie a spracovanie informácií pomocou AI
Tvorba komiksu

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci prvého ročníka gymnázia

METÓDY:

skupinová práca
práca s AI
tvorba komiksu
diskusia

ČAS A PRIESTOR:

1 vyučovací hodina
trieda s
počítačmi/tabletmi/mobilmi –
prístup na internet

POMÔCKY:

papier, pero/tablet/počítač/mobil

AI NÁSTROJE:

ChatGPT, ClaudeAI, Gemini, Copilot – chatboty
(konverzační AI asistenti)
Perplexity AI – AI vyhľadávač
Consensus – nástroj na prehľadávanie vedeckých
publikácií, recenzovaných štúdií
Leonardo, Canva – kreatívne/dizajnové nástroje s AI
funkciami

PRIEBEH AKTIVITY:

1. práca s AI nástrojmi

- žiaci pracujú v skupinách
- každá skupina pracuje s iným nástrojom AI
- úlohou žiakov je zisťovať odpovede na tieto zadania:
 - a/ Zistite čo najviac informácií, zaujímavostí zo života Williama Shakespeara.
 - b/ Zistite čo najviac informácií, zaujímavostí z tvorby Williama Shakespeara.

2. diskusia

- žiaci sedia v kruhu
- za moderovania učiteľa postupne prezentujú svoje zistenia
- konfrontujú, či zistili rovnaké alebo úplne iné informácie

3. práca s Leonardom/Canvou

- žiaci pracujú v skupinách
- na základe informácií, ktoré žiaci zistili v skupinách alebo v diskusnom kruhu, vytvoria prezentáciu o Williamovi Shakespearovi formou komiksu prostredníctvom Leonarda/Canvy
- 1 strana = 8 obrázkov = minimálne 8 informácií

4. prezentácia

- učiteľ zazdieľa všetkým skupinám vytvorené komiksy, ktoré môžu poslúžiť na zopakovanie, zapamätanie si dôležitých informácií o živote a tvorbe Williama Shakespeara

4.KTO CHYTÁ V ŽITE

Hodina skúma hlavnú postavu Holdena Caulfielda a jeho pohľad na svet, konflikty s dospelými a ideál „nevinosti“ detstva. Žiaci pracujú v skupinách, každá využije iný AI nástroj (ChatGPT, Microsoft Copilot, Google Gemini), aby analyzovali motívy, charakter a psychologický profil Holdena. Na záver porovnajú výstupy AI, diskutujú o podobnostiach a rozdieloch a reflektujú, čo AI odhalila a čo nie.

CIELE:

- žiak analyzuje hlavné motívy a psychologický profil Holdena
- porovnáva rôzne interpretácie AI výstupov
- chápe konflikty medzi dospelými a adolescentmi, hodnoty a izoláciu
- žiak reflektuje emocionálne a psychologické prežívanie postavy
- rozvíja empatiu voči mladým ľuďom a ich vnútorným konfliktom
- žiak využíva AI nástroje na analýzu literárnej postavy
- kriticky posudzuje presnosť a výpovednú hodnotu AI

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci 4. ročníka na SŠ

METÓDY:

- skupinová práca
- brainstorming a AI analýza
- diskusia a porovnanie výsledkov
- reflexia

ČAS A PRIESTOR:

45 minút, trieda s prístupom na internet, žiaci pracujú individuálne alebo v skupinách (mobil, tablet alebo počítač)

POMÔCKY:

mobil, projektor, AI nástroje, tabuľa

AI NÁSTROJE:

ChatGPT, Microsoft Copilot, Google Gemini, Mentimeter

PRIEBEH AKTIVITY:

1. EVOKÁCIA (10 minút)

Krátka diskusia: učiteľ položí otázky:

- „Prečo Holden neustále kritizuje okolitých ľudí?“

Žiaci zapisujú svoje asociácie: izolácia, cynizmus, hľadanie nevinnosti, frustrácia.

2. UVEDOMENIE SI VÝZNAMU (30 minút)

Aktivita 1 – Rozdelenie skupín a AI analýza (15 min)

- Každá skupina dostane iný AI nástroj: ChatGPT, Microsoft Copilot, Google Gemini.
- Prompt pre AI:
- „Analyzuj hlavného hrdinu Holdena Caulfielda z knihy ‘Kto chytá v žite’. Popíš jeho psychologický profil, motivácie, konflikty s dospelými a jeho pohľad na svet. Uveď 3–5 kľúčových motívov a dôvody jeho správania.“
- Skupiny si zapisujú odpovede AI a doplnia vlastné poznámky z čítania knihy.

Aktivita 2 – Porovnanie a diskusia (15 min)

- Každá skupina prezentuje AI výstup.
- Diskusia vedie k otázkam:
 - Sú interpretácie AI podobné alebo odlišné?
 - Ktoré motívy sú zdôraznené, ktoré chýbajú?
 - Ako dobre AI zachytila psychologickú hĺbku postavy?
 - Čo AI nevie zachytiť, a prečo je ľudský pohľad stále dôležitý?

Aktivita 3 – Reflexia cez vlastnú interpretáciu (5–10 min)

- Žiaci napíšu krátku odpoveď:
 - „Ako by si sa cítil, keby si bol na mieste Holdena?“
 - „Aký je jeho pohľad na svet a čo nás môže naučiť o dospievaní a morálnych hodnotách?“
- Možno doplniť AI prompt: „Na základe predchádzajúcej analýzy Holdena napíš krátky list z jeho pohľadu o jeho vnímaní dospelého sveta a vlastných emócií.“

3. REFLEXIA (5 minút)

Žiaci diskutujú:

- Ako sa Holden mení počas príbehu?
- Ako AI pomohla odhaliť jeho motivácie?
- Čo AI nedokázala zachytiť a prečo je interpretácia človeka nenahraditeľná?

Žiaci pochopia, že psychológia literárnej postavy je komplexná, AI dokáže pomôcť analyzovať motívy, ale skutočné porozumenie vyžaduje kritické myslenie a empatiu.

5.ANTIGONA

Hodina je zameraná na interpretáciu tragédie Antigona pomocou vizuálnych AI nástrojov. Žiaci prostredníctvom generovania obrázkov, tvorby vizuálnych koláží a AI myšlienkových máp interpretujú postavy, konflikty a témy diela. AI nástroje pomáhajú žiakom vizualizovať literárne situácie a premýšľať o význame tragédie kreatívnym spôsobom.

CIELE:

- žiak vysvetlí hlavný konflikt tragédie
- charakterizuje postavy - Antigona, Kreón
- identifikuje hlavné témy diela
- žiak vyjadruje vlastný názor na konanie postáv
- vníma morálne dilemy literárneho diela
- žiak využíva AI nástroje na tvorbu vizuálneho obsahu
- kriticky hodnotí výstupy umelej inteligencie

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci 1. ročníka na SŠ

ČAS A PRIESTOR:

45 minút, trieda s prístupom na internet, žiaci pracujú individuálne alebo v skupinách (mobil, tablet alebo počítač)

METÓDY:

- skusia
- skupinová práca
- vizuálna interpretácia literárneho textu
- tvorivá digitálna práca

POMÔCKY:

mobil, projektor, AI nástroje, tabuľa, textové ukážky z diela

AI NÁSTROJE:

Bing Image Creator, Canva, Whimsical, Remove.bg, ChatGPT, Gemini

PRIEBEH AKTIVITY:

1. EVOKÁCIA (10 minút)

Učiteľ napíše na tabuľu otázku:

„Ako by vyzerali postavy Antigony, keby ich niekto videl prvýkrát dnes?“

Krátka diskusia:

- ako si predstavujú Antigonu
- ako by mohol vyzeráť Kreón
- aká atmosféra by mala byť v tragédii

Žiaci stručne opíšu vizuálne vlastnosti postáv (napr. výraz tváre, oblečenie, prostredie).

Učiteľ vysvetlí, že dnes budú postavy vizualizovať pomocou umelej inteligencie.

2. UVEDOMENIE SI VÝZNAMU (30 minút)

Aktivita 1 – AI vizualizácia postáv (15 min)

AI nástroj:

Bing Image Creator, ChatGPT, Gemini

Žiaci pracujú v dvojiciach.

Každá dvojica dostane postavu:

- Antigona
- Kreón
- Isména
- Haimón

Úloha:

Vytvoriť obraz postavy pomocou AI.

Žiaci musia do promptu zapísať:

- charakterové vlastnosti
- emócie
- prostredie

Po vytvorení obrázka vysvetlia:

- čo obraz vyjadruje o postave
- či AI vystihla jej charakter.

Aktivita 2 – Mapa konfliktov v príbehu (15 min)

AI nástroj:

Whimsical, ChatGPT, Gemini

Žiaci vytvoria vizuálnu myšlienkovú mapu diela.

Do mapy zapíšu napríklad:

hlavný konflikt

- Antigona vs. Kreón

ďalšie konflikty

- rodina vs. štát
- zákon vs. morálka
- poslušnosť vs. odvaha

AI pomôže automaticky usporiadať diagram

3. REFLEXIA (5 minút)

Žiaci krátko prezentujú svoje výstupy.

Diskusia:

- Ktorý obraz najlepšie vystihuje Antigonu?
- Pomohla vizualizácia lepšie pochopiť konflikt?
- Boli výstupy AI realistické alebo stereotypné?

Učiteľ zdôrazní, že vizuálna interpretácia môže pomôcť pochopiť literárne dielo z nového pohľadu.

6.NA ZÁPADE NIČ NOVÉ

Žiaci preskúmajú tému vojny a jej psychologických dopadov prostredníctvom adaptácie príbehu Paula Bäumera do súčasnosti. Pomocou AI generujú kreatívny text alebo krátku digitálnu prezentáciu, ktorá zobrazuje vojenský konflikt, psychiku vojakov a morálne dilemy v dnešnom svete. Hodina prepája literárnu analýzu s tvorivou digitálnou prácou a podporuje kritické myslenie.

CIELE:

- žiak porovná literárny svet Paula Bäumera a jeho súčasnú adaptáciu
- analyzuje psychologické dopady vojny a konfliktné situácie
- rozpozná univerzálne vojnové motívy a ich moderné paralely
- žiak reflektuje utrpenie a morálne dilemy vojakov
- rozvíja empatiu a schopnosť vcítiť sa do postáv
- žiak tvorí kreatívny text alebo prezentáciu s podporou AI
- kriticky hodnotí výstupy AI a uvažuje o ich interpretácii

CIEĽOVÁ SKUPINA:

Žiaci 3. - 4. ročníka na SŠ

METÓDY:

- brainstorming
- skupinová práca
- tvorba kreatívneho textu s AI
- diskusia a reflexia

ČAS A PRIESTOR:

45 minút, trieda s prístupom na internet, žiaci pracujú individuálne alebo v skupinách (mobil, tablet alebo počítač)

POMÔCKY:

mobil, projektor, AI nástroje, tabuľa, textové ukážky z diela

AI NÁSTROJE:

Sudowrite, Tome, ChatGTP, Genially, Canva

PRIEBEH AKTIVITY:

1. EVOKÁCIA (5 minút)

Učiteľ položí otázku:

- „Ako by vyzerala vojna dnes a aké problémy by zažívali vojaci?“
- Krátka diskusia so zápisom kľúčových slov: strach, únava, trauma, morálne dilemy, spolupatričnosť.

Cieľ: žiaci sa naladia na tému a premýšľajú o univerzálnych dôsledkoch vojny.

2. UVEDOMENIE SI VÝZNAMU (35 minút)

Aktivita 1 – Brainstorming motívov (5 min)

- AI nástroj: ChatGPT
- Žiaci zadajú prompt:
- „Vymenuj hlavné psychologické a morálne problémy vojakov v literatúre a vo vojne dnes.“
- AI vytvorí zoznam, ktorý žiaci upravujú a doplnia vlastnými nápadmi.

Aktivita 2 – Kreatívny text / list vojaka (15 min)

- AI nástroj: Sudowrite, ChatGPT
- Úloha: žiak zadá prompt:
- „Napíš krátky denník alebo list od fiktívneho vojaka, ktorý bojuje v dnešnom vojenskom konflikte, zobrazuje jeho strach, únavu a morálne dilemy. Zachovaj realistický, emocionálny tón.“
- Žiaci čítajú AI text, dopĺňajú vlastné nápady a upravujú ho, aby reflektoval súčasný kontext vojny.
- Aktivita 3 – Digitálna prezentácia / vizuálny príbeh (15 min)
- AI nástroj: Tome, Genially, Canva
- Žiaci vytvoria krátku prezentáciu alebo vizuálny príbeh:
- obsahuje listy/denníky vojaka
- znázorňuje emócie, konflikty a morálne dilemy
- doplnia kľúčové motívy a vizualizáciu situácie
- Prezentácie sa krátko predstavia v triede alebo zdieľajú medzi skupinami.

Aktivita 3 – Simulácia rozhodnutí vojaka (15 min)

- AI nástroj: ChatGPT
- Žiaci použijú texty z aktivity 2 ako základ a zadávajú prompt:
- „Predstav si, že si vojak, ktorý bojuje v dnešnom konflikte. Musíš sa rozhodnúť medzi dvoma ťažkými situáciami (napr. pomôcť ranenému spolubojovníkovi alebo splniť rozkaz). Opíš svoje rozhodnutie, pocity a dôsledky.“
- AI generuje odpovede a možné dôsledky.

3. REFLEXIA (5 minút)

Žiaci spoločne diskutujú a reflektujú:

- Ako sa vojna mení v rôznych kontextoch, ale psychologické a morálne dilemy zostávajú univerzálne.
- Čo nám AI pomohla objaviť o psychike vojaka, čo by sme si sami nemuseli uvedomiť.
- Ako literárny text (Paula Bäumera) spája historický a súčasný pohľad na vojnu.