



AKTUALIZOVANÉ

**Aktualizované usmernenia pre
učiteľov a pedagógov týkajúce
sa boja proti dezinformáciám
a podpory digitálnej gramotnosti
prostredníctvom vzdelávania
a odbornej prípravy**

Rukopis dokončený v januári 2026

Revidované vydanie

Luxemburg: Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, 2026

© Európska únia, 2026



Politika Komisie v oblasti opakovaného použitia sa vykonáva na základe rozhodnutia Komisie 2011/833/EÚ z 12. decembra 2011 o opakovanom použití dokumentov Komisie (Ú. v. EÚ L 330, 14.12.2011, s. 39, ELI: <http://data.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>).

Ak nie je uvedené inak, opakované použitie tohto dokumentu je povolené na základe licencie Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znamená, že opakované použitie je povolené za predpokladu, že sa riadne uvedie zdroj a označia sa všetky zmeny.

Každé použitie alebo každá reprodukcia prvkov, ktoré nie sú vo vlastníctve Európskej únie, môžu byť podmienené získaním súhlasu príslušných nositeľov práv.

Print	ISBN 978-92-68-32898-9	doi:10.2766/3928203	NC-01-25-183-SK-C
PDF	ISBN 978-92-68-32897-2	doi:10.2766/0289597	NC-01-25-183-SK-N

Pod'akovanie

Revíziu usmernení vykonala **pracovná skupina pre aktualizáciu usmernení pre učiteľov a pedagógov týkajúcich sa boja proti dezinformáciám a podpory digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy**, ktorá bola zvolaná prostredníctvom Európskeho centra digitálneho vzdelávania. Komisia ďakuje týmto členom za ich odborné znalosti a angažovanosť:

Ana María Pérez Moral	Antonia Nikou	Arminas Muse
Christina Löfving	Colin Kavanagh	Declan Qualter
Eva Lopez	Hans Martens	Irene Andriopoulou
İsmail Şan	Jessica Niewint-Gori	Livija Pribanić
Luis Mesquita da Fonseca	Marco Kalz	Maria Steger
Mikko Perälä	Nicola Bruno	Petra Bevek
Raluca Buturoiu	Sandra Troia	

Prácu skupiny riadila **riadiaca skupina**:

Sally Reynolds	Kari Kivinen	Juliane von Reppert-Bismarck
Vitor Tomé	Louise Heeran Flynn	

Tieto usmernenia vychádzajú z práce **expertnej skupiny pre boj proti dezinformáciám a podporu digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy**, ktorú zriadila Európska komisia a podporili konzultanti prepojení so spoločnosťou ECORYS. Radi by sme poďakovali týmto členom pôvodnej expertnej skupiny za ich príspevky:

Ahmet Murat Kılıç	Alina Bargaoanu	Arminas Varanauskas
Cassie Hague	Charo Sadaba	Claus Hjorth
Divina Frau-Meigs	Eleni Kyza	Gabriella Thinsz
Giacomo Mazzone	Irene Andriopoulou	Jens Vermeersch
Juliane von Reppert-Bismarck	Kamil Mikulski	Kari Kivinen
Norman Röhner	Onno Hansen-Staszyński	Sally Reynolds
Sandra Troia	Stacey Featherstone	Thomas Nygren
Veni Markovski	Vitor Tomé	

Upozornenie

Tieto usmernenia nie sú záväzné a ich cieľom je podporiť učiteľov, vedúcich pracovníkov škôl a vzdelávacie orgány pri presadzovaní bezpečných, inkluzívnych a dôveryhodných digitálnych vzdelávacích prostredí v súlade s európskymi hodnotami a platnými právnymi predpismi EÚ.

Tento text obsahuje príklady digitálnych nástrojov, zdrojov a iniciatív spolu s názvami spoločností alebo organizácií, ktoré ich poskytujú. Odkazy na ne slúžia len na ilustračné účely a neznamenajú súhlas Európskej komisie. Autori sa vždy, keď to bolo možné, snažili zahrnúť voľne dostupné, široko používané a rozmanité príklady, najmä príklady z Európy.

Zámerom tohto dokumentu je poskytnúť podporu učiteľom a pedagógom pri výučbe digitálnej gramotnosti a budovaní odolnosti mladých ľudí proti dezinformáciám, a to aj v kontexte umelej inteligencie. Jeho účelom nie je poskytnúť usmernenia týkajúce sa presadzovania aktu EÚ o umelej inteligencii [nariadenie (EÚ) 2024/1689].

Obsah

Pod'akovanie.....	4
Zhrnutie	6
1. 1.Predslov	8
2. Úvod.....	10
3. Použitie usmernení pri vzdelávaní a odbornej príprave	11
4. Situácia	13
5. Budovanie kompetencií v oblasti digitálnej gramotnosti v triede a škole: stávame sa digitálnymi občanmi	20
6. Dezinformácie: O čo ide?	24
7. Generatívna umelá inteligencia a dezinformácie.....	32
8. Platformy sociálnych médií a influenceri na sociálnych sieťach	38
9. Prebunking:	46
10. Posudzovanie a vyhodnocovanie digitálnej gramotnosti v škole a triede.....	51
11. Odporúčania pre vedúcich pracovníkov škôl a tvorcov politík	56
12. Zdroje	59

Zhrnutie

Tieto usmernenia, aktualizované v roku 2026, sú určené učiteľom na všetkých stupňoch vzdelávania, ktorí chcú pomôcť svojim žiakom zlepšiť kompetencie v oblasti digitálnej gramotnosti a využiť ich na riešenie neustále rastúceho problému dezinformácií. Poskytujú praktické rady a návrhy, ktoré učelia môžu uplatniť vo svojich triedach a využiť pritom vlastné odborné vedomosti a skúsenosti. Rozoberá sa v nich do hĺbky niekoľko osobitne významných tém vrátane povahy dezinformácií, úlohy generatívnej umelej inteligencie (ďalej len „generatívna AI“) a platforiem sociálnych médií a influencerov a zahŕňajú aj opisy konkrétnych stratégií boja proti dezinformáciám vrátane prebunkingu.

Okrem tipov a poznatkov obsahujú aj niekoľko plánov vyučovacej hodiny, ktoré učelia môžu využiť, keď sa budú zaoberať problematikou dezinformácií. Usmernenia zahŕňajú aj sériu odporúčaní na pomoc vedúcim pracovníkom škôl a ostatným tvorcom politík pri podpore digitálnej gramotnosti v triedach a školách.

Zoznam aktivít navrhnutých v usmerneniach

Aktivita 1: Oboznámte sa s pravidlami týkajúcimi sa nenávistných prejavov vo vašej krajine.	14
Aktivita 2: Zistite, či existuje kódex postupov pre novinárov.	14
Aktivita 3: Vytvorte triednu dohodu.	17
Aktivita 4: Preskúmajte viaceré perspektívy prostredníctvom rôznych zdrojov.	18
Aktivita 5: Pripravte otázky pre rodičov.	19
Aktivita 6: Preskúmajte digitálne práva a zásady pre žiakov.	23
Aktivita 7: Sledujte svoju digitálnu stopu.	23
Aktivita 8: Zanalyzujte nejaké dezinformácie.	25
Aktivita 9: Skúmajte dôvody vzniku dezinformácií.	26
Aktivita 10: Diskutujte o slobode médií.	27
Aktivita 11: Použite nástroje umelej inteligencie na vyvrátenie mýtov.	33
Aktivita 12: Použite umelú inteligenciu na podporu kritického myslenia prostredníctvom simulácií.	34
Aktivita 13: Zahrajte si hru Učte robota! príklad učenia sa prostredníctvom výučby	35
Aktivita 14: Zrealizujte so svojimi žiakmi výzvu Deepfake.	36
Aktivita 15: Opýtajte sa žiakov, aké platformy používajú a prečo	39
Aktivita 16: Zistite, koho žiaci sledujú na internete a prečo.	41
Aktivita 17: Využite zručnosti v oblasti kritického myslenia na overenie pravdivosti príspevkov influencerov.	41
Aktivita 18: Diskutujte o sociálnych médiách a influenceroch na sociálnych sieťach.	43
Aktivita 19: Uskutočnite kampaň pre školskú komunitu.	44
Aktivita 20: Pomenujte emócie.	49
Aktivita 21: Diskutujte o tom, či je česťnosť dôležitá.	49
Aktivita 22: Naučte sa lepšie porozumieť algoritmom.	49
Aktivita 23: Posúďte schopnosť žiakov identifikovať manipulatívne titulky.	51
Aktivita 24: Posúďte postoje žiakov k informáciám	52

Zoznam tipov v usmerneniach

Tip 1: Začnite menej kontroverznými otázkami.	15
Tip 2: Prejavte empatiu.	19
Tip 3: Po skončení vyučovacej hodiny vyhodnotte hodinu so žiakmi.	19
Tip 4: Získajte podnety od svojich žiakov.	21
Tip 5: Zdôraznite, čo môžu žiaci urobiť na obmedzenie šírenia dezinformácií.	26
Tip 6: Poukážte na súvislosť s otázkou ľudských práv.	28
Tip 7: Čo treba mať na pamäti pri používaní generatívnej AI	33
Tip 8: Skreslenie pri vstupe, skreslenie pri výstupe	36
Tip 9: Pred vyučovacou hodinou overte používanie platforiem.	39
Tip 10: Premeňte zisťovanie toho, koho žiaci sledujú, na aktivitu obráteného vyučovania.	41
Tip 11: Pripomeňte žiakom, aby sa pred každým kliknutím vždy zamysleli	43
Tip 12: Pripomeňte žiakom, že sociálne médiá sú spoločným priestorom	43
Tip 13: Používajte príklady a jazyk primerané veku	50
Tip 14: Používajte príklady dezinformácií z vlastného učebného odboru.	50
Tip 15: Zaraďte boj proti dezinformáciám do svojho bežného vyučovania.	50
Tip 16: Posúďte zručnosti žiakov pri rešerši.	54
Tip 17: Nadviažte kontakty s vysokými školami.	55
Tip 18: Preskúmajte miestne, vnútroštátne alebo medzinárodné možnosti financovania	57
Tip 19: Poskytnite zamestnancom aktuálne informácie o politických iniciatívach týkajúcich sa digitálnej gramotnosti.	57
Tip 20: Oboznámte sa s pojmami uvedenými v slovníku	58
Tip 21: Zorganizujte programovacie maratóny pre vedúcich pracovníkov škôl,	58

1. Predslov

Mladí Európania žijú vo svete, v ktorom sú digitálne technológie neoddeliteľnou súčasťou ich každodenného života. Hranica medzi online a offline prostredím sa čoraz viac stiera. Bohužiaľ, to isté platí aj pre hranicu medzi pravdivými a falošnými informáciami. Dynamický technologický vývoj a geopolitická situácia komplikujú našu orientáciu v online priestore. Dezinformácie sa šíria čoraz viac a čoraz viac ľudí je pripravených využívať ich ako nástroj. Influenceri na sociálnych sieťach získavajú dôveru mladých ľudí, formujú ich hodnoty a svetonázor a nástroje generatívnej AI vrátane deepfake obsahu priamo spochybňujú demokratický priestor. Kto hovorí pravdu? Aké sú jeho zámery? Kto je skutočný? Na tieto otázky dokážeme odpovedať presne len vtedy, ak si osvojíme zručnosti potrebné na vyhodnocovanie rôznych druhov obsahu a začneme ich používať.



Práve preto aktualizujeme tieto Usmernenia pre učiteľov a pedagógov týkajúce sa boja proti dezinformáciám a podpory digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy. Ich cieľom je pomôcť učiteľom, aby boli na túto situáciu čo najlepšie pripravení – v záujme študentov, ktorí tieto zručnosti naliehavo potrebujú. **Rozvoj našej digitálnej gramotnosti je prvým krokom k rozlišovaniu faktov od fikcie v online priestore.** Je veľmi dôležité, aby európski študenti už od útlej mladosti rozvíjali kritický pohľad na online svet.

Keď sme v októbri 2022 uverejnili prvé usmernenia k akčnému plánu digitálneho vzdelávania, usilovali sme sa ponúknuť učiteľom v celej EÚ praktickú podporu na uľahčenie výučby o zložitosti online sveta.

Aktualizovanými pokynmi, pri ktorých sa zohľadňuje najnovší technologický a spoločenský vývoj, sa usilujeme rozšíriť túto našu podporu na širokú a rôznorodú komunitu učiteľov a pedagógov a zároveň priamo reagovať na online skúsenosti mladých ľudí. Dokument obsahuje niekoľko nových oddielov o témach ako generatívna umelá inteligencia, sociálne médiá a influenceri či prebunking (včasné vyvracanie dezinformácií), pričom ponúka aj konkrétne plány vyučovacích hodín. Jedna z kapitol oslovuje aj tvorcov politik a vedúcich pracovníkov škôl a ponúka ďalšie usmernenia na podporu systémovej zmeny.

Dúfame, že tieto usmernenia sa budú vo veľkej miere využívať. Európski občania očakávajú, že vzdelávanie sa bude zaoberať aj výzvami pre demokraciu. Prevažná väčšina z nich (80 %) zastáva názor, že digitálne zručnosti a digitálna gramotnosť nám pomáhajú chrániť sa pred zavádzaním vo forme dezinformácií na internete. Domnievajú sa, že všetci učitelia by mali byť vybavení zručnosťami, ktoré ich študentom pomôžu rozpoznať dezinformácie na internete (89 %)¹.

Európska komisia podniká kroky na zmiernenie týchto obáv. V Akčnom pláne pre základné zručnosti, ktorý je súčasťou únie zručností, sa digitálne a občianske zručnosti považujú za súčasť súboru zručností, bez ktorých je v 21. storočí ťažké uspieť. V Stratégii únie pripravenosti a európskom štíte na obranu demokracie zohráva digitálna a mediálna gramotnosť zásadnú úlohu pri budovaní individuálnej a kolektívnej sily proti hrozbám pre našu demokraciu.

S hrdosťou vám ponúkame túto aktualizovanú verziu Usmernení pre učiteľov a pedagógov týkajúce sa boja proti dezinformáciám a podpory digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy. Chceme sa poďakovať odborníkom – učiteľom,

1 Rýchly prieskum Eurobarometra z roku 2025 o budúcich potrebách v digitálnom vzdelávaní <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/3352>

školiť učiteľov, novinárov, výskumným pracovníkom, odborníkom na mediálnu gramotnosť a inovátorom – vďaka ktorým sú tieto aktualizované usmernenia praktické a ľahko použiteľné. Títo odborníci sú súčasťou aktívnej komunity európskeho centra digitálneho vzdelávania. Pevne verím, že tieto usmernenia zohrajú dôležitú úlohu pri premene digitálnej gramotnosti na demokratickú silu.

Naše úsilie bude pokračovať balíkom opatrení v oblasti vzdelávania, ktorý predložíme koncom tohto roka. Vďaka novému programu na podporu základných zručností, ktorý posilní nielen digitálne, ale aj občianske zručnosti, zdvojnásobíme úsilie o posilnenie základných kompetencií, ktoré chránia a obohacujú

našu demokratickú spoločnosť. K dosiahnutiu týchto cieľov prispeje aj pripravovaný program EÚ pre učiteľov a školiťov a iniciatíva európska aliancia škôl.

Všetkým, ktorí sú súčasťou komunity digitálneho vzdelávania a snažia sa posilniť postavenie mladých ľudí v digitálnom veku, odporúčam, aby tieto usmernenia využili pri výučbe a debatách so svojimi študentmi v triede.

Pia Ahrenkildeová Hansenová,
generálna riaditeľka GR pre vzdelávanie, mládež,
šport a kultúru



2. Úvod

Podpora digitálnej gramotnosti a budovanie odolnosti proti dezinformáciám v triedach a školách neboli nikdy také dôležité ako v súčasnosti. Učitelia/pedagógovia aj žiaci bez ohľadu na úroveň či druh školy sa musia orientovať v čoraz zložitejšom online prostredí, kde sa môžu dočítať, môžu počuť a vidieť toľko ako nikdy predtým. Majú tak nebývalé možnosti nachádzať informácie a komunikovať s druhými v prostredí školy aj mimo neho.

Podpora digitálnej gramotnosti a budovanie odolnosti proti dezinformáciám v triedach a školách neboli nikdy také dôležité ako v súčasnosti. Učitelia/pedagógovia aj žiaci bez ohľadu na úroveň či druh školy sa musia orientovať v čoraz zložitejšom online prostredí, kde sa môžu dočítať, môžu počuť a vidieť toľko ako nikdy predtým. Majú tak nebývalé možnosti nachádzať informácie a komunikovať s druhými v prostredí školy aj mimo neho.

Ako učitelia a pedagógovia máte významné postavenie v rámci pomoci mladým ľuďom pri získavaní kompetencií, ktoré potrebujú na to, aby sa mohli celoživotne vzdelávať v čoraz digitalizovanejšom svete. Tieto kompetencie môžu podporiť mladých ľudí aj v úlohe, ktorú mnohí z nich zohrávajú v medzigeneračnom vzdelávaní, keď pomáhajú svojim rodičom a dokonca aj starým rodičom orientovať sa v online svete. Zvládnutie digitálnych zručností a kompetencií pomôže mladým ľuďom v triede stať sa aktívnymi občanmi so silným postavením v 21. storočí. Ide o osvojené kompetencie a cieľom týchto usmernení, ktoré boli prvýkrát uverejnené v roku 2022 a následne aktualizované v roku 2026, je pomôcť vám podporiť vašich žiakov² na tejto ceste. Do tejto aktualizovanej verzie sme zapracovali nový obsah o generatívnej umelej inteligencii (ďalej len „generatívna AI“), platformách sociálnych médií a influenceroch a prebunkingu, ako aj oddiel zameraný špeciálne na oslovenie tvorcov politík. Pridali sme aj nový oddiel so vzorovými plánmi vyučovacích hodín, ktoré môžete použiť vo svojej triede.

Hoci v usmerneniach pri odkazoch na konkrétne aktivity alebo v plánoch hodín uvádzame rôzne úrovne vzdelávania (napr. vyššie sekundárne vzdelávanie, nižšie primárne vzdelávanie, špeciálne výchovno-vzdelávacie potreby alebo dodatočné výchovno-vzdelávacie potreby), je dôležité uvedomiť si, že podpora digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy by mala začať čo najskôr. Mnohé z týchto aktivít sa dajú realizovať so žiakmi nižších ročníkov základných škôl a učiteľom sa odporúča, aby si plány hodín prispôbili tak, aby mohli pracovať so svojou triedou. Je dôležité, aby si žiaci už v ranom veku uvedomili, ako môžu bojovať proti dezinformáciám.

Informácie, ktoré vstupujú do vašich tried a domovov vašich žiakov, pochádzajú od širokej škály autorov, zdrojov a médií, pričom každý z nich má svoj osobitý pohľad a v niektorých prípadoch aj sledujú konkrétny cieľ. Vzhľadom na toto meniace sa prostredie médií a informácií je potrebné, aby žiaci vedeli lepšie získavať a vytvárať informácie, využívať ich, chápať, integrovať, komunikovať, vyhodnocovať a šíriť ich bezpečne a zodpovedne prostredníctvom digitálnych technológií. V týchto usmerneniach sa uvedené schopnosti označujú ako digitálna gramotnosť. Ako učitelia/pedagógovia máte dôležitú úlohu tento proces uľahčovať.

Hoci možnosti súvisiace so stále sa rozširujúcim digitálnym svetom sú rozsiahle, nový vývoj takisto prináša mnoho výziev a rizík. Úmyselne alebo neúmyselne šírené nepresné informácie nám pripomínajú, aké zraniteľné môžu byť demokracie v digitálnom veku. Zdravé demokracie závisia od otvorenej rozpravy, verejnej účasti, prístupu k informáciám, slobody prejavu a systému brzd a protiváh. Demokraciu možno oslabiť, ak misinformácie, dezinformácie a škodlivé informácie oslabujú zdroje informácií. V týchto usmerneniach sa zameriavame predovšetkým na dezinformácie, teda na overiteľne nepravdivé alebo zavádzajúce informácie, ktoré sú vytvorené, prezentované a šírené na účely hospodárskeho zisku alebo zámerného zavádzania verejnosti a môžu verejnosti spôsobiť ujmu. Mnohé z návrhov, ako pomôcť vašim žiakom porozumieť javu dezinformácií a súvisiacej dynamike, však platia rovnako aj v prípade misinformácií a škodlivých informácií.



² V usmerneniach používame pojem „žiak“ na označenie žiakov základných aj študentov stredných škôl.

3. Použitie usmernení pri vzdelávaní a odbornej príprave

Tieto usmernenia ponúkajú konkrétne, praktické návody pre učiteľov/pedagógov. Na začiatku je dôležité uviesť, že naším zámerom nie je ponúknuť predpisy alebo zásady, ale skôr poskytnúť praktickú podporu pre výučbu v triedach a v podobných vzdelávacích prostrediach. Či už hľadáte jasné vysvetlenia technických koncepcií, cvičenia na overovanie faktov, návrhy spôsobov, ako posilniť „zdravé“ online návyky, alebo spôsoby posudzovania žiakov, vždy v nich niečo nájdete. Na uľahčenie orientácie sa v oddiele 12 o zdrojoch uvádza slovník s kľúčovými slovami.

Poskytovať usmernenia na podporu digitálnej gramotnosti a boja proti dezinformáciám nie je jednoduché, pretože technológie a prostredie médií sa rýchlo menia. Tieto usmernenia neponúkajú riešenia všetkých problémov, s ktorými sa môžete vo vyučovaní stretnúť. Ich účelom je prispieť k týmto cieľom:

1. poskytnúť náhľad a užitočné znalosti o dynamike a prejavoch dezinformácií;
2. podporiť porozumenie tomu, ako možno dosiahnuť digitálnu gramotnosť, a zároveň na to poskytnúť návod;
3. sprostredkovať informácie o tom, ako možno digitálne technológie používať kriticky a zodpovedne;
4. dôkladnejšie sa zamerať na niekoľko kľúčových prvkov vývoja v oblasti digitálnej gramotnosti, konkrétne na generatívnu AI, platformy sociálnych médií a influencerov a prebunking;

5. poskytnúť náhľad na to, ako možno posudzovať kompetencie žiakov v oblasti digitálnej gramotnosti;

6. zamerať sa na úlohu vedúcich pracovníkov škôl a tvorcov politik pri uskutočňovaní systémových zmien v tejto oblasti.

V záujme dosiahnutia ďalej uvedených cieľov sme usmernenia štruktúrovali takto:

V oddiele 4 Situácia sú predstavené usmernenia týkajúce sa spôsobov, ako možno triedy a školy lepšie vystrojiť na zaobchádzanie s dezinformáciami a budovanie digitálnej gramotnosti.

V oddiele 5 Budovanie kompetencií v oblasti digitálnej gramotnosti v triede a škole: stávame sa digitálnymi občanmi sa skúmajú špecifické prekážky a výzvy, ciele výučby



a inšpiratívne postupy, ktorých uplatnenie môžete zvážiť a ktoré súvisia s uvedenými témami.

Oddiel 6 Dezinformácie: O čo ide? je zameraný na rozličné rozmery dezinformácií a spôsoby, ako proti nim čo najlepšie bojovať. V tomto oddiele sa skúma, prečo sa dezinformácie vytvárajú a ako sa šíria.

V oddiele 7 Generatívna AI a dezinformácie (nová téma) sa do hĺbky rozoberá problematika generatívnej AI a jej úloha v oblasti dezinformácií. Tento nový oddiel si kladie za cieľ pomôcť učiteľom lepšie bojovať proti dezinformáciám, ktoré umožňuje umelá inteligencia, a takisto sa dozvedieť, ako môže umelá inteligencia pomôcť v boji proti dezinformáciám.

Oddiel 8 Platformy sociálnych médií a influenceri (nová téma) sa podrobnejšie zaoberá tým, ako a prečo vnímate obsah na internete, a skúma sa v ňom, ako môžu učitelia pomôcť žiakom zapájať sa bezpečne a zodpovedne do online diania.

V oddiele 9 Prebunking (nová téma) sa skúma hodnota a vplyv, ktoré môže mať prebunking ako technika predstavená v triede.

V oddiele 10 Posudzovanie a vyhodnocovanie digitálnej gramotnosti v škole a triede sa rozoberajú otázky, ako posudzovať žiakov a ako hodnotiť iniciatívy v oblasti digitálnej gramotnosti, ktoré by vaša škola mohla používať.

Oddiel 11 Odporúčania pre vedúcich pracovníkov škôl a tvorcov politik (nová téma) si kladie za cieľ poskytnúť jasné, využiteľné usmernenia, ktoré tvorcami politik vzdelávania a vedúcim pracovníkom škôl umožnia podporovať digitálnu gramotnosť a budovať odolnosť proti dezinformáciám.

Oddiel 12 Zdroje (nová téma) obsahuje viacero inkluzívnych pedagogických stratégií, niekoľko vzorových praktických plánov hodín, ktoré už môžete použiť, ako aj slovník pojmov, s ktorými sa v tejto publikácii stretnete.

V usmerneniach sú použité farebné rámčeky, ktoré majú text sprehľadniť:

- v **zelených** rámčekoch nájdete praktické tipy na výučbu a učenie sa, napríklad ako môžete pomôcť svojim žiakom overiť zdroje alebo zapojiť rodičov,
- **modré** rámčeky zahŕňajú návrhy aktivít, ktoré môžete použiť pri výučbe, napríklad aktivitu, ktorá pomôže žiakom rozhodnúť sa, či ide o fakt, alebo názor, alebo podnieti diskusiu o ekonomike dezinformácií,
- **oranžové** rámčeky poskytujú užitočné poznatky, príklady, základné poznámky a úvahy, ktoré sa oplatí mať na pamäti, ako napríklad príklady otázok, ktoré môžete použiť pri posudzovaní zručností žiakov pri vyhľadávaní informácií na internete, alebo kľúčové kognitívne

a emocionálne mechanizmy, ktoré môžu (mladým) ľuďom brániť akceptovať dôkazy, ktoré sú v rozpore s ich názormi,

- **červené** rámčeky obsahujú upozornenia k témam, ako je diskusia o konšpiračných teóriách a druhy zavádzajúceho obsahu, na ktoré by ste si mali dávať pozor.

Komu sú usmernenia určené?

Tieto usmernenia sú určené najmä pedagógom základných a stredných škôl, ale môžu ich využiť aj rodičia, opatrovatelia, vedúci pracovníci škôl a tvorcovia politik. Je možné, že tieto odporúčania bude potrebné prispôbiť individuálnym kontextom. Pojmy ako „pedagógovia“ a „trieda“ sa používajú v širšom zmysle a zahŕňajú formálne aj neformálne vzdelávacie prostredie. Hoci sú usmernenia určené na použitie v triedach³, podporujú aj celoškolský prístup a podnecujú spoluprácu s kolegami, ako sú knihovníci, psychológovia a sociálni pracovníci.

Učitelia v Európe sú vo všeobecnosti veľmi dobre pripravení na svoju úlohu v triede a obsah toho, čo učia, je už, samozrejme, stanovený príslušnými ministerstvami a agentúrami, ktoré sú zodpovedné za učebné osnovy v danej krajine alebo regióne. Naším zámerom pri vytváraní týchto usmernení preto nie je poskytnúť návod, ako učiť alebo aký by mal byť konkrétny obsah hodín. Dúfame, že sa nám podarí poskytnúť praktické usmernenia týkajúce sa špecifík boja proti dezinformáciám v triede a zručností a vedomostí v oblasti digitálnej gramotnosti, ktoré sú potrebné na to, aby bol tento boj proti dezinformáciám efektívny, a to tak v prípade učiteľa, ako aj žiaka. Keďže význam digitálnej gramotnosti narastá, všade sa čoraz viac zdôrazňujú a spomínajú celoškolské prístupy – zapojenie vedenia, rodín, mediálnych odborníkov a širšej komunity.

Dúfame, že tieto usmernenia vám pomôžu pri práci a prispedia k výchove generácie informovaných európskych digitálnych občanov s posilneným postavením.

³ V týchto usmerneniach sa pojem „trieda“ používa v širšom zmysle, aby zahŕňal aj iné vzdelávacie prostredia, ako sú vonkajšie vzdelávacie priestory, knižnice, semináre, online alebo zmiešané vzdelávacie kontexty a iné.

4. Situácia

V tomto oddiele nájdete usmernenia, ako vytvárať vzdelávacie prostredie, ktoré pomáha žiakom dosahovať digitálnu gramotnosť, ako aj tipy a usmernenia, ako prekonať potenciálne výzvy, s ktorými sa ako učiteľ/pedagóg môžete stretnúť.

Predložené odporúčania súvisia s rôznymi momentmi vo vzdelávacom cykle – **aktivity pred vyučovaním, počas vyučovania a po vyučovaní**. Aj v oddiele so zdrojmi nájdete niekoľko plánov vyučovacích hodín, ktoré vám môžu pomôcť pri plánovaní vlastných hodín súvisiacich s obsahom tohto oddielu. Dúfame, že v kombinácii s vašimi vlastnými odbornými poznatkami a hlbokými vedomosťami vašich žiakov vám tieto zdroje pomôžu vytvoriť pre vašich žiakov zmysluplné vzdelávanie.

Výučba a učenie sa v digitálnom prostredí školy

Od začiatku je potrebné zdôrazniť, že na to, aby ste svojim žiakom pomohli dosiahnuť digitálnu gramotnosť, nemusíte byť technologický guru. Svojich žiakov môžete bez ohľadu na technológie dostupné vo vašej triede zapojiť do širšej diskusie o mnohých príležitostiach a rizikách spojených s digitálnym svetom a o užitočnosti posudzovania dôveryhodnosti informácií, s ktorými sa stretávajú.

Rovnako ako pri každej efektívnej výučbe je dôležité vytvoriť pre žiakov bezpečné miesto, kde môžu vyjadrovať svoje názory a aktívne sa vzdelávať. Žiaci oceňujú, ak ich rovesníci aj učitelia vnímajú a počúvajú, a rovnako uznávajú význam možnosti stať sa gramotnejšími v digitálnom svete, ktorý im už môže byť pomerne dobre známy. Tento digitálny svet môže žiakom poskytnúť príležitosť dostať sa k veľkému množstvu informácií, vypočuť si viaceré názory na nejakú tému a komunikovať napriek zemepisným, jazykovým, kultúrnym a náboženským prekážkam, ako aj čo najlepšie využívať nástroje a služby založené na umelej inteligencii a iné nástroje a služby pozitívnym a etickým spôsobom. Žiakom však niekedy chýbajú kompetencie a životná skúsenosť na to, aby mohli ponuku plne využívať a aby vedeli identifikovať možné hrozby.

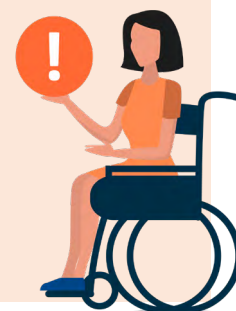
Nepochybne už máte celý repertoár koncepcií, ktoré používate pri práci so svojimi žiakmi na náročných a niekedy kontroverzných témach. V **poznatku 1** uvedenom ďalej sú predložené niektoré

vzdelávacie prístupy, ktoré by mohli byť užitočné v oblasti digitálnej gramotnosti.

Poznatok 1: Výučba a učenie sa v digitálnom prostredí školy – niektoré užitočné prístupy

Tento (neúplný) zoznam má vyzdvihnúť potenciál stratégií zameraných na žiaka, ktoré presúvajú autoritu a rozhodovanie na žiaka, zatiaľ čo učiteľ preberá úlohu tútora alebo kouča, ktorý usmerňuje a podporuje pokrok. Jednotlivé prístupy podporujú aktivitu žiakov, ktorí preberajú zodpovednosť za zapájanie sa do nového obsahu, ako aj prierezové a nekognitívne zručnosti, ako je spolupráca, metakognícia, odolnosť a digitálna plynulosť, ktoré ďaleko presahujú rámec jedného učebného odboru.

- **Obrátené vyučovanie** je prístup, pri ktorom žiaci čítajú alebo vykonávajú iné aktivity mimo triedy a čas v triede sa potom využíva na interaktívnejšie, diskurzívne aktivity.
- **Zmiešaná výučba** je prístup, ktorý zahŕňa značnú časť online učenia sa, ako aj prezenčnú výučbu v triede.
- **Vzdelávanie založené na projektoch** je forma učenia sa praxou a ide o prístup, ktorý vychádza z myšlienky, že sa naučíme viac, keď skutočne „robíme“ aktivitu, ktorú učiteľ predstaví a umožní, a/alebo realizujeme projekt, v rámci ktorého sa žiaci zapoja do projektovej práce priamo súvisiacej s obsahom hodiny.
- **Gamifikácia a učenie sa hrou**, ak sú správne koncipované, môžu zlepšiť výsledky vzdelávania. Tento prístup ponúka vzdelávanie, ktoré zodpovedá digitálnemu správaniu mnohých mladých ľudí. Môže takisto poskytnúť ďalšiu motiváciu a zvýšiť kreativnosť a inšpiratívnosť výučby a učenia sa. Gamifikácia a učenie sa hrou sú zvyčajne flexibilné, využiteľné v akejkoľvek kontexte a možno



ich pomerne jednoducho prispôbiť akémukoľvek školskému predmetu. Zároveň ich možno použiť pri zložitých otázkach, ktoré sú prostredníctvom hry ľahšie uchopiteľné.

Poznámka: Ďalšie inkluzívne pedagogické prístupy a stratégie založené na dôkazoch nájdete na začiatku oddielu 12 Zdroje.

Digitálne nástroje zvyčajne ponúkajú žiakom relatívne veľkú slobodu, napr. keď používajú digitálne zariadenia na prístup k aplikáciám, komunikáciu na sociálnych médiách či na prehliadanie internetu. Pri takejto slobode je zároveň možné, že žiaci majú prístup k nesmiernemu množstvu informácií prínosných pre ich vzdelávanie. Môže to však viesť aj k irelevantnému, nevhodnému a potenciálne nebezpečnému digitálnemu správaniu. Kľúčovou výzvou pre vás ako učiteľov/pedagógov je pomôcť žiakom proaktívne hľadať relevantné informácie, vyhnúť sa škodlivému správaniu na internete a nadobudnúť sebaznázanie a zručnosti, aby to mohli robiť samostatne. Treba však poznamenať, že ide o spoločnú zodpovednosť učiteľov/pedagógov, rodičov/rodiny a širšej školskej komunity.

Je dôležité hneď na začiatku porozumieť zdrojom informácií vrátane spravodajstva, ku ktorým vaši žiaci pristupujú, a zistiť, ktoré sociálne médiá používajú, ak nejaké používajú⁴. Pomôže vám to získať prehľad o rozmanitosti, ktorá je v triede prítomná, pokiaľ ide o pôvod, názory a svetonázor žiakov. Takisto vám to umožní stanoviť základné pravidlá diskusie (napríklad žiadne osobné útoky a „privlastňovanie si názorov“ používaním prvej osoby)⁵. Niekedy môže byť potrebné žiakov presvedčiť, aby vám tieto informácie poskytli, a niekedy musia byť odpovede anonymné. Je takisto užitočné posúdiť, do akej miery už žiaci rozumejú otázkam, ako sú nastavenia ochrany súkromia, pravidlá a predpisy digitálnej komunity, ako aj tomu, čo je a čo nie je vo vašej krajine povolené, pokiaľ ide o slobodu prejavu, a čo sa považuje za nenávistný prejav. Učitelia musia poznať protokoly o ochrane dieťaťa a o zaistení bezpečia dieťaťa, ktoré sú relevantné v ich krajine a kontexte v prípade, že žiaci uvedú, že zažívajú zneužívanie/boli vystavení zneužívaniu/sú v nebezpečenstve/sú nebezpeční pre ostatných. Dobrým zdrojom takýchto informácií sú európske centrá pre bezpečnejší internet fungujúce v členských štátoch EÚ⁶.

Aktivita 1: Oboznámte sa s pravidlami týkajúcimi sa nenávistných prejavov vo vašej krajine.

Pravidlá týkajúce sa toho, čo sa považuje za „nenávistný prejav“, sa v jednotlivých krajinách líšia. Zadať žiakom úlohu, aby si sami zistili, či existujú nejaké zákony upravujúce čo je a čo nie je možné legálne zverejňovať na internete. Zistite, či existujú príklady ľudí, ktorí boli vo vašej krajine stíhaní za nenávistné prejavy, a diskutujte o spôsoboch, akými sa takéto prípady identifikujú a riešia.

Kedže žiaci sa na internete môžu stretnúť s nepravdivými a potenciálne škodlivými informáciami, je najlepšie byť pripravení na nadviazanie diskusie o informáciách, ktoré môžu byť kontroverzné pre nich, ich rovesníkov alebo ich komunitu. Potom môžete so žiakmi začať všeobecnejšiu diskusiu o potenciálne kontroverzných veciach, ktoré v poslednom čase videli v médiách.

Je takisto dobré diskutovať o tradičných médiách, niekedy označovaných ako „staršie“ médiá, vo vašej krajine a o rôznych existujúcich rozhlasových, televíznych a tlačových kanáloch. Žiaci sa často zaujímajú o to, ako pracujú novinári, ako prebieha ich prieskum a tvorba spravodajských článkov, ako aj o to, ako pracujú tradiční novinári.

Aktivita 2: Zistite, či existuje kódex postupov pre novinárov.

Vo väčšine krajín existuje kódex postupov alebo etické usmernenia, ktoré by mali novinári pracujúci v tradičných médiách dodržiavať. Požiadajte žiakov, aby to overili a predstavili pravidlá a postupy, ktoré by mali novinári dodržiavať, alebo ešte lepšie pozvite novinára, aby prišiel a urobil žiakom prednášku na túto tému. Na webovom sídle Európskej federácie novinárov nájdete odkazy na zväzy novinárov vo všetkých členských štátoch⁷.

Zvážte...

- osobitné potreby, obavy, silné a slabé stránky skupiny žiakov, s ktorými plánujete pracovať, a použite ich ako východiskový bod vzdelávania,
- skutočnosť, že mladí ľudia sa vo veľkej miere učia od seba navzájom. Stratégie partnerského učenia môžu byť

⁴ Pričom sa zohľadnia aj vekové obmedzenia používania sociálnych médií, ktoré môžu byť platné v miestnom/národnom kontexte.

⁵ Patrí sem napríklad: „myslím si...“, „som presvedčený...“, „mám pocit...“, „súhlasím s tým, že...“.

⁶ <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/sic>

⁷ <https://europeanjournalists.org/members/>

efektívne v rámci celého spektra vzdelávania, a to aj pri používaní digitálnych technológií,

- použitie aktuálneho miestneho alebo svetového diania ako podnetu pre aktivity. Zvyčajne platí, že čím sú informácie bezprostrednejšie, tým majú žiaci, najmä tí starší, väčší záujem a motiváciu.

Riešenie kontroverzných otázok

Riešenie kontroverzných otázok môže obohatiť učenie sa a podporiť kritické myslenie, ak sa vykonáva premyslene. Aké témy považujete za najkontroverznejšie v súvislosti s výučbou vo vašej triede? A čo vaši kolegovia? Aké majú skúsenosti s vyučovaním zahŕňajúcim kontroverzné otázky? Môžete si navzájom vymieňať užitočné zdroje? Možno aktivity na základe spolupráce rozšíriť na všetky školské predmety? Je možné pozvať „odborníkov“, aby prezentovali svoje vedomosti v triede alebo na zhromaždeniach (osobne alebo na diaľku)?

Sami dokážete najlepšie posúdiť, či v triede vediete jednoduché diskusie, alebo žiakov zapájate do komplexnejších diskusií na hlbšej úrovni. Bude to záležať aj na veku žiakov a vašich predošlých skúsenostiach s riešením kontroverzných otázok. Interaktívne metodiky môžu pomôcť vytvoriť v triede atmosféru vhodnú na diskusiu o kontroverzných otázkach. Medzi takéto metodiky patrí tichá diskusia, prezentovanie názorov, aktivity zamerané na aktívne počúvanie, diskusie v kruhu, komplexná inštruktáž, hranie rolí a kooperatívne učenie sa. Takéto metodiky pomáhajú zapojiť aj žiakov, ktorí by inak boli znudení alebo bez záujmu.

Tip 1: Začnite menej kontroverznými otázkami.

Väčšina skúsených učiteľov sa zhoduje v tom, že keď sa v triede začínate zaoberať dezinformáciami, je lepšie vyhýbať sa kontroverzným témam – je lepšie začať s otázkami a témami, pri ktorých je menej pravdepodobné, že vyvolajú emotívne alebo polarizované skupiny názorov.

Upozornenie 1: Pri riešení kontroverzných otázok je potrebná mimoriadna opatrnosť

Diskutovať so žiakmi o kontroverzných otázkach môže byť dôležité a potrebné, ale pravdepodobne si to bude vyžadovať zvýšenú opatrnosť a čas na prípravu. Medzi takéto otázky patria napríklad:

- polarizácia,
- kultúra rušenia,
- nespravodlivosť v súčasnosti a v dejinách,
- zločin a trest,
- otázky týkajúce sa rodovej a pohlavnej rozmanitosti,
- migrácia, menšiny, rasizmus a náboženstvo,
- diskriminácia na internete,
- zmena klímy a globálne otepľovanie,
- kolonializmus, otrokárstvo, antisemitizmus, popieranie holokaustu,
- citlivé národné témy.



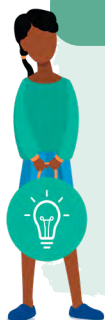
Pred aktivitami

Obraťte sa na zainteresované strany v škole

Predtým ako začnete, je dobré osloviť ostatných členov školskej komunity a načrtnúť im svoje plány. To zahŕňa prediskutovanie vašich plánov s vedením školy, komunikáciu s rodičmi prostredníctvom zavedených kanálov medzi školou a rodičmi a v prípade, že je potrebná odborná pomoc a je to možné, koordináciu so školským psychológom alebo školským sociálnym pracovníkom.

Spoznajete oblasť digitálnej gramotnosti

Dobрым východiskovým bodom je pochopiť mediálne návyky školskej komunity, keďže sa tak môžu naskytnúť príležitosti stavať na vzorcoch, ktoré už existujú. Možno to dosiahnuť prostredníctvom účasti a komunikácie na podujatiach organizovaných v rámci školskej komunity, sledovania miestnych a iných populárnych médií a diskusií s kolegami, s rodičmi a so žiakmi. Určité podskupiny v rámci komunity môžu mať radikálne (vnútrogrupinové) názory, ktoré sa môžu neočakávane prejaviť v triede. Je užitočné byť si vedomí týchto citlivých faktorov.



Pozrite si dostupné zdroje

Za posledné roky sa zrealizovalo viacero iniciatív, ktoré môžu byť prospešné pre vaše vyučovanie a obohatiť vzdelávanie žiakov. Napríklad:

- medzinárodné siete učiteľov a pedagógov, ktorí sa zaujímajú o výučbu digitálnej gramotnosti, mediálnej gramotnosti, spravodajskej a informačnej gramotnosti a o boj proti dezinformáciám,
- národné a regionálne vzdelávacie orgány a agentúry so špecializovanými oddeleniami vytvárajúcimi učebné zdroje, ktoré môžete použiť vo svojom jazyku,
- v rámci stratégie Európskej komisie Lepší internet pre deti (BIK+) poskytujú centrá pre bezpečnejší internet v celej Európe odbornú prípravu, činnosti zamerané na zvyšovanie informovanosti, linky pomoci, poradenstvo a zdroje pre žiakov, učiteľov a rodičov o rôznych témach vrátane boja proti dezinformáciám a zvyšovania zručností v oblasti digitálnej gramotnosti. Nájdete ich na portáli BIK⁸ vo všetkých jazykoch EÚ,
- oplatí sa nahliadnuť na ďalšie platformy podporované EK, ako napríklad Európska platforma školského vzdelávania⁹ a Európske centrum digitálneho vzdelávania¹⁰, pretože na nich nájdete nielen živú komunitu ľudí, ktorí sa zaujímajú o tému digitálnej gramotnosti, ale aj zdroje a materiály, ktoré by pre vás mohli byť užitočné,
- komunita partnerstva škôl eTwinning Európskej komisie poskytuje učiteľom bezpečnú platformu na spoluprácu pri navrhovaní a realizácii projektov zameraných na digitálnu gramotnosť a boj proti dezinformáciám. Prostredníctvom spoločných a cezhraničných aktivít môžu žiaci porovnávať mediálne naratívy, analyzovať zdroje a spoločne rozvíjať digitálnu gramotnosť, a tak získať priamu skúsenosť s bojom proti dezinformáciám v medzinárodnom kontexte, podporovať informovanosť a medzikultúrne porozumenie. Učiteľia majú úžitok z nápadov na spoločné zdroje a z partnerskej podpory,
- medzinárodné organizácie, ako sú UNESCO, OECD, Rada Európy, Medzinárodná telekomunikačná únia (ITU), UNICEF a Európska vysielacia únia (EBU), vypracovali zdroje, siete a usmernenia, ktoré môžu obohatiť vašu prácu,
- národné a miestne iniciatívy, do ktorých sa zapájajú profesionálni novinári a novinárske organizácie,
- organizácie občianskej spoločnosti vrátane mimovládnych organizácií, ktoré sa špecializujú na tému digitálnej gramotnosti a boja proti dezinformáciám a ktoré často vytvárajú zdroje na vyučovanie,

- miestne knižnice, verejné archívy a kultúrne inštitúcie, pričom mnohé z nich poskytujú zdroje, ktoré môžete využiť v triede.

Poznatok 2: Výhody a nevýhody zapojenia externých aktérov

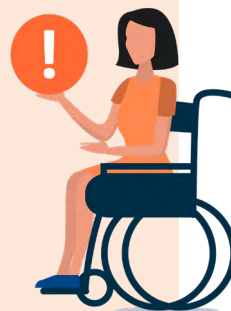
Môže byť užitočné zapojiť do vyučovania externých odborníkov, ako sú profesionálni novinári, knihovníci, mimovládne organizácie, renomovaní influenceri, výskumní pracovníci a prevádzkovatelia platform.

Možné prínosy zapojenia externých aktérov:

- prinášajú ďalšie vedomosti a odborné poznatky,
- učiteľom a pedagógom ponúkajú príležitosti budovať siete s odborníkmi,
- prinášajú skúsenosti s tým, čo pri práci so žiakmi dobre funguje,
- môžu vyvolať dodatočný záujem žiakov.

Možné nevýhody

- ich zapojenie môže znamenať väčšiu administratívnu záťaž,
- môže byť potrebný súhlas rodičov,
- môže to obmedziť flexibilitu plánovania,
- môže to priniesť hospodárske náklady,
- tretie strany sa môžu snažiť propagovať obchodné či politické záujmy alebo záujem o zber údajov.



Zvážte...

- prepojenie školských aktivít s najdôležitejšími medzinárodnými a vnútroštátnymi sieťami a podujatiami. Na medzinárodnej úrovni medzi ne patrí napríklad Deň bezpečnejšieho internetu¹¹ (každý druhý utorok vo februári), Medzinárodný deň overovania faktov (2. apríla) či kampane na zvyšovanie informovanosti, ako je napríklad Svetový týždeň mediálnej a informačnej gramotnosti UNESCO, ktorý sa koná každý rok v októbri,
- celoeurópska sieť eTwinning takisto umožňuje učiteľom/pedagógom a školám nadväzovať kontakty s ostatnými v rámci celej Európy, a dokonca vydala publikáciu eTwinning¹² s osvedčenými postupmi v danej oblasti,

⁸ Lepší internet pre deti/Učiteľský kútik

⁹ <https://school-education.ec.europa.eu/sk>

¹⁰ <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub>

¹¹ <https://better-internet-for-kids.europa.eu/sk/saferinternetday>

¹² Vyučovanie mediálnej gramotnosti a boj proti dezinformáciám s programom eTwinning – Úrad pre vydávanie publikácií EÚ.

- že sa pokúsite získať na svoje iniciatívy miestne, národné a/alebo medzinárodné finančné prostriedky. Na európskej úrovni to môže byť program Erasmus+ a Európsky zbor solidarity.

Rozvíjanie atmosféry bezpečnej pre učenie sa v triede

V škole si žiaci osvojujú dôležité a často znepokojujúce informácie o sebe, o svete okolo seba a o ostatných. To môže vyvolať silné emócie, reakcie a pocity úzkosti, rozpakov a zraniteľnosti. Preto je dôležité, aby všetci žiaci mali pocit, že sa učia v bezpečnom prostredí, v ktorom môžu klásť otázky, učiť sa a zapojiť sa bez toho, aby sa cítili vyčlenení alebo v rozpakoch. Ako učiteľ viete, že pocit bezpečia a dôvery môžete vo svojich triedach dosiahnuť mnohými rôznymi spôsobmi vďaka tomu, že sa svojich žiakov poznáte.

Skôr než začnete môže byť užitočné vytvoriť **triednu dohodu**, pretože niektoré témy môžu byť pre niektorých žiakov ťažké alebo znepokojujúce v závislosti od ich životných skúseností. Stanovenie základných pravidiel prostredníctvom triednej dohody alebo dohody o rešpektovaní môže týmto žiakom uľahčiť bezpečnú účasť. Takéto dohody sa môžu používať v každej triede, ale sú obzvlášť užitočné, ak je pravdepodobné, že sa bude diskutovať o citlivých témach.

Aktivita 3: Vytvorte triednu dohodu.

Uskutočnite v triede diskusiu, ktorá sa bude týkať týchto kľúčových oblastí:

- **Stanovte jasné očakávania** – na začiatok si so skupinou premyslite možné základné pravidlá. Spýtajte sa: „Čo by vám pomohlo, aby ste sa na tejto hodine cítili pohodlne a bezpečne?“ a „Čo by vám bolo nepríjemné a bránilo by vám v účasti?“, t. j. čo sa očakáva od žiakov a učiteľa. Podnety pre základné pravidlá môžu zahŕňať: „Budem používať úctivý jazyk a veci, o ktorých budeme diskutovať, budem pomenúvať správnymi, a nie slangovými výrazmi, keďže niektorí ľudia ich môžu považovať za urážlivé. Ak si nie som istý (-á) správnym výrazom, môžem sa opýtať učiteľa.“
- **Uved'te dôsledky** – aké sú dôsledky nerešpektovania dohody v rámci triedy?
- **Zamerajte sa na otázku dôvernosti a zverejňovania informácií** – je dôležité vhodným spôsobom informovať o ochrane súkromia a zdieľaní informácií, aby sa žiaci necítili zraniteľní alebo odhalení. Ak žiaci po hodine potrebujú nadviazať na diskusiu a porozprávať sa (s vami alebo s iným zamestnancom školy), môžete to spomenúť a podporiť.

Špecifiká dohody sa môžu v jednotlivých školách, a dokonca aj v jednotlivých triedach líšiť v závislosti od vekovej skupiny a konkrétnych potrieb žiakov. Pri vytváraní takejto dohody môžu byť užitočné nasledujúce návrhy:

- Základné pravidlá sa uvádzajú formou kladnej vety, používajú sa v nich výroky v prvej osobe a nemalo by ich byť veľa.
- Žiaci pochopia, že dodržiavanie týchto pravidiel pomôže každému cítiť sa v triede bezpečne a rešpektovane.
- Základné pravidlá by sa mali pravidelne pripomínať, aby sa pozitívne posilnili, a môžu sa revidovať alebo v prípade potreby znovu prediskutovať.
- V záujme ochrany súkromia by žiaci pri prerozprávaní príbehov nemali používať mená.
- Ubezpečte žiakov, že v triede nemusia uviesť svoje osobné príbehy.
- Dajte žiakom vopred vedieť, aké témy budete preberať.
- Žiaci musia vedieť, že dôvernosť informácií má svoje hranice, teda že učiteľia ju nemôžu bezpodmienečne zaručiť. Vysvetlite im, že sa môže stať, že za určitých okolností budete ako učiteľ potrebovať požiadať o radu alebo niekomu povedať o probléme, ktorý sa v triede vyskytol. Žiaci musia vedieť, že učiteľ je povinný poskytnúť o informácie zamestnancom zodpovedným za ochranu, ak si myslí, že niektorý žiak je ohrozený alebo mu hrozí nebezpečenstvo.
- Žiaci môžu spoločne vytvoriť plagátovú verziu dohody a umiestniť ju na viditeľné miesto v triede.

Udržiavanie profesionálnych hraníc

Učiteľia vedia, že keď sa rozoberá citlivý a náročný obsah, udržiavanie profesionálnych hraníc je nevyhnutné a obzvlášť dôležité. Kľúčovým aspektom zachovania profesionálnych hraníc je ochota učiteľov priznať si, že nie sú (a nemôžu byť) odborníkmi na všetky otázky, a čo je dôležité, vedieť, kedy využiť odborné poznatky niekoho iného. To je obzvlášť dôležité v prípade otázok ochrany dieťaťa a zaistenia jeho bezpečia. Učiteľia by mali poznať protokoly nahlasovania, ktoré platia v ich konkrétnom kontexte a jurisdikcii, a mali by konať v súlade s nimi.

Zvážte...

- možné citlivé záležitosti špecifické pre žiakov a pre komunitu a polarizáciu spoločnosti, ako aj svoj postoj, emócie a rozpoloženie,
- zhromaždenie počiatočných nápadov a názorov žiakov pred diskusiou o danej téme. V prípade potreby to možno urobiť aj anonymne,

- ak máte žiakov, ktorých môže byť ťažké zvládnuť, zvážte, že by ste ich zapojili do prípravy hodiny, pričom môže byť nápomocné, ak im zadáte konkrétne úlohy,
- že začnete s interakciami medzi dvoma osobami (učiteľ – žiak, žiak – žiak), potom prejdete na budovanie interakcie v menších skupinách a až potom na interakciu v rámci celej triedy,
- že použijete hranie rolí, rozprávanie príbehov a iné formy rozprávania, ktoré pomôžu vytvoriť dobrú atmosféru v triede.

Aktivita 4: Preskúmajte viaceré perspektívy prostredníctvom rôznych zdrojov.

Táto aktivita je rozdelená do troch samostatných krokov. Jednotlivé kroky môžete rozložiť do rôznych hodín.

- **Krok 1:** Zvoľte si historickú udalosť, ktorú možno vykladať rozličnými spôsobmi v závislosti od pohľadu dvoch (alebo viacerých) zúčastnených strán. Medzi príklady patria rôzne vojny za nezávislosť, americká občianska vojna, prvá svetová vojna, konflikt v Severnom Írsku, vojna na Balkáne v 90. rokoch. Žiakom predložte dva krátke opisy daného konfliktu (prípadne im dajte za úlohu nájsť dva rôzne opisy na internete). Každý skupine zadajte úlohu nájsť 5 – 10 internetových zdrojov, ktoré poskytujú informácie o konflikte – ak je to možné, z pohľadu rôznych strán (možno s danou úlohou budú potrebovať pomoc). Následne ich vyzvite, aby zdroje stručne predstavili triede. Porovnajte ich a posúďte rozdiely medzi nimi. Urobte vyhlásenie, napríklad: „Hlavnou príčinou konfliktu bolo, že X nezaručili úplné dodržiavanie základných ľudských práv ľudí žijúcich v Y.“
- **Krok 2:** Vytvorí sa dve skupiny: žiaci, ktorí s vyhlásením súhlasia, a žiaci, ktorí s ním nesúhlasia. Najjednoduchšie je, keď žiakov rozdelíte vy – polovica bude v skupine, ktorá súhlasí, a druhá polovica bude v skupine, ktorá nesúhlasí. Teraz každý žiak použije 5 – 10 internetových zdrojov, ktoré našla jeho skupina, na vypracovanie dvoch silných argumentov na podporu vyhlásenia alebo proti nemu. Žiaci spíšu dôkazy svojich tvrdení. Najprv pracujú samostatne a potom v menších podobne zmysľajúcich skupinkách (cca 4 – 6 osôb na skupinu) a podelia sa o svoje argumenty. Každá podskupina vytvorí digitálny plagát s piatimi hlavnými argumentmi.
- **Krok 3:** Skupiny doladia svoje plagáty a predstavia ich celej triede. Všetci žiaci ohodnotia jednotlivé argumenty (bodmi

od 1 do 10) a v diskusii zdôvodnia svoje hodnotenia, najmä na základe dôkazov, ktoré našli v zdrojoch. Body možno udeľovať aj pomocou internetových nástrojov. Zamyslite sa nad tým, či existuje spôsob, ako prepojiť argumenty a

- protiargumenty. Existuje zlatá stredná cesta? Dokážu dosiahnuť konsenzus?

V priebehu aktivít a po aktivitách

V priebehu aktivít počas vyučovania je dôležité nastoliť rovnováhu medzi otvorenou atmosférou v triede a bezpečným priestorom. V otvorenej atmosfére v triede môžu žiaci povedať, čo si myslia, a slobodne sa podeliť o svoje pohľady a názory.

Jednotlivca alebo skupinu žiakov však môžu výroký druhých uraziť alebo rozrušiť, keďže niektorí žiaci môžu mať radikálne názory, ktoré počas vyučovania neočakávané prejavia.

Zvážte...

- že pôjdete príkladom. Ak vám to neprekáža, podelte sa o niekoľko osobných príkladov toho, akým spôsobom rozvíjate svoju digitálnu gramotnosť, a/alebo ako ste sa stretli s dezinformáciami,
- sledovanie vnútrogrupinových a mimoskupinových tendencií. Mladí ľudia a dospelí niekedy vzájomne vnímajú používanie digitálnych médií v tej druhej skupine za „nevhodné“, čo môže byť základom vytvárania negatívnych stereotypov o nej,
- že budete čo najviac komunikovať s jednotlivými žiakmi, najmä v prípade diskusií o kontroverzných témach a keď sa žiaci správajú neprimerane,
- zabezpečenie rôznych mechanizmov, ktoré žiakom umožnia poskytnúť spätnú väzbu o svojich skúsenostiach na hodine, keď sa rozprávate o dezinformáciách, zvážte, že im poskytnete možnosť uvádzať spätnú väzbu anonymne, ak to vyhovuje vášmu vyučovaciemu prístupu,
- výskum ukazuje, že participácia môže byť účinnejším prístupom v boji proti dezinformáciám ako presvedčanie, a preto sa vyhnite snahe odradiť žiakov od fakticky nesprávnych názorov, radšej s nimi pracujte na participatívnych aktivitách v triede súvisiacich s diskutovanou témou,
- formálnejšie posúdenie vedomostí a zručností, ktoré žiaci nadobudli, a/alebo zhodnotenie použitých metód učenia sa a výučby (pozri oddiel 10 o posudzovaní).



Aktivita 5: Pripravte otázky pre rodičov.

Požiadajte žiakov, aby si pripravili súbor piatich otázok, ktoré môžu položiť svojim rodičom a iným dospelým v súvislosti s riadením ich online komunikácie a pomôcť im tak, aby boli viac chránení pred dezinformáciami a odolnejší voči nim. Táto aktivita je vhodnejšia pre starších žiakov.

Tip 3: Po skončení vyučovacej hodiny vyhodnoťte hodinu so žiakmi.

Vyhodnoťte so žiakmi ich názory, skúsenosti a pocity. Opýtajte sa ich, čo sa naučili a ako by na tom chceli ďalej stavať.

Tip 2: Prejavte empatiu.

Z hľadiska podpory bezpečného miesta na vzdelávanie je dôležité navyčleniť žiakov, ktorí priznajú, že veria určitým druhom dezinformácií, napr. prevládajúcej konšpiračnej teórii. Keď títo žiaci priznajú, že veria určitým druhom dezinformácií, podstupujú riziko. Niekedy pomôže, ak žiaci najprv hovoria o „niekom, koho poznajú“, aby ich priznanie nebolo také osobné a aby neboli natoľko vystavení kritike svojich rovesníkov.



5. Budovanie kompetencií v oblasti digitálnej gramotnosti v triede a škole: stávame sa digitálnymi občanmi

Čo je digitálne občianstvo a prečo je dôležité?

Digitálni občania...

- majú také zručnosti, postoje a správanie, aby mohli bezpečne, účinne, kriticky a zodpovedne existovať vo svete internetu,
- využívajú prínosy a príležitosti sveta internetu, pričom sú odolní voči jeho škodlivým stránkam,
- používajú digitálne technológie na podporu svojho aktívneho občianstva a sociálnej inklúzie, spolupráce s druhými a kreativity pri dosahovaní osobných, sociálnych či obchodných cieľov,
- sú si vedomí kľúčových hodnôt v oblasti ľudských práv a podobnosti týchto hodnôt na internete aj mimo neho (sloboda presvedčenia a prejavu, právo na súkromie, účasť, dôstojnosť atď.),
- zaujímajú zodpovedný, zdravý a vyvážený prístup k používaniu technológií.

Digitálne občianstvo je naučený súbor zručností. Podobne ako v „offline“ spoločnosti aj v digitálnej spoločnosti existujú určité základné koncepcie, nástroje a kompetencie, ktoré si vaši žiaci musia uvedomovať na podporu svojho vzdelávania. Žiaci zároveň musia získať prístup k nástrojom, ktoré budú potrebovať na rozvoj svojich kompetencií v oblasti digitálnej gramotnosti. V tomto procese zohrávate významnú úlohu. A tento súbor zručností sa musí vyvíjať v súlade s vývojom digitálnych nástrojov a služieb. Rýchle rozšírenie umelej inteligencie znamená, že je potrebné, aby sa zlepšili zručnosti žiakov v súvislosti s umelou inteligenciou, najmä vzhľadom na skutočnosť, že umelá inteligencia sa čoraz častejšie využíva na rýchle vytváranie dezinformácií.

Digitálna gramotnosť znamená, že viete, ako používať digitálne technológie na *získavanie informácií, ich využívanie, chápanie, integráciu, komunikovanie, hodnotenie, vytváranie a šírenie* – bezpečným a primeraným spôsobom.

Digitálna gramotnosť takisto môže žiakom pomôcť aktívne sa zúčastňovať, učiť sa, budovať naplňujúce kariéry a interagovať v dnešnej spoločnosti. Digitálna gramotnosť je tak podmienkou pre rozvoj aktívneho a plnohodnotného digitálneho občianstva. Digitálna gramotnosť do určitej miery znamená aj schopnosť

uvažovať o vlastných myšlienkových pochodoch (metakognícia) a o tom, ako a prečo prijímame určité rozhodnutia.

Žiaci sú digitálne gramotní v rôznej miere. Niektorí síce môžu mať napríklad problém čítať a písať, ale sú veľmi schopnými konzumentmi a tvorcami digitálneho obsahu, ako je posielanie hlasových správ či fotenie. Iní môžu mať problém s prístupom k technológiám alebo ich používaním, takže je ťažšie spojiť sa a komunikovať s nimi v prípade dištančnej výučby.

Zvážte...

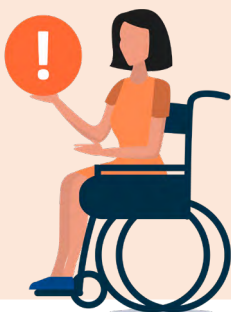
- že vyzvete žiakov, aby sa podelili o spôsoby, ako môžu technológie a sociálne médiá vyvolať pozitívnu zmenu a vytvoriť pozitívne miesta v komunite a spoločnosti, v ktorých žijú,
- diskusiu so žiakmi o zručnostiach potrebných na budúcom trhu práce. Môže sem patriť súbor digitálnych zručností (napr. programovanie, porozumenie algoritmom, počítačové myslenie a iné digitálne zručnosti) a mäkké zručnosti (napr. medziľudské) vo svete, kde sa cení interakcia medzi ľuďmi,
- že požiadate žiakov, aby na internete našli presné informácie o otázkach týkajúcich sa občianstva (napr. demokracia, miestne voľby, ľudské práva a zmena klímy) a identifikovali primeraný priestor na online účasť,
- že budete venovať pozornosť digitálnej pohode, konkrétne priaznivému či nepriaznivému vplyvu digitálnych nástrojov na zdravie (duševné alebo fyzické) vašich žiakov a na vzťahy, ktoré majú so svojimi rovesníkmi a rodinami.

Začíname s vyučovaním digitálnej gramotnosti

Vyučovanie a učenie sa digitálnej gramotnosti je v súčasnej spoločnosti dôležité. Napriek tomu sa možno zdráhate viesť svojich žiakov pri rozvíjaní týchto zručností, pretože táto téma je pre vás nová alebo sa vám zdá, že vaši žiaci sú už technologicky zdatní. Na vyučovanie digitálnej gramotnosti však nemusíte byť technologický odborník, keďže digitálna gramotnosť ďaleko prekračuje schopnosť používať zariadenie.

Poznatok 3: Odlíšenie každodenného používania technológií od digitálnej gramotnosti

Nie všetci mladí ľudia vedia veľa o technológiách alebo si veria v používaní digitálnych technológií. Hoci niektorí majú veľmi pokročilé digitálne zručnosti a kompetencie, iní majú digitálne zručnosti na nízkej úrovni a majú problém aj pri vykonávaní základných digitálnych úkonov. Digitálny svet je často ťažko pochopiteľný, a to aj pre mladých ľudí. Môžu vstúpiť do komnát ozvien, ale zriedka vedia, ako sa tam ocitli. Technológie môžu byť súčasťou ich každodenného života, ale nerozumejú tomu, ako fungujú, ani tomu, prečo im algoritmy zobrazujú určitý obsah alebo ich povzbudzujú k ďalšiemu rolovaniu. Žiaci nie vždy potrebujú technickú podporu, ale často niekoho, kto im pomôže zorientovať sa v pretlaku informácií, s ktorými sa pravidelne stretávajú, a takisto odlíšiť chýry od vedomostí a zdanlivo pravdivé výroky od dôkazov.



Tip 4: Získajte podnety od svojich žiakov.

Žiaci čelia internetovým výzvam každý deň (zlomyselná správa, ochrana súkromia, problém s prístupom, nenávisťné prejavy atď.). Nechajte sa pri výbere tém hodín viesť každodennými skúsenosťami žiakov a dbajte na to, aby boli relevantné a praktické. Môže to v triede vytvoriť atmosféru autenticity a dôvery.



Ciele výučby v oblasti digitálnej gramotnosti

Ďalej uvedená tabuľka konkrétnych vzdelávacích cieľov v oblasti digitálnej gramotnosti je relevantná pre primárnu a sekundárnu úroveň vzdelávania a vychádza z tematických okruhov. Zohľadňujú sa v nej zavedené rámce, akými sú európsky rámec digitálnych kompetencií (DigComp)¹³ a **vzdelávacie výstupy fínskeho programu Nová gramotnosť**¹⁴. Bola upravená tak, aby zohľadňovala súčasné obavy vrátane generatívnej AI a platforiem sociálnych médií a influencerov.

Zvážte...

- otvorenosť, pokiaľ ide o skutočnosť, že ako učiteľ alebo pedagóg neviete a nemôžete vedieť všetko,
- že ste v dobrej pozícii na to, aby ste ponúkli potrebné súvislosti, viedli žiakov ku kritickým úvahám, ponúkli im podporu. Vaše postavenie je dobré aj na to, aby ste žiakov v prípade potreby nasmerovali na odborníkov v ekosystéme podpory, ako sú centrá pre bezpečnejší internet,
- diskusiu so žiakmi o správaní sa na internete a o tom, ako sa stať zodpovedným občanom v triede aj mimo nej, a precvičovanie takéhoto správania,
- zdôraznenie skutočnosti, že niektoré sociálne hnutia, ako napríklad Arabská jar a hnutie #metoo, sa začali prostredníctvom sociálnych médií.

¹³ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp_sk

¹⁴ <https://okm.fi/en/new-literacies-programme>

Tematický okruh	Na konci primárneho/nížšieho sekundárneho vzdelávania žiaci dokážu... (pod primeraným vedením)	Na konci vyššieho sekundárneho vzdelávania žiaci dokážu... (samostatne a zodpovedne)
Vyhľadávanie informácií na internete	<ul style="list-style-type: none"> Používať na vyhľadávanie informácií základné kľúčové slová, filtre a hlasové vyhľadávanie. Uvedomiť si, že výsledky vyhľadávania a videá nasledujúce za sebou sú zoradené podľa algoritmov, a identifikovať sponzorovaný alebo propagovaný obsah. Vyhľadať podporu, ak sa výsledky zdajú zavádzajúce alebo nevhodné. 	<ul style="list-style-type: none"> Plánovať viacstupňové stratégie vyhľadávania pomocou operátorov (a/alebo, úvodzovky) v rôznych vyhľadávačoch, databázach a nástrojoch umelej inteligencie. Vysvetliť, ako hodnotiace a odporúčacie algoritmy ovplyvňujú viditeľnosť informácií, a upraviť prístupy vyhľadávania s cieľom získať vyvážené výsledky.
Posudzovanie dôveryhodnosti a obsahu vytvoreného umelou inteligenciou	<ul style="list-style-type: none"> Identifikovať, kto vytvoril webovú stránku, príspevok alebo video, a rozlíšiť fakty od názorov v obsahu influencerov. Odhaliť zjavný falošný obsah vytvorený umelou inteligenciou (napr. deepfakes, automaticky generovaný text) a požiadať o overenie prekvapujúcich tvrdení. 	<ul style="list-style-type: none"> Uplatňovať na materiál vytvorený človekom a umelou inteligenciou systematické kritické posudzovanie zdrojov: overovať fakty, skúmať odkazy, porovnávať s dôveryhodnými zdrojmi. Rozlišovať misinformácie, dezinformácie a manipulatívne techniky; nahlasovať podozrivý alebo škodlivý obsah prostredníctvom príslušných kanálov.
Vytváranie a zdieľanie digitálneho obsahu	<ul style="list-style-type: none"> Vytvárať krátke správy, obrázky alebo prezentácie pomocou schválených prostriedkov a vhodných nastavení zdieľania. Spoločne vytvoriť pre spolužiakov jednoduchý kontrolný zoznam „Bezpečné používanie sociálnych médií“. 	<ul style="list-style-type: none"> Navrhnuť a zdokonaľiť bohaté digitálne produkty (video esej, podcast, interaktívnu webovú stránku) a autoritatívnu bezpečnostnú brožúru pre školskú komunitu a pre všetky prvky vytvorené ľuďmi a umelou inteligenciou a dokážu vybrať správne licencie Creative Commons alebo licencie na mieru.
Autorské práva, licencie a vlastníctvo	<ul style="list-style-type: none"> Chápať, že kreatívne diela, ako sú hudba, fotografie, príbehy a videá, patria ich tvorcom. Chápať, že diela vytvorené umelou inteligenciou by mali byť označené, aby ľudia vedeli, odkiaľ pochádzajú. 	<ul style="list-style-type: none"> Vyhľadať zdroje s otvorenou licenciou, použiť licencie na vlastné diela alebo ich k vlastným dielam priradiť a dodržiavať zákonné výnimky (citovanie, paródia, použitie vo vzdelávaní) pri využívaní materiálov tretích strán alebo materiálov vytvorených umelou inteligenciou.
Ochrana súkromia, údaje a algoritmy	<ul style="list-style-type: none"> Používať silné heslá, pred zdieľaním osobných údajov si vyžiadať povolenie a rozpoznať znaky zabezpečených pripojení (ikona zámku, „https“). Všimnúť si, keď personalizované odporúčania pôsobia rušivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Skontrolovať nastavenia ochrany osobných údajov, spravovať povolenia aplikácií, povoliť dvojfaktorovú autentifikáciu, exportovať alebo vymazať údaje platformy a analyzovať, ako sledovacie a odporúčacie algoritmy formujú osobné informačné kanály a digitálnu stopu.
Digitálna pohoda a správanie na internete	<ul style="list-style-type: none"> Pomenovať obľúbené aplikácie a hry, opísať ich pozitívne a negatívne stránky a dodržiavať základné bezpečnostné protokoly na internete vrátane nahlasovania škodlivého obsahu. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretovať čas strávený pri obrazovke a záznamy o aktivitách, vyhodnocovať presvedčivé dizajnové prvky (nekonečné skrolovanie, oznámenia), vyvážiť online a offline aktivity a modelovať etické, kritické a zodpovedné zapojenie do médií sprostredkovaných umelou inteligenciou pre rovesníkov. Vedieť, ako rozpoznať škodlivý obsah, reagovať naň a nahlásiť ho.

Aktivita 6: Preskúmajte digitálne práva a zásady pre žiakov.

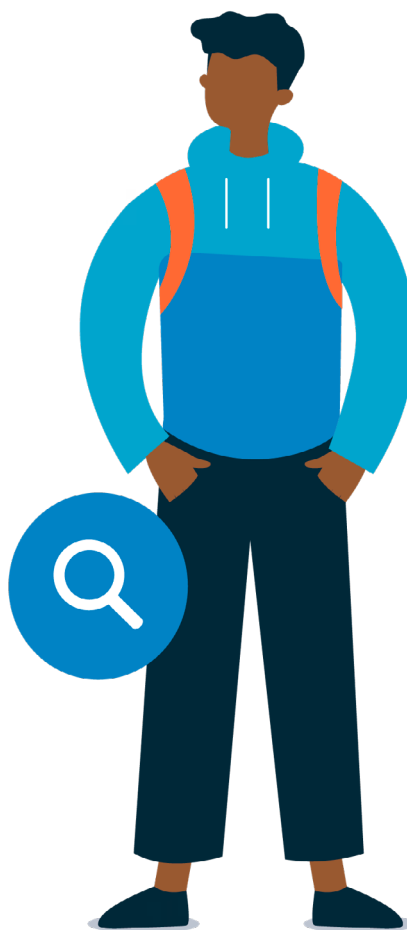
Požiadajte žiakov, aby najprv navrhli vlastný súbor digitálnych práv a zásad. Potom môžete porovnať to, čo vymysleli počas hodiny, s „Európskym vyhlásením o digitálnych právach a zásadách v digitálnom desaťročí“¹⁵, ktoré podpísali Európsky parlament a Rada v roku 2022. K dispozícii je aj verzia prispôbená pre deti.¹⁶

Okrem iných navrhnutých práv sa vo vyhlásení stanovuje, že:

- Deti a mladí ľudia by mali byť spôsobilí prijímať bezpečné a informované rozhodnutia a vyjadriť svoju tvorivosť v internetovom prostredí.
- Deti majú právo na ochranu pred všetkými trestnými činmi, ktoré sa páchajú alebo ktorých páchanie sa uľahčuje prostredníctvom digitálnych technológií.
- Každý má právo na ochranu svojich osobných údajov na internete. Uvedené právo zahŕňa kontrolu nad tým, ako sa údaje používajú a s kým sa zdieľajú.
- Každý by mal mať prístup k digitálnym technológiám, produktom a službám, ktoré sú bezpečné, zabezpečené a chránia súkromie už v štádiu návrhu.
- Každý má právo na slobodu prejavu v internetovom prostredí bez toho, aby sa musel obávať cenzúry alebo zastrašovania.

Aktivita 7: Sledujte svoju digitálnu stopu.

- Spolu so žiakmi preskúmajte oblasť digitálnych stôp a prediskutujte, v akom rozsahu sa vaše stopy aktívne či pasívne vytvárajú. Pokúste sa zistiť, v akom rozsahu sa vaše údaje prenášajú tretím stranám v rámci celého vzdelávacieho prostredia alebo mimo neho. Spoločne s triedou sa zamyslite nad prípadnými prínosmi (napr. optimalizácia, personalizácia) a nevýhodami (porušenie súkromia), ktoré to môže mať, a nad tým, ako žiaci môžu čo najlepšie riadiť svoju prítomnosť na internete.



¹⁵ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/sk/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>

¹⁶ Európske digitálne práva a zásady | Formovanie digitálnej budúcnosti Európy

6. Dezinformácie: O čo ide?

Misinformácie

Overiteľne nesprávne informácie, ktoré sa šíria bez zámeru zavádzať, pričom sa často šíria z dôvodu, že ich používatelia považujú za pravdivé.



Dezinformácie

Overiteľne nepravdivé alebo zavádzajúce informácie, ktoré sú vytvorené, prezentované a šírené na účely hospodárskeho zisku alebo zámerného zavádzania verejnosti. Môžu spôsobiť ujmu verejnosti.



Škodlivé informácie

Fakticky správne informácie používané škodlivým spôsobom.

Dezinformácie sa vo všeobecnosti vytvárajú, prezentujú a šíria na účely dosiahnutia hospodárskeho zisku alebo úmyselného zavádzania. Ďalej uvedené príklady umožňujú lepšie si predstaviť druhy dezinformácií, s ktorými sú žiaci konfrontovaní v triede aj mimo nej. V každom z týchto scenárov je prítomný úmysel zavádzať a manipulovať názory, emócie a konanie ľudí.

1. tvrdenia, že neoverenými liečebnými postupmi možno vyliečiť závažné ochorenia, ako je rakovina, že používanie opaľovacích krémov súvisí s nedostatkom vitamínu D alebo že niektoré takzvané zázračné diéty vám pomôžu schudnúť;
2. nepravdivé naratívy, ako napríklad obviňovanie európskych inštitúcií z plánovania zákazu áut, zdanenia spoločenských zvierat a krádeže úspor občanov s cieľom financovať vojny;
3. dezinformácie o zmene klímy, ktoré často súvisia s extrémnymi meteorologickými javmi, ako sú lesné požiare ničiace domovy, povodne postihujúce rozsiahle oblasti alebo vlny horúčav spôsobujúce značný počet úmrtí.

Boj proti dezinformáciám

Žiaci sa počas vývoja svojej sociálnej identity a tvorby svetonázoru stretávajú so širokou škálou informácií, z ktorých niektoré sú nápomocné a poučné a niektoré sú nepravdivé, zavádzajúce a manipulatívne. V 21. storočí je väčšina týchto informácií na internete alebo sa šíri prostredníctvom sociálnych médií.

V dnešnom svete sa dezinformácie môžu šíriť výrazne ďalej, rýchlejšie a hlbšie a vo väčšom rozsahu než skutočné informácie, najmä vzhľadom na zneužívanie umelej inteligencie. V oddiele 7

o generatívnej umelej inteligencii nájdete viac informácií a odporúčaní, ako môžete svojich žiakov vybaviť zručnosťami a vedomosťami, ktoré potrebujú na boj proti dezinformáciám vytvoreným a šíreným prostredníctvom zneužitia generatívnej AI.

Dezinformácie môžu škodiť jednotlivcom, skupinám a spoločnosti. Môžu mať takisto mnoho podôb. Ich vplyv môže byť z hľadiska významu rôzny, od relatívne neškodného až po cieľenú informačnú manipuláciu zameranú na demoralizáciu obyvateľstva, rozdelenie spoločnosti, narušenie viery a dôvery v úsudok, či dokonca diskreditáciu štátnych inštitúcií počas konfliktov.

Kľúčovou vlastnosťou všetkých dezinformácií však je, že fikcia, nepravdivé informácie a názory sa propagujú ako fakt a „pravda“. Pri dezinformáciách sa takisto pomerne často využíva ich schopnosť vyvolať emocionálnu reakciu. Takáto reakcia, či už ide o strach, šok alebo hnev, môže príjemcovi často zatemniť úsudok a viesť k tomu, že začne šíriť dezinformácie bez toho, aby venoval potrebný čas overeniu, či je to, čo šíri, pravda. Zistiť, do akej miery sa na šírení dezinformácií podieľajú emócie, je náročné, pretože ľudia môžu na rovnaké informácie často reagovať veľmi odlišným a nepredvídateľným spôsobom. Takéto reakcie nezriedka závisia od pôvodu a aktuálneho emocionálneho stavu jednotlivca, takže je ťažké odhadnúť, ako budú rôzni ľudia reagovať na rôzne správy alebo informácie.

Upozornenie 2: Dávajte si pozor na tieto druhy zavádzajúceho obsahu

- **Falošné prisudzovanie:** pravé obrázky, videá či citáty sú prevzaté z iných udalostí.
- **Umele vytvorený obsah:** obsah je umelo vytvorený, niekedy skombinovaný so skutočným obsahom.
- **Podvodné zdroje:** napríklad webové stránky, blogy alebo účty, ktoré sa vydávajú za známe značky či osoby alebo za priateľa (zo školy).
- **Falošné spojenie:** obsah nie je v súlade s titulom/nadpisom.
- **Falošný kontext:** uvedený obsah je v zásade správny, ale v nesprávnom kontexte.
- **Manipulovaný obsah:** obsah, napr. štatistiky, grafy, fotografie a videá, bol zmenený alebo manipulovaný. Patria sem aj cheapfake a deepfake.
- **Škodlivé informácie používané ako zbraň:** prehnané, nafúknuté skutočnosti.
- **Záver založený na chýroch:** definitívne závery založené na informáciách prezentovaných ako „chýry“.



- Sú odolné voči dôkazom, ktoré ich majú vyvrátiť.
- Niekedy sú kombinované s obsahom, ktorý nie je škodlivý (roztomilé mačky, vtipy), aby sa zdal neškodný.
- Používajú zavádzajúce titulky (clickbait). Šíria sa prostredníctvom botov alebo koordinovaných sietí s cieľom zvýšiť dosah a simulovať popularitu.
- Vytvárajú falošných odborníkov alebo zdroje, ktoré vyzerajú dôveryhodne, a čoraz častejšie využívajú deepfakes.

Aktivita 8: Zanalyzujte nejaké dezinformácie.

Vyberte jeden alebo viacero textov, ktoré jednoznačne obsahujú dezinformácie a pri ktorých sú dostupné a ľahko prístupné protidôkazy. Pri vyhľadávaní vám môžu pomôcť stránky na overovanie faktov (napríklad stránky členov Európskej siete pre normy na kontrolu faktov¹⁷). Zadať žiakom úlohu preskúmať text (-y) a opýtať sa ich, či dokážu rozpoznať opísané vlastnosti. Na účel maximalizovania vzdelávacieho procesu by úlohu najprv mali plniť samostatne a následne v malých skupinách.

**Prečo sa dezinformácie vytvárajú a šíria?**

Keď žiaci pochopia definíciu dezinformácií, často vyvstanú otázky ako „Prečo ľudia vytvárajú dezinformácie? Čo ich k tomu motivuje?“ Môžete ich usmerniť pri hľadaní odpovedí na tieto otázky.

Je dôležité, aby žiaci vedeli, že na vytváranie a šírenie dezinformácií existuje niekoľko dôvodov. V ideálnom prípade dokážu preskúmať túto problematiku sami, ale z pohľadu učiteľa je dôležité dať im po takejto úlohe spätnú väzbu a vysvetliť im, že určití jednotlivci či určité skupiny vytvárajú dezinformácie, aby iných ovplyvnili. Môže sa tak diať z ideologických dôvodov, aby presvedčili ľudí, že určitý politický názor je správny, na dosiahnutie finančného zisku alebo na vytvorenie širšieho zmätku a pochybností adresáta o sebe samom. Za dezinformáciami môžu takisto stáť aktéri s nečestnými úmyslami, ktorí chcú ovplyvniť verejnú mienku a oslabiť odolnosť verejnosti. V súvislosti s niektorými menej závažnými prípadmi dezinformácií by ste mohli spomenúť, že sa vytvárajú na pobavenie (napr. určité formy satiry), pričom v takýchto prípadoch sa zavádzanie využíva na získanie sledovateľov. Preto je dôležité, aby žiaci poznali rôzne dôvody na vytváranie dezinformácií, formy, ktoré môžu dezinformácie mať, a možné škody, ktoré môžu spôsobiť.

Vlastnosti dezinformácií

Dezinformácie sa môžu objaviť v mnohých kontextoch a na mnohých rôznych platformách. Niektoré z nich sú osobitne zamerané na mladých ľudí a sú koncipované tak, aby ich ovplyvnili. Spoločné vlastnosti dezinformácií sú:

- Pôsobia na city cieľovej osoby. V dôsledku toho je pre ňu ťažšie myslieť logicky a kriticky.
- Útočia na protivníka – podporujú pohľad na realitu ako konflikt „oni proti nám“.
- Zjednodušujú fakty a vylučujú súvislosti, opakujú myšlienku stále dookola. Ignorujú odtienky faktov a prezentujú len jeden pohľad na vec.
- Manipulujú s obrázkami rôznymi spôsobmi, napríklad retušovaním a orezávaním, ktoré je z dôvodu využívania umelej inteligencie čoraz ťažšie rozpoznať (viac informácií nájdete v oddiele o generatívnej AI).
- Izolujú fotografie z pôvodného kontextu a kombinujú ich s inými fotografiami, hudbou/zvukmi a textom a/alebo nimi manipulujú, aby vytvorili nový význam.
- Využívajú známe osobnosti a celebrity, ktoré cieľová skupina obdivuje.

Zvážte...

- že sa porozprávate so žiakmi (najskôr všeobecne, potom osobnejšie, ak to umožňuje atmosféra v skupine) o tom, aké druhy online informácií vyvolávajú emócie, ako sú hnev, smútok, hrdosť, úzkosť,
- diskusiu o tom, čo by žiakov mohlo podnieť k bezmyšlienkovitému zdieľaniu obsahu. Požiadajte ich, aby uviedli príklady zo svojej osobnej skúsenosti. Pripomeňte im, že silné emócie, ako sú radosť a hnev, znižujú schopnosť myslieť racionálne a kriticky,
- diskusiu o význame vyhodnocovania zdrojov. Pokiaľ ide o dôveryhodné zdroje, dobrým pravidlom je, že transparentne uvádzajú pôvod svojich informácií. Pripomeňte žiakom, že aj pri spoľahlivých zdrojoch sa niekedy môžu vyskytnúť chyby, preto sa odporúča overiť si informácie porovnaním aspoň s jedným ďalším zdrojom.

Aktivita 9: Skúmajte dôvody vzniku dezinformácií.

Po diskusii o dôvodoch vzniku dezinformácií nechajte žiakov, aby si ich vyhľadali na internete. Môžete tak urobiť vo forme všeobecnejšieho zadania alebo zadať malým skupinám úlohu preskúmať jednotlivé dôvody, z ktorých ľudia (alebo organizácie) šíria dezinformácie, napríklad o zmene klímy, utečencoch a migrantoch, náboženských menšinách, sexuálnych menšinách, ženách atď. Následne malé skupiny ostatným predstavia svoje zistenia. Aké sú spoločné znaky a rozdiely?

V prípade mladších žiakov môžete vybrať témy, s ktorými sa ľahšie pracuje spôsobom primeraným ich veku.

Skôr než žiakom túto úlohu zadáte, bolo by dobré pripraviť sa tak, že tento prieskum sami uskutočnite, aby ste dokázali lepšie usmerňovať debatu v triede.

Je užitočné, aby žiaci vedeli, že šírenie dezinformácií môže viesť k hospodárskemu zisku jednotlivcov, ako aj samotných platforiem sociálnych médií. Podrobnejšie sa tomu venujeme v oddiele 8 o platformách sociálnych médií a influenceroch.

Čím je informácia prezentovaná na internete a na platformách sociálnych médií bombastickejšia a kontroverzejšia, tým je pravdepodobnejšie, že ju ľudia budú čítať a zdieľať, čo znamená, že tvorcovia správ dosiahnu vyššie príjmy z reklamy. Osoby šíriace nepravdivé a/alebo zavádzajúce informácie sa pokúsia dosiahnuť, aby ich zdieľalo čo najviac ľudí. Jedným z účinných nástrojov šírenia dezinformácií na účely finančného zisku sú falošné „spravodajské“ stránky vytvorené tak, aby kopírovali

práve spravodajské stránky. Zo skutočnosti, že väčšina platforiem sociálnych médií je do veľkej miery koncipovaná tak, aby nás povzbudzovali zotrvať pri obrazkách, vyplýva, že tento druh veľkolepého obsahu sa v informačných kanáloch žiakov objavuje častejšie ako vyvázenejší, a teda menej veľkolepý obsah.

**Tip 5: Zdôraznite, čo môžu žiaci urobiť na obmedzenie šírenia dezinformácií.**

Vo svete internetu, najmä na online platformách, existuje mnoho spôsobov, ako môžu jednotlivci prispieť k obmedzeniu šírenia škodlivého a nezákonného obsahu, napríklad prostredníctvom funkcií nahlasovania, ktoré takéto platformy ponúkajú. Ak žiakov presvedčíte, že môžu dosiahnuť zmenu, môže to viesť k ďalším konkrétnym aktivitám v triede a škole na rozvoj stratégií boja proti dezinformáciám.

Zvážte...

keď žiaci zistia, že dezinformácie predstavujú rôzne hrozby, položte im tieto otázky týkajúce sa zodpovednosti:

- Kto je zodpovedný za zastavenie šírenia dezinformácií v tradičných médiách, ako sú televízne stanice a noviny, ako aj na platformách sociálnych médií?
- Ako môžu platformy sociálnych médií a tradičné médiá najlepšie nastoliť rovnováhu medzi zabezpečením slobody prejavu a obmedzením dezinformácií?
- Aká je úloha vlády pri obmedzovaní dezinformácií?
- Aká je úloha a zodpovednosť používateľov technológií, ako sú samotní žiaci a komunita? Môžu zohrať nejakú úlohu?

Dezinformácie takisto možno šíriť s ideologickým zámerom. Napríklad, extrémistické organizácie sa prostredníctvom dezinformácií snažia nadchnúť ľudí pre svoju vec a získať nových členov. Ďalšou formou dezinformácií na ideologické účely, ktorá vzbudzuje obavy, sú dezinformácie a propaganda šírené vládou. Takéto dezinformácie môžu vytvárať nedemokratické režimy na podporu záujmov štátu so zámerom ovplyvniť verejnú mienku (v danom alebo inom štáte). To môže byť obzvlášť časté v období pred voľbami, keď takzvaná zahraničná manipulácia s informáciami a zahraničné zasahovanie môžu ohroziť demokratický proces. Takéto dezinformácie môžu prehĺbiť rozdiely v spoločnosti, demonizovať určité menšiny a mať vplyv aj na iné krajiny.

Aktivita 10: Diskutujte o slobode médií.

Diskutujte so žiakmi o tom, či je menej pravdepodobné, že slobodné médiá budú šíriť dezinformácie, v porovnaní s médiami cenzúrovanými vládou. Môžete navštíviť aj svetový rebríček slobody tlače a ukázať žiakom, na akom mieste je vaša krajina z hľadiska slobody médií¹⁸. Webová stránka je vizuálna, interaktívna a dostupná v šiestich jazykoch.

Upozornenie 3: Bud'te opatrní, keď pomáhate žiakom vytvárať ich vlastné dezinformácie

Učelia/pedagógovia sa niekedy rozhodnú zadať žiakom úlohu, aby vytvorili svoje vlastné dezinformácie v duchu učenia sa praxou. Napríklad, učiteľ výtvarnej výchovy môže zadať žiakom úlohu vytvoriť cheapfake pomocou digitálnych technológií, aby im ukázal, ako sa vytvára. To môže viesť

k lepšiemu pochopeniu toho, ako sa cheapfake vytvára. Sú s tým však spojené riziká a je dôležité zabezpečiť, aby takéto aktivity sprevádzala dôkladná diskusia o nevhodnom používaní nových zručností.

**Posudzovanie hodnovernosti informácií a ako identifikovať a používať seriózne zdroje**

Dôveryhodnosť informácií možno posudzovať rôznymi spôsobmi, pričom viaceré z nich si možno ľahko osvojiť a diskutovať o nich v triede. Medzi tieto činnosti patrí overovanie faktov, prebunking a debunking.

Overovanie faktov je proces overovania pravdivosti či nepravdivosti informácií. Možno ho uplatniť pri akomkoľvek druhu médií (napr. pri textoch, zvuku a vizuálnych materiáloch). Profesionálni overovatelia faktov pomáhajú verejnosti prijímať informované rozhodnutia. Aby nezávislí overovatelia faktov v Európe čo najlepšie slúžili verejnemu záujmu, snažia sa dodržiavať najvyššie normy týkajúce sa metodiky, etiky a transparentnosti, ako je napríklad Kódex noriem vypracovaný Európskou sieťou pre normy na kontrolu faktov¹⁹. Ich cieľom je vykonávať svoju prácu nestranné a transparentne, bez zaujatosti a predsudkov.

Na určenie toho, či je informácia dôveryhodná, si žiaci môžu položiť tieto otázky: Kto je autor? Aké sú dôkazy a čo hovoria iné dôveryhodné zdroje – takisto, čo sú dôveryhodné zdroje? Pri overovaní faktov je často užitočné textové vyhľadávanie a spätné vyhľadávanie obrázkov. Takéto vyhľadávania môžu prispieť k určeniu toho, či je text presný alebo či je obrázok zmanipulovaný a/alebo vyňatý z kontextu. Overovanie faktov je užitočné pred uverejnením informácie aj po ňom.

**Skúmanie pravdivosti výrokov v online informáciách**

- ? Kto je autor/zdroj?
- ? Aké dôkazy sú predložené?
- ? Čo hovoria iné zdroje?

**Podel'te sa
o zistenia
s ostatnými.**

¹⁸ <https://rsf.org/en/index>

¹⁹ Kódex noriem – Európska sieť pre normy na kontrolu faktov (EFCNS)

Zvážte...

- že predstavíte žiakom webové stránky relevantných miestnych overovateľov faktov v miestnych alebo vnútroštátnych médiách vrátane starších médií alebo medzinárodných médií,
- že pozvete do triedy/školy hostujúcich rečníkov vrátane novinárov alebo overovateľov faktov, aby porozprávali o dezinformáciách a overovaní faktov,
- že zistíte, ktoré miestne, vnútroštátne či medzinárodné organizácie môžu pomôcť pri overovaní faktov, a osloviť ich. Dobrým začiatkom je Európske stredisko pre monitorovanie digitálnych médií (EDMO)²⁰, ktoré spája služby overovania faktov v celej Európskej únii²¹.

Prebunking je proces, keď sú ľudia vopred varovaní pred mechanizmami a správaním používanými na šírenie dezinformácií s cieľom budovať odolnosť. Je založené na princípe, že prevencia je lepšia ako liečba. Viac informácií sa nachádza v oddiele 9 o prebunkingu.

K **debunkingu** (vyvráteniu nepravdivých tvrdení) dochádza po tom, ako sa nepravdivá informácia objavila. Jeho cieľom je opraviť ju a predísť tomu, aby iní uverili niečomu, čo je overiteľne nepravdivé. Osoby, ktoré čítajú alebo vidia informáciu, „dokážu rozpoznať“, čo sa prezentuje ako fakt a/alebo pravda. Stratégie overovania faktov možno použiť na popretie misinformácií i dezinformácií.

Porozumenie rôznym rozmerom dezinformácií**Technické aspekty dezinformácií**

Väčšina žiakov vie, ako používať digitálne zariadenia, ale nevie, ako ich používať zodpovedne, ani to, ako moderné technológie zjednodušujú šírenie dezinformácií. Napríklad umelá inteligencia je síce mocným nástrojom na boj proti dezinformáciám a misinformáciám, ale možno ju takisto zneužiť na vytváranie syntetického obsahu, ako sú deepfakes – syntetické obrázky, zmanipulované videá alebo zvukové materiály. Viac informácií o tejto téme nájdete v oddiele 7. Siete botov môžu na internete šíriť nepresné informácie. Porozumenie technickým aspektom dezinformácií pomôže pochopiť aj to, ako dezinformácie fungujú.

Zvážte...

- že sa opýtate sa žiakov, či vedia, ako fungujú algoritmy, clickbait a boty (z technologického hľadiska), a zároveň sa uistíte, že dokážete odpovedať na otázky, ktoré by žiaci mohli mať v súvislosti s týmito témami,
- že žiakom dáte za úlohu uskutočniť cielený prieskum (namiesto toho, aby vám odpovedali na otázky v predchádzajúcom bode). Dajte im napríklad úlohu nájsť na internete jedno alebo dve krátke videá s návodom, o ktorých si myslia, že tieto technické aspekty dobre vysvetľujú. Vyberte jedno alebo dve z nich, ktoré ukážete triede,
- že preskúmate čoraz bežnejšie online vzdelávacie hry, ktoré žiakom aj iným záujemcom poskytujú informácie o tom, ako fungujú dezinformácie.

Etické aspekty dezinformácií

Popri technologických aspektoch dezinformácií môže diskusia o etických aspektoch dezinformácií žiakom poskytnúť celistvejší obraz nielen o tom, ako dezinformácie fungujú, ale aj o tom, ako môžu byť škodlivé, akým spôsobom môžu škodiť jednotlivcom a spoločnosti, rovnako však o zodpovednosti samotných žiakov v digitálnom svete, najmä za to, aby dezinformácie nešírili a varovali pred nimi ostatných.

Tip 6: Poukážte na súvislosť s otázkou ľudských práv.

Diskusia o otázkach týkajúcich sa ľudských práv, ako je sloboda tlače, sloboda slova a slobodný prístup k informáciám, ako aj o tom, ako a prečo platformy sociálnych médií organizujú obsah, môže žiakom poskytnúť bližší pohľad na dezinformácie a problémy súvisiace s ich šírením.



²⁰ <https://edmo.eu/>

²¹ <https://edmo.eu/about-us/edmo-hubs/>

Zvážte...

- že si preštudujete nedávne politické iniciatívy EÚ zamerané na obmedzenie šírenia dezinformácií (napr. Kódex postupov EÚ proti šíreniu dezinformácií z roku 2025²², akt o digitálnych službách²³ prípadne akt o umelej inteligencii²⁴),
- preskúmanie ďalších zdrojov EÚ, ako je napríklad súbor nástrojov pre učiteľov s názvom How to spot and fight disinformation (Ako rozpoznať dezinformácie a bojovať proti nim),²⁵
- že žiakom zadáte za úlohu posúdiť reklamy a následne sa ich opýtate, čo chcú inzerenti dosiahnuť a prečo. Líšia sa reklamy od dezinformácií? Ako?
- diskusiu so žiakmi o tom, ako demokracia stavia na slobode slova. Mala by byť dovolená akákoľvek sloboda slova, aj keď je overiteľne nepravdivá a škodlivá?
- že so žiakmi pripravíte kampaň s cieľom varovať ostatných členov školskej komunity pred najčastejšími súčasnými dezinformáciami.

Finančný rozmer dezinformácií

Platformy sociálnych médií získavajú príjmy zhromažďovaním obrovského množstva údajov používateľov, ktoré umožňujú vytvárať podrobné profily správania. Tieto profily sa potom používajú na predaj presne cieleného reklamného priestoru, ktorý tvorí základ obchodných modelov platforiem. Dezinformačné subjekty však čoraz častejšie využívajú rovnaké nástroje na cielenie, aby prispôbili nepravdivý alebo zavádzajúci obsah konkrétnemu publiku, čím maximalizujú jeho dosah a vplyv. V mnohých prípadoch je tento obsah navrhnutý tak, aby viedol ku kliknutiam na spoplatnené webové stránky a vytváral príjmy prostredníctvom reklamy. Informačné kanály založené na preferenciách zhoršujú vplyv tohto modelu.

Zvážte...

- že sa žiakov opýtate, čo nakupujú online. Stretli sa pri surfovaní po internete s nejakou formou zavádzania? O aký druh zavádzania išlo? Prečo by spoločnosti použili zavádzanie?
- že sa žiakov opýtate, aké spoločnosti by sa mohli chcieť zamerať na ich skupinu prostredníctvom marketingu. Ak sú ochotní, môžu hovoriť aj o svojich vlastných skúsenostiach,
- že sa žiakov opýtate, či vedia, čo je phishing. Ak nevedia, vysvetlite im to. Aké škody phishing spôsobuje?

Kognitívny a emocionálny rozmer dezinformácií

Presvedčiť ľudí o tom, že určité informácie sú nepravdivé, môže byť náročné sčasti aj preto, lebo fungujú kognitívne a emocionálne, a predsa veľmi ľudské mechanizmy, ktoré nás zatvrdzujú voči opravným informáciám. Predkladanie faktov a pravdy často ľudí nepresvedčí o tom, že ich pohľad na vec je chybný. Mnohí z nás ani nepripúšťajú, že by boli obzvlášť náchylní veriť dezinformáciám. Preto je mimoriadne dôležité, aby sa u mladých ľudí rozvíjala otvorenosť, aby prijali skutočnosť, že realita sa skladá z viacerých vrstiev a že na zložité problémy neexistujú jednoduché odpovede, a aby sa im pomohlo naučiť sa, ako zvládať nejednoznačnosť.



22 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/sk/library/code-conduct-disinformation>

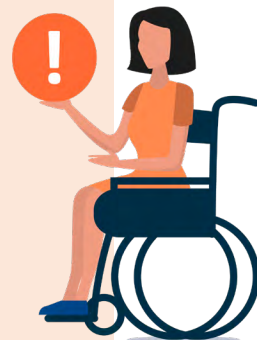
23 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/sk/policies/digital-services-act>

24 <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>

25 Ostražitosť v online prostredí: dokážete odhaliť manipuláciu s informáciami? – Európska únia

Poznatok 4: Prečo možno mladých ľudí presvedčiť, aby verili tomu, čo vidia na internete

- **Potreba niekam patriť:** všetci sme jednotlivci s individuálnymi presvedčeniami a hodnotami, ale zároveň sme spoločenské bytosti, ktoré majú silnú potrebu patriť do spoločenských skupín. V príslušnosti k sociálnym skupinám nachádzame mnohé výhody a zvyčajne sme ochotní prinášať obeť (vrátane ignorovania dôkazov, ktoré odporujú našim názorom) v záujme zachovania našej skupinovej identity.
- **Konfirmačné skreslenie:** ľudské bytosti v každom veku majú nevedomú psychologickú túžbu hľadať potvrdenie svojich existujúcich presvedčení namiesto informácií, ktoré môžu odporovať ich presvedčeniu alebo ho komplikovať.
- **Diskonfirmačné skreslenie:** ľudská tendencia ignorovať alebo odmietať informácie a tvrdenia, ktoré odporujú vlastným presvedčeniam, aj keď sú preukázateľne pravdivé.
- **Efekt falošného konsenzu:** (mladí) ľudia zvyknú preceňovať počet iných ľudí, ktorí majú rovnaké (chybné) presvedčenia ako oni.
- **Stádový efekt:** nasledovanie myšlienky alebo presvedčenia, pretože sa zdá, že to robia aj všetci ostatní.
- **Naivný realizmus:** ľudská tendencia veriť, že pri interpretácii toho, čo vidíme okolo seba, sme racionálni, objektívni a nezaujatí a že ostatní sú buď iracionálni, zaujatí, alebo nesprávne informovaní.
- **Efekt pretrvávajúceho vplyvu:** jav, pri ktorom zdiskreditovaná (dez)informácia naďalej ovplyvňuje naše správanie a presvedčenia. Ľudia sa pri výklade informácií, odôvodňovaní a tvorbe úsudkov naďalej spoliehajú na nepravdivé informácie



Upozornenie 4: Dávajte si pozor na konšpiračné teórie

Konšpiračné teórie sú osobitným druhom dezinformácií a môžu byť mimoriadne odolné voči spochybneniu na základe faktov a dôkazov. Vzhľadom na ich povahu je náročné vyvrátiť ich. Takisto je pri nich mimoriadne silný jav, ktorý sme označili ako efekt pretrvávajúceho vplyvu. Zaoberanie sa konšpiračnými teóriami so žiakmi si preto môže vyžadovať väčšiu opatnosť.

Kľúčové aspekty konšpiračných teórií zvyčajne sú tieto:

- snažia sa zmanipulovať názory a presvedčenia,
- nejde o jednoduché samostatné nepravdivé informácie, ale sú prepojené so širším spoločenským pohľadom na to, čo je vo svete dobré a zlé,
- označujú obeť (často svoju vlastnú sociálnu skupinu) a vinníkov (ostatní),
- často sa snažia posilniť zmysel pre príslušnosť k skupine (my proti nim) a vyzývajú k činom,

- vinia z negatívnych udalostí ťažko uchopiteľné, ukryté a tajomné „skutočnosti“ a organizácie,
- vychádzajú z predpokladu, že mocné skupiny ľudí pred nami utajujú veci a snažia sa nám uškodiť,
- často je o téme ťažké diskutovať na základe faktov, pretože teórie môžu byť prezentované ako otázky: „Len sa pýtam, či nie je podozrivé, že...“,
- pôsobia na emócie a sú odolné voči akýmkoľvek dôkazom,
- môžu viesť k hospodárskemu alebo politickému zisku osôb, ktoré nepravdivé konšpiračné teórie šíria.



Okrem aktivít navrhnutých v tomto oddiele nájdete v oddiele so zdrojmi aj vzorový plán hodiny.



7. Generatívna umelá inteligencia a dezinformácie

Generatívna umelá inteligencia (generatívna AI) označuje systémy umelej inteligencie určené na vytváranie nového obsahu, ako je text, obrázky, kód, zvuk a video. Modely generatívnej AI sa učia vzory a štruktúry z veľkého množstva údajov, čo im umožňuje vytvárať originálny obsah, ktorý pôsobí autenticky a realisticky.

Nástroje umelej inteligencie môžu byť vynikajúcimi „sparingpartnermi“ a podporovať brainstorming. Môžu sa používať aj ako výkonné vzdelávacie zdroje, ale nie sú neomylné. Tieto systémy môžu neúmyselne vytvárať nepresný, neobjektívny alebo zavádzajúci obsah, ktorý môže mať negatívne dôsledky na celkovú pohodu a duševné zdravie. Dôvodov je niekoľko, napríklad:

- Veľké jazykové modely (LLM) sa trénujú pomocou materiálov prevzatých z internetu, ktoré môžu obsahovať nespoľahlivé alebo neobjektívne informácie.
- Systémy generatívnej AI „nerozumejú“ obsahu. Predpovedajú ďalšie slovo na základe vzorcov, nie ľudskej logiky alebo pravdy. To môže viesť k „halucináciám“ umelej inteligencie – presvedčivým, podrobným, ale nepravdivým výrokom.
- Prikazy používateľov generatívnej AI nemusia byť dostatočne konkrétne alebo sa výstupy môžu nesprávne interpretovať.

Ako pedagóg by ste mali vždy overovať výstupy generatívnej AI, pretože hrozí neúmyselné šírenie obsahu, ktorý sa zdá dôveryhodný, ale je nepravdivý alebo zavádzajúci. To môže žiakov zmiasť, posilniť nepravdivé naratívy a v konečnom dôsledku narušiť dôveru v technológiu aj v pedagóga, ktorý ju používa.

Gramotnosť v oblasti umelej inteligencie, školy, učiteľia a žiaci

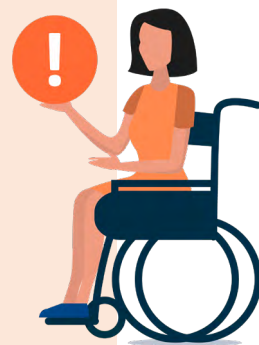
Gramotnosť v oblasti umelej inteligencie umožňuje žiakom zapojiť sa, tvoriť, využívať a navrhovať AI a zároveň kriticky hodnotiť jej prínosy, riziká a etické dôsledky. Gramotnosť v oblasti umelej inteligencie si vyžaduje aj kriticky premýšľať o tom, kedy, kde a ako by sa mala umelá inteligencia používať, aby sa zabezpečilo, že bude neustranne slúžiť ľudským potrebám. Dobrý úvod do zručností a kompetencií, ktoré žiaci potrebujú,

predstavuje návrh rámca gramotnosti v oblasti umelej inteligencie pre základné a stredné školy²⁶, ktorý vypracovala Európska komisia a OECD. Špecifické kompetencie, ktoré pedagógovia potrebujú na efektívne a etické začlenenie digitálnych technológií, vrátane umelej inteligencie, sa takisto uvádzajú v rámci DigCompEdu²⁷.

Ako učiteľ zohrávate kľúčovú úlohu pri rozvíjaní gramotnosti žiakov v oblasti umelej inteligencie. Aby ste však mohli túto úlohu plniť, musíte mať potrebné vedomosti a zručnosti, ktoré vám pomôžu zodpovedne a efektívne začleniť umelú inteligenciu do vyučovania, a tým umožníte žiakom stať sa informovanými digitálnymi občanmi.

Poznatok 5: Kompetencie v oblasti umelej inteligencie, ktoré sa vyžadujú od učiteľov

- Chápať generatívnu AI v tom zmysle, že budete vedieť, ako funguje, a budete poznať jej potenciál vytvárať nepresné, neobjektívne alebo zavádzajúce informácie.
- Kriticky zhodnotiť obsah AI overením faktov a zdrojov s cieľom posúdiť ich presnosť, neobjektívnosť a dezinformácie.
- Vypracovať špecializované stratégie na podporu žiakov s poruchami učenia.
- Začleniť tému umelej inteligencie a digitálnej gramotnosti do učebných osnov prostredníctvom prispôbitelných interdisciplinárnych vyučovacích hodín, ktoré pomôžu žiakom vybudovať si odolnosť proti misinformáciám.
- Podporovať kritické skúmanie tým, že sa v triede bude pestovať kultúra podnecujúca zvedavosť, kritické spochybňovanie a dôsledné overovanie všetkého digitálneho obsahu, najmä obsahu vytvoreného umelou inteligenciou.
- Uvedomovať si, že technológia umelej inteligencie sa rýchlo vyvíja, rovnako ako formy dezinformácií a deepfakes. Preto je dôležité mať neustále aktuálne informácie a pravidelne sledovať vývoj, napríklad prostredníctvom partnerského učenia.



²⁶ <https://ailliteracyframework.org/sk/>

²⁷ DigCompEdu – Spoločné výskumné centrum: Vedecké centrum EÚ

Tip 7: Čo treba mať na pamäti pri používaní generatívnej AI



- Výstupy generatívnej AI si vyžadujú dôkladnú kontrolu – naučte žiakov skúmať, či by sa výstupy AI mali prijať, revidovať alebo zamietnuť.
- Používajte nástroje umelej inteligencie kreatívne na riešenie rôznych vzdelávacích potrieb žiakov, najmä žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami alebo s dodatočnými výchovno-vzdelávacími potrebami.
- Poukážte na úlohu umelej inteligencie a jej vplyv na náš každodenný život. Napríklad platformy sociálnych médií využívajú umelú inteligencia vo svojich odporúčacích algoritmoch na formovanie toho, čo vidíme.

V akte EÚ o AI²⁸, sa uvádza, že nasadzovanie systémov AI v oblasti vzdelávania je dôležité na podporu vysokokvalitného digitálneho vzdelávania a odbornej prípravy a na to, aby sa všetkým žiakom a učiteľom umožnilo získať a zdieľať potrebné digitálne zručnosti a kompetencie vrátane mediálnej gramotnosti a kritického myslenia, aby mohli zohrávať aktívnu úlohu v hospodárstve, spoločnosti a demokratických procesoch. Ak vzdelávacie inštitúcie, ako napríklad školy, pôsobia ako nasadzujúci subjekt podľa aktu EÚ o umelej inteligencii, mali by zabezpečiť, aby zamestnanci poverení implementáciou systému AI boli na to spôsobilí, pokiaľ ide o primerané kompetencie, odbornú prípravu, právomoc a podporu.

Komisia takisto vypracovala usmernenia o etickom používaní umelej inteligencie a údajov pri vyučovaní a učení sa pre pedagógov, ktoré môžu učiteľom pomôcť lepšie pochopiť príležitosti a výzvy, ktoré umelá inteligencia prináša v kontexte vzdelávania²⁹.

Generatívna umelá inteligencia

Hoci aplikácie generatívnej AI dokážu analyzovať obrovské množstvo údajov s pôsobivou rýchlosťou, majú aj značné obmedzenia. Nástroje umelej inteligencie nie sú neutrálne; formujú ich rozhodnutia tých, ktorí ich vytvárajú, a údaje dostupné na internete. Výsledky umelej inteligencie ovplyvňujú ľudské rozhodnutia a spoločenské predsudky, a to od výberu tréningových údajov a ich zdrojov až po spôsob spracovania uvedených údajov.

Nástroje generatívnej AI, ktoré vytvárajú text, používajú pokročilé počítačové programy nazývané veľké jazykové modely (LLM). Veľké jazykové modely sa učia tým, že spracúvajú obrovské

množstvá údajov, z ktorých väčšina pochádza z internetu. Internet je však zmiešaným zdrojom informácií: obsahuje spoľahlivé aj nespoľahlivé informácie, ako aj neobjektívny obsah a škodlivé stereotypy. Keďže sa veľké jazykové modely učia z týchto údajov, môžu tieto problémy neúmyselne reprodukovat. Dokonca aj keď sú nástroje AI trénované na presných údajoch, môžu vytvárať nový, potenciálne nepresný obsah.

V dôsledku toho môže obsah vytvorený umelou inteligenciou niekedy obsahovať dezinformácie, neobjektívny materiál alebo obsahovať možné halucinácie. Preto je veľmi dôležité všetky výstupy generatívnej AI kriticky zhodnotiť a zabezpečiť dôkladnú kontrolu. Okrem toho môžete výstupy umelej inteligencie zlepšiť používaním jasných príkazov a ich spresňovaním.

Aktivita 11: Použite nástroje umelej inteligencie na vyvrátenie mýtov.

Nástroje umelej inteligencie možno používať na vyvracanie mýtov alebo overovanie faktov u žiakov všetkých vekových skupín, a to aj na základných školách. Nástroje AI sú mimoriadne výkonné, ale stále sú to len počítače a niekedy môžu robiť chyby. Sú ako veľmi nápomocní asistenti, stále však musíme myslieť sami a hľadať ďalšie indície!

Príklad:

IPredstavte si, že by ste na sociálnych sieťach videli tvrdenie, že Zem je v skutočnosti plochá. Môžete požiadať nástroj umelej inteligencie, aby toto tvrdenie overil.

Príkaz: Na sociálnych sieťach som videl správu, že Zem je plochá. Je to pravda?

Očakávaný výstup: Nie, Zem nie je plochá.

Diskutujte o tom, prečo to nástroj umelej inteligencie povedal.

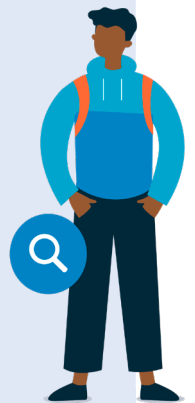
Môžete ďalej klásť otázky a požiadať o zdôvodnenia alebo zdroje.

Druhý príkaz: Aké sú dôkazy o tom, že Zem nie je plochá?

Očakávaný výstup:

- Pri lodiach mizne za horizontom ako prvý trup.
- Tieň Zeme na Mesiaci počas zatmenia je okrúhly.
- Ľudia precestovali celú Zem dookola.
- People have travelled all the way around the Earth.

Otázky môžete klásť tak dlho, ako to bude potrebné, ako aj diskutovať o tom, ako sa nástroje AI dajú použiť v iných prípadoch.



²⁸ Nariadenie – EÚ – 2024/1689 – SK – EUR-Lex

²⁹ Poznámka pod čiarou bude aktualizovaná podľa nových usmernení po ich uverejnení.

Umelá inteligencia nemá ľudské chápanie – spracúva údaje

Umelá inteligencia nakladá s údajmi, spracúva ich a vytvára, aj keď nemá ľudské chápanie ani uvedomenie. Umelá inteligencia nedokáže chápať ani interpretovať informácie ľudským spôsobom, hoci generatívna AI vo svojich výstupoch výborne napodobňuje ľudský jazyk a uvažovanie. Informácie vytvorené umelou inteligenciou sú vždy založené na modeloch strojového učenia, algoritmoch a základných údajoch. Umelá inteligencia nemá ľudské svedomie ani schopnosť etického alebo morálneho uvažovania, ani svedomie a schopnosť cítiť emócie a empatiu. Zodpovednosť za rozpoznávanie, používanie a interpretáciu informácií vytvorených umelou inteligenciou nesie človek, používateľ umelej inteligencie.

Pedagógovia môžu takisto navrhnuť aktivity založené na hraní rolí, pri ktorých sa žiaci vžijú do rolí overovateľov faktov vyšetrujúcich kontroverzné tvrdenia alebo reagujúcich na dezinformačné kampane. To podnecuje žiakov k tomu, aby spochybňovali kvalitu a zámer digitálneho obsahu, hodnotili ich a premýšľali o nich. Tieto metódy sa musia starostlivo riadiť. Učители by mali objasniť fiktívnu povahu obsahu vytvoreného umelou inteligenciou a dbať na to, aby si žiaci neosvojili zavádzajúce informácie.



Aktivita 12: Použite umelú inteligenciu na podporu kritického myslenia prostredníctvom simulácií.

Umelú inteligenciu možno použiť na simuláciu realistických scenárov zahŕňajúcich dezinformácie. Napríklad je možné vytvárať fiktívne články, príspevky alebo správy obsahujúce typické znaky dezinformácií. Môžete požiadať žiakov, aby tieto texty analyzovali, identifikovali manipulatívne stratégie a porovnali ich s overenými zdrojmi. Tento prístup podporuje rozvoj analytických zručností a mediálneho povedomia.

Nástroje generatívnej umelej inteligencie možno použiť na tvorbu vysokokvalitných dezinformácií

Vďaka nástrojom generatívnej AI sa takisto výrazne zjednodušilo vytváranie presvedčivého falošného obsahu v podobe videa, fotografie a zvuku, tzv. deepfakes. Táto technológia, využívajúca strojové učenie a umelú inteligenciu, dokáže vytvoriť autenticky vyzerajúce médiá alebo falošné webové stránky, a tak je čoraz ťažšie rozlíšiť skutočný obsah od vymysleného. Nástroje a boty umelej inteligencie sa môžu používať aj na rozsiahle šírenie dezinformácií s potenciálne negatívnymi dôsledkami pre pohodu ich používateľov.

Mladým používateľom, ktorí nemusia mať dostatočné základné vedomosti, obzvlášť hrozí, že výstupy generované umelou



inteligenciou prijímajú ako skutočné a pravdivé. Rozvoj zručností kritického myslenia je preto nevyhnutný pre všetkých, najmä pre mladých ľudí, aby dokázali identifikovať chyby a skreslenia v obsahu vytvorenom umelou inteligenciou, aby sa mohol využiť jej potenciál a vytvárať spoľahlivé informácie.

Aktivita 13: Zahrajte si hru Učte robota! príklad učenia sa prostredníctvom výučby

Účelom tejto aktivity je pomôcť mladým žiakom pochopiť, ako sa umelá inteligencia učí prostredníctvom príkladov, a rozvíjať kľúčové zručnosti týkajúce sa algoritmov a tréningových údajov. V hre sa žiaci vžívajú do rolí robotov. Učiteľ má rolu „trénera údajov“, ktorý poskytuje informácie typu: „Jablá sú ovocie. Psy sú zvieratá.“ Potom musí robot reagovať na testovacie prípady.

Rozšírenie: Predstavte myšlienku „zlého tréningu“ (napr. zadávanie protirečivých alebo skreslených príkladov) s cieľom preskúmať obmedzenia umelej inteligencie.

AI vo vzdelávaní

Je nevyhnutné viesť žiakov k tomu, aby pochopili a efektívne a bezpečne používali výkonné nástroje umelej inteligencie. Začlenenie umelej inteligencie do výučby neznamená len používanie nových technológií; podstatná je podpora kritického myslenia a digitálnej gramotnosti vo veku umelej inteligencie. Je dôležité, aby ste ako učitelia a pedagógovia diskutovali so žiakmi o možných prínosoch a obmedzeniach nástrojov umelej inteligencie. Tieto nástroje môžu obohatiť vzdelávanie napríklad tým, že poskytujú diferencovaný obsah, ktorý spĺňa špecifické potreby jednotlivých žiakov.

Poznatok 6: AI a dezinformácie: Úvahy týkajúce sa špeciálnych výchovno-vzdelávacích potrieb alebo dodatočných výchovno-vzdelávacích potrieb

Osobitným ťažkostiam pri rozlišovaní medzi obsahom vytvoreným umelou inteligenciou a obsahom vytvoreným človekom môžu čeliť žiaci so špeciálnymi/dodatočnými výchovno-vzdelávacími potrebami, keďže im robí problémy spracúvanie informácií, sociálna komunikácia a výkonné funkcie.

Prispôbené stratégie výučby:

- vizuálne a konkrétne učenie sa: používajte porovnávacie tabuľky, kontrolné zoznamy a farebné kódovanie na rozlíšenie „skutočného“ a „AI“,



- zjednodušený jazyk: rozoberte pojmy (napr. „falošné správy vytvorené na oklamanie ľudí“) a použite konkrétne príklady,
- učenie sa s využitím opory (scaffolding): začnite s očividne falošným obsahom, uskutočnite riadené cvičenia a stimulujte partnerskú podporu,
- zmyslové vnímanie a pozornosť: obmedzte množstvo poskytovaných informácií, použite viacero spôsobov prezentácie a zaradte časté prestávky.
- Budovanie kritického myslenia: naučte žiakov klásť jednoduché otázky (napr. „Kto to urobil?“, „Prečo?“) a precvičujte to na známych príkladoch.
- Praktická bezpečnosť: stanovte jasné pravidlá zdieľania, vytvorte rozhodovacie stromy pre hľadanie pomoci a učte, že pred zdieľaním sa treba na chvíľu zastaviť.
- Úpravy posudzovania: použite slovné vysvetlenia, poskytnite čas navyše a ponúknite aktivity s otázkami s voliteľnými odpoveďami alebo aktivity priradovania.
- Zapojenie rodiny: zdieľajte zjednodušené zdroje a spolupracujte so špecialistami s cieľom poskytovať konzistentnú podporu.



Nástroje umelej inteligencie sa môžu používať aj na brainstorming, výučbu a tvorbu nápadov. Povzbudzujte svojich žiakov, aby si overovali fakty podľa dôveryhodných a overených zdrojov, pýtali sa, odkiaľ pochádzajú informácie umelej inteligencie, a dávali si pozor na zastarané, neobjektívne alebo príliš zjednodušené vysvetlenia. Pri videách a fotografiách by si žiaci mali overiť zdroj, hľadať známky úpravy alebo manipulácie a vykonať krížovú kontrolu v dôveryhodných odkazoch, aby sa ubezpečili, že obsah je presný a dôveryhodný. Mali by sa takisto pýtať, napríklad: „Je to skutočná fotografia alebo video?“, „Mohol byť tento obrázok pozmenený?“, „Je možné, že táto osoba je skutočne v tomto kontexte?“ Je nevyhnutné prediskutovať tieto potenciálne možnosti a nástrahy so žiakmi a s rodičmi, aby sa stanovili realistické očakávania a podporilo zodpovedné používanie.

Aktivita 14: Zrealizujte so svojimi žiakmi výzvu Deepfake.

Cieľom tejto aktivity je otvoriť medzi žiakmi tému manipulovaného vizuálneho obsahu.

Pozrite si dve krátke videá – jedno skutočné, druhé upravené pomocou umelej inteligencie (napr. deepfake celebrity, ktorá uvádza nepravdivé tvrdenie). V následnej diskusii sa opýtajte, ktoré indicie naznačujú, že video môže byť falšované. Spýtajte sa, ako by sa dalo využiť na zavádzanie.

Následné kroky: Žiaci navrhnu plagát ku kampani, ktorý varuje ich rovesníkov pred deepfakes.

Kľúčové zručnosti: Vizuálna gramotnosť, občianske povedomie, kreatívna komunikácia.

V triede je dôležité podporovať kritické myslenie a ľudský úsudok. Ak majú vaši žiaci pochybnosti o niečom, čo vytvoril nástroj umelej inteligencie, treba ich podporiť pri overení informácií. Umelá inteligencia by nikdy nemala nahradiť ľudský úsudok, nezávislé myslenie alebo zmysluplné diskusie s informovanými rovesníkmi alebo učiteľmi. Žiaci by sa mali cítiť sebaisto pri kladení kritických otázok, ako napríklad: „Kto vytvoril tento obsah?“, „Aké sú dôkazy?“, „Môže to byť skreslené?“ a „Čo hovoria iné zdroje?“ Pokiaľ ide o videá a fotografie vytvorené umelou inteligenciou, žiaci by si mali overiť ich pravosť a byť opatrní pri všetkých, ktoré sú zmanipulované alebo zavádzajúce.

Nástroje umelej inteligencie sa vyvíjajú neuveriteľnou rýchlosťou, a preto je výmena vedomostí nevyhnutná, pretože mnohí ľudia sa s nimi ešte len zoznamujú. Zdieľanie vlastných poznatkov môže výrazne pomôcť ostatným pochopiť umelú inteligenciu.

Hoci je umelá inteligencia mocný nástroj, nenahrádza učenie sa. Žiaci by sa mali naučiť používať ju premyslene. Aj keď je skvelá na vytváranie nápadov, tvorbu osnov a kontrolu gramatiky, nemala by nahrádzať rozvoj osobného myslenia a zručností v písaní. Umelá inteligencia by sa mala zdôrazňovať ako pomocník pri učení sa, nie ako skratka. Premyslené používanie v kombinácii s kritickým myslením zlepšuje učenie sa, zatiaľ čo nadmerné používanie môže viesť k povrchným vzdelávacím výstupom.

Tip 8: Skreslenie pri vstupe, skreslenie pri výstupe

Je dôležité pochopiť, ako sa generatívna AI trénuje. To, čo vstupuje do generatívnej AI, formuje to, čo z nej vystupuje: skreslenie pri vstupe, skreslenie pri výstupe. Vždy sa držte príslovia dva razy meraj, raz strihaj. Pred zdieľaním sa na chvíľu zastavte – jedným kliknutím sa môže rozšíriť lož!

Poznatok 7: Môžem veriť tomu, čo hovorí AI? Ako môžem skontrolovať dezinformácie?

Porozmýšľajte: Keď používate nástroj umelej inteligencie – napríklad chatbota, vyhľadávacieho asistenta alebo generátor písania –, pýtate sa niekedy, odkiaľ pochádzajú jeho informácie? Uviedol zdroj, alebo len znie presvedčivo?

Treba pochopiť: Umelá inteligencia nevie, čo je pravda. Vytvára odpovede na základe vzorcov v údajoch, na ktorých bola trébovaná, čo môže zahŕňať blogy, fóra, neaktuálne texty, a dokonca aj neobjektívne alebo nepravdivé materiály. Ak nepoznáte zdroj, ktorý za výstupom stojí, môžete nevedomky šíriť dezinformácie.

Dezinformácie vytvorené alebo znásobené umelou inteligenciou sú obzvlášť nebezpečné, pretože:

- spájajú skutočné a nepravdivé fakty,
- často v nich chýbajú citácie, v dôsledku čoho je ťažšie ich vysledovať,
- znejú plynulo a sebaisto, povzbudzujú dôverovať bez dôkazov.

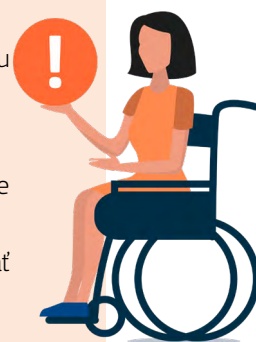
Položte si otázku:

- Môžem identifikovať pôvodný zdroj týchto informácií?
- Pochádzajú zo spoľahlivého, nezávislého a overiteľného zdroja?
- Sú informácie aktuálne a podložené dôkazmi?
- Obsahujú známky skreslenia, manipulácie alebo chýbajúceho kontextu?

Bud'te ostražití: Niektoré nástroje umelej inteligencie si vymýšľajú štatistiky, mená alebo citáty – nie preto, aby uvádzali nepravdu, ale preto, že predvídajú, čo znie dôveryhodne. Na základe toho môžu vzniknúť veľmi reálne znejúce dezinformácie, ktoré sa ľahko šíria, pokiaľ si niekto nedá tú námahu a neoverí ich.

Prijmite opatrenia:

- Nikdy nezdieľajte obsah vytvorený umelou inteligenciou, ak ste ho neoverili podľa dôveryhodných zdrojov.
- Používajte oficiálne webové stránky, odkazy na akademickú literatúru alebo nezávislé platformy na overovanie faktov.
- Vždy si vyžiadajte dôkazy – pretože ak nevíete, odkiaľ informácie pochádzajú, nemôžete vedieť, či sú pravdivé.



Poznatok 8: Spôsob, akým položíte generatívnej AI otázku, ovplyvňuje odpoveď, ktorú dostanete

Porozmýšľajte: Položili ste niekedy umelej inteligencii nejasnú alebo zložitú otázku a dostali ste odpoveď, ktorá sa vám zdala správna, ale nemusela byť presná? Ako ste vedeli, či sú informácie spoľahlivé?

Treba pochopiť: Kvalita výstupu umelej inteligencie do veľkej miery závisí od toho, ako položíte otázku. Ak je váš príkaz príliš široký, neobjektívny alebo nejasný, umelá inteligencia vám môže poskytnúť

- polopravdy, jednostranné názory, alebo dokonca nepravdivé či zavádzajúce informácie,
- dezinformácie nemusia vždy pochádzať zo zlých úmyslov – môžu byť aj dôsledkom zle sformulovaných príkazov, ktoré vedú umelú inteligenciu k tomu, aby medzery vyplnila hodnoverným, ale nepresným obsahom.

Položte si otázku:

- Pýtam sa na fakty, alebo na názory?
- Nepoužívam zložité alebo navádzajúce výrazy, ktoré by mohli skresliť odpoveď?
- Uviedol (uviedla) som, aké zdroje alebo dôkazy očakávam?
- Mohla by táto otázka náhodou podnietiť umelú inteligenciu k vytváraniu dezinformácií?

Príklady:

- „Vysvetli, prečo sú vakcíny nebezpečné“ → posilňuje nepravdivý naratív.
- „Čo hovoria lekárske odborníci o bezpečnosti vakcín podľa WHO a verejných zdravotníckych zariadení?“ → vyzýva na odpovede založené na dôkazoch.

Postupujte strategicky: Dobre formulovaná otázka pomáha znížiť riziko, že vám budú poskytnuté dezinformácie. Buďte konkrétni, požiadajte o zdroje a definujte svoje výrazy. Ak dostanete odpoveď, ktorá nie je transparentná alebo znie príliš sebaisto, položte ďalšie otázky a nezávisle si overte informácie.

Prijmite opatrenia: Pred sformulovaním príkazu premýšľajte. Umelá inteligencia je nástroj – ale jej výstupy riadite vy. Jasné, neutrálne a dobre štruktúrované príkazy pomáhajú zabezpečiť, aby to, čo dostanete, podporovalo pravdu, a nie zmätok.

Všimnite si, že v oddiele 12 nájdete dva konkrétne plány vyučovacích hodín, ktoré priamo súvisia s témou generatívnej AI.

8. Platformy sociálnych médií a influenceri na sociálnych sieťach

Tento oddiel ponúka praktické nástroje a nápady na výučbu, ktoré pomôžu učiteľom podporiť žiakov, aby sa v dezinformačnej dobe orientovali v sociálnych médiách a vo svete influencerov. V oddiele so zdrojmi nájdete aj niekoľko plánov vyučovacích hodín týkajúcich sa preberaných tém.

V tomto oddiele sa snažíme podporiť učiteľov a posilniť schopnosti žiakov. Pomáhať žiakom orientovať sa v sociálnych médiách a vo svete influencerov neznamena len chrániť ich pred dezinformáciami, dôležité je posilniť ich schopnosť premýšľať, klásť si otázky a konať na internete zodpovedne. Učitelia ako pedagógovia môžu posilniť schopnosti žiakov tým, že ich naučia kriticky myslieť a rozumne používať sociálne médiá a ich platformy.

Čo sú platformy sociálnych médií a influenceri na sociálnych sieťach?

Platformy sociálnych médií sú webové stránky a aplikácie, ktoré umožňujú používateľom vytvárať a zdieľať obsah a interagovať s ním. Medzi príklady patria Instagram, TikTok, YouTube, Snapchat, Facebook a X. Hoci sa tieto platformy líšia z hľadiska formátu a účelu, často majú podobné vlastnosti, napríklad:

- informačné kanály personalizovaného obsahu riadené algoritmami,
- obsah vytvorený používateľom, kde môže ktokoľvek zverejniť alebo zdieľať materiál,
- interaktívne funkcie, ako sú lajky, zdieľania, komentáre a priame správy,
- integrácia a viditeľnosť medzi platformami, kde obsah môže kolovať medzi platformami,
- obsah sa môže rýchlo šíriť bez ohľadu na jeho presnosť alebo dôveryhodnosť,
- komerčné záujmy vrátane reklamy a partnerstiev s influencermi často určujú, čo sa propaguje alebo uprednostňuje,
- za overovanie zdrojov sú zvyčajne zodpovední používatelia; platformy zriedkavo zasahujú, pokiaľ obsah neporušuje právne predpisy.

Sociálne médiá poskytujú platformu – obsah závisí od tvorcov!

Platformy sociálnych médií nevytvárajú obsah; hostujú a šíria to, čo používatelia nahrávajú. Niektoré herné platformy, ako napríklad Fortnite, takisto umožňujú a podporujú interakcie medzi používateľmi. Platformy ako také sú formované obsahom, ktorý vytvára veľký počet ich používateľov. To znamená, že kvalita, spoľahlivosť a zábery obsahu sa značne líšia, od vzdelávacích materiálov a aktivizmu až po reklamu, satiru alebo otvorené dezinformácie. Hlavnú úlohu pri formovaní trendov, názorov a verejnej diskusie na týchto platformách zohrávajú influenceri, osoby s významným počtom sledovateľov. Niektorí môžu byť dôveryhodní a dobre informovaní; iní môžu propagovať zavádzajúci alebo škodlivý obsah za kliknutia, peniaze alebo vplyv. Digitálna gramotnosť je pre žiakov kľúčová, aby pochopili, že platforma sama osebe nie je dôveryhodným zdrojom – dôveryhodnosť spočíva v tvorcovi obsahu a kontexte.

Väčšina platformiem stanovuje minimálny vek 13 rokov, ale presadzovanie sa líši³⁰. Niektoré platformy majú sídlo v EÚ a vzťahuje sa na ne ochrana vyplývajúca z digitálnych právnych predpisov EÚ, zatiaľ čo na iné sa nevzťahuje. Niektoré využívajú vlastné vyhlásenie, kým iné začínajú zavádzať prísnejšie overovacie nástroje, ako sú technológie na odhad veku alebo kontroly totožnosti v súlade s právnymi predpismi EÚ alebo vnútroštátnymi právnymi predpismi. Platformy ponúkajú nastavenia ochrany osobných údajov, ktoré umožňujú používateľom kontrolovať, kto môže vidieť ich obsah, komentovať ho alebo s nimi interagovať. Patria medzi ne možnosti súkromného účtu, moderovanie komentárov, nastavenia zdieľania polohy a funkcie nahlasovania/blokovania. Mladí používatelia môžu takisto spravovať, kto ich sleduje alebo kontaktuje. Mnohé platformy teraz umožňujú používateľom obmedziť alebo limitovať interakcie, schvaľovať sledovateľov či filtrovať neželané správy. Učitelia by mali žiakov nabádať, aby pravidelne kontrolovali tieto nastavenia a diskutovali o hraniciach online interakcie, najmä s cudzími ľuďmi alebo verejne známymi osobami.

Zvážte...

- **Platformy sociálnych médií** nie sú úplne nový fenomén – sú digitálnym vývojom dlhodobého

30 Učiteľom sa odporúča, aby preskúmali pravidlá týkajúce sa vekových obmedzení v ich vlastnom kontexte.

ľudského správania: budovanie komunity, zdieľanie trendov a sociálna interakcia. To, čo ich dnes odlišuje, je ich rýchlosť, rozsah, viditeľnosť a skutočnosť, že sú na internete. Podobne ako ihriská, kluby fanúšikov alebo mládežnícke fóra v minulosti aj platformy spájajú ľudí – ale takisto posilňujú a urýchľujú trendy, výzvy, názory a sociálne tlaky, ktoré sa často šíria po celom svete v priebehu niekoľkých minút.

- **Influenceri na sociálnych sieťach** sú modernou verziou verejných osobností, ktoré vždy formovali kultúru – spomeňte si na športovcov, filmové hviezdy alebo popové ikony. Podobne ako tradičné celebrity aj oni formujú názory a správanie. Na rozdiel od tradičných celebrit si však dnešní influenceri často budujú svoje publikum priamo, bez toho, aby potrebovali mediálnu spoločnosť, a vďaka svojej schopnosti budovať osobné vzťahy so sledovateľmi sa s nimi spájajú osobnejším a nefiltrovaným spôsobom. Odlišná je každodenná dostupnosť influencerov a ich schopnosť vytvárať spojenia: mnohí z nich sú bežní ľudia, ktorí sa stali vplyvnými vďaka tvorbe obsahu. Stierajú hranice medzi kolegom, celebritou a odborníkom, vďaka čomu môžu byť ich posolstvá – pozitívne aj zavádzajúce – presvedčivejšie.

Tip 9: Pred vyučovacou hodinou overte používanie platforiem.

Učitelia môžu pociťovať napätie v súvislosti s tým, aké platformy sa môžu objaviť v diskusiách a či takéto platformy budú poznať. Aby sa tomu predišlo, učitelia môžu túto aktivitu premeniť na aktivitu obráteného vyučovania, v rámci ktorej sa pred hodinou budú žiakov pýtať, aké platformy používajú a prečo, a žiaci svoje odpovede odovzdajú pred hodinou. Učitelia sa vďaka tomu budú cítiť uvoľnenejšie a získajú čas na to, aby si vopred prešli všetky odpovede, ktoré nepoznajú.



Aktivita 15: Opýtajte sa žiakov, aké platformy používajú a prečo³¹

- Žiaci hlasujú v triede pomocou anketového softvéru alebo malých individuálnych tabulí a majú uviesť rôzne platformy sociálnych médií, ktoré používajú. Žiaci v rámci spolupráce v triede vytvoria tabuľku/anketovú nástenku, v ktorej uvedú rôzne platformy, ktoré ako trieda používajú.
- Žiaci preskúmajú, ktoré platformy sociálnych médií používajú najčastejšie. Prečo žiaci používajú jednotlivé platformy? Zaznamenajte to do tabuľky/na anketovú nástenku.
- Porovnanie jednotlivých platforiem – Aké sú funkcie a účely jednotlivých platforiem? Zaznamenajte to do tabuľky/na anketovú nástenku.
- Aké sú spoločné prvky? Zaznamenajte to do tabuľky/na anketovú nástenku.
- Čo je na každej platforme pozitívne a čo negatívne? Zaznamenajte porovnanie do tabuľky/na anketovú nástenku.



31 Je potrebné zohľadniť vekové obmedzenia súvisiace s používaním sociálnych médií.

Ako fungujú sociálne médiá – prečo vidíme to, čo vidíme

Platformy sociálnych médií a influenceri zakladajú svoj obchodný model (spôsob, ako presne zarábajú peniaze) na získavaní našej pozornosti a speňažovaní našich údajov. Toto sa označuje ako ekonomika pozornosti, t. j. čím viac času strávime na platformách sociálnych médií, tým viac peňazí sa získa od inzerentov (hlavný zdroj príjmov väčšiny sociálnych médií); čím viac času strávime zapájaním sa do obsahu influencerov, tým lepšie sú značky sponzorované a tým vyššie sú poplatky za príspevky (hlavný zdroj príjmov väčšiny influencerov). Platformy sociálnych médií získavajú príjmy aj zhromažďovaním obrovského množstva údajov používateľov, ktoré umožňujú vytvárať podrobné profily správania. Tieto profily sa potom používajú na predaj presne cieleného reklamného priestoru, ktorý tvorí základ obchodných modelov platform.

Psychológia platform sociálnych médií a influencerov na sociálnych sieťach

Veľa platform sociálnych médií používa manipulatívny a návykový dizajn, aby používatelia zostali na ich platformách dlhšie. Aj influenceri sú nútení používať taktiky, vďaka ktorým by sa mohla zvýšiť ich popularita alebo virálnosť. Ako a prečo však manipulatívny dizajn funguje?

- **Emócie** – dezinformácie sú zvyčajne nabité emóciami a emócie nás nútia konať. Lajky, komentáre a zdieľania zviditeľňujú obsah a zvyšujú príjmy tvorcu obsahu.
- **Sebavedomie** – niektorí influenceri si budujú dôveru tým, že hrajú sebavedomého, pretože máme tendenciu dôverovať ľuďom, ktorí sa správajú sebavedomejšie (na internete aj mimo neho). Dôveryhodnosť je mena.
- **Konfirmačné skreslenie** – máme radi informácie, ktoré potvrdzujú naše predchádzajúce presvedčenia. Keďže sa nám tieto informácie páčia, dôverujeme im a zdieľame ich.
- **Dopamín** – tento kľúčový neurotransmitter spojený s náladou a motiváciou sa uvoľňuje, keď používatelia dostávajú lajky, komentáre alebo upozomenia, čo posilňuje túžbu kontrolovať platformu a interagovať s ňou (dopamínový cyklus).
- **Nekonečné skrolovanie** – je dizajnový vzor, keď sa obsah načítava nepretržite, ako sa používateľ posúva nadol, v zdanlivo nekonečnom prúde obsahu. Používateľom umožňuje nepretržitý prístup k novému obsahu bez toho, aby sa dostali na koniec.

Treba poznamenať, že existuje veľa dôveryhodných influencerov venujúcich sa vzdelávaniu a väčšina z nich uprednostňuje

informačný obsah pred senzačnými správami. Oblasti ako strava, šport, zdravie, spravodajstvo a geopolitika sú však obzvlášť náchylné na dezinformácie, často z komerčných alebo politických dôvodov.

Technológia platform sociálnych médií a influenceri na sociálnych sieťach

- **Algoritmy** – sú súbory pravidiel, ktoré určujú, aký obsah sa komu zobrazí a v akom poradí. Sú založené na mnohých kritériách, napríklad zemepisných (krajina, v ktorej žijete), sociálno-demografických (ste učiteľ) a psychografických (radi trávite čas s priateľmi). Posledné kritérium sa určuje podľa toho, akým obsahom sa používateľ najviac zaoberá – lajkuje, zdieľa, komentuje alebo trávi čas sledovaním/počúvaním/čítaním obsahu. Na základe týchto informácií algoritmus „odhaduje“, čo by mal používateľ vidieť ďalej, aby ho udržal na platforme. Na informačný kanál používateľa má vplyv aj správanie jeho blízkych kontaktov (priateľov zo sociálnych sietí alebo tých, s ktorými používateľ chatuje najčastejšie) a všeobecná virálnosť a trendy na internete.
- **„Čierne skrinky“** – keďže nepoznáme konkrétnejšie pravidlá algoritmov, než sú tie, ktoré sú opísané v predchádzajúcom texte, ani to, aká dôležitosť sa prikladá rôznym typom zapojenia sa, algoritmy sociálnych médií sa niekedy označujú ako „čierne skrinky“. Pozorujeme však, že väčšina algoritmov sociálnych médií posilňuje dezinformácie a misinformácie (keďže sú zvyčajne emocionálne nabité), pretože sa zvyšuje zapojenie používateľov. K tomuto problému treba dodať, že vieme, že algoritmy sa dajú manipulovať a zneužívať.
- **Stádový efekt** – máme tendenciu nasledovať väčšinu. Toto falošné zapojenie môže oklamať nielen algoritmy, ale aj nás.
- **Komnaty ozvien** – algoritmy môžu viesť aj ku komnatám ozvien, pretože poskytujú používateľovi informácie na základe jeho predchádzajúcej interakcie s uvedeným typom informácií; už vieme, že ľudia majú tendenciu viac uprednostňovať informácie, ktoré potvrdzujú ich presvedčenia (konfirmačné skreslenie). To znamená, že sa ocitneme v „komnate“, v ktorej všetky informácie, ktoré nám algoritmus poskytuje, „opakujú“ presvedčenia používateľa a predchádzajúce vzorce jeho spotreby informácií. Môže to viesť k radikalizácii a rastu komunit, ktoré sa hlásia k nenávisným ideológiám.
- **Kráľčie nory** – označujú situáciu, keď sa používateľ hlboko ponorí do konkrétnej témy alebo typu obsahu, často prostredníctvom série odporúčaní alebo algoritmickej návrhy, a je pre neho ťažké odpútať sa od nich. „Kráľčie nory“ môžu viesť k rôznym výsledkom, pozitívnym aj negatívnym, v závislosti od obsahu a zapojenia používateľa.

Poznatok 9: Jednoduché zručnosti kritického myslenia, ktoré môžete používať so svojimi žiakmi

- Metóda SIFT (stop, Investigate, Find better coverage, Trace the claim back to its original content – zastaviť sa, preskúmať, nájsť lepšie pokrytie, vysledovať pôvodný obsah tvrdenia)
- Test troch filtrov (Je to pravda? Je to dobré? Je to užitočné?)
- Päť základných otázok (Kto? Čo? Kedy? Kde? Prečo?) na overenie obsahu (Kto ho zverejnil? Je dôveryhodný? Čo sa v správe píše? Zdá sa to extrémne alebo emocionálne? Kedy bola správa zdieľaná? Je stará alebo vytrhnutá z kontextu? Kde má svoj pôvod? Dá sa nájsť na spoľahlivej stránke? Prečo by to niekto chcel zdieľať?)



Aktivita 16: Zistíte, koho žiaci sledujú na internete a prečo.

Požiadajte žiakov, aby vymenovali, koho sledujú a prečo ho sledujú. Pridajte tento údaj do tabuľky/na anketovú nástenku. Potom so žiakmi diskutujte o tom, vďaka čomu sú osoba alebo obsah dôveryhodné.

- Komu dôverujú viac – influencerom (konkrétnemu influencerovi), alebo spravodajským reportérom/učiteľom?
- Prečo?
- Aké faktory ovplyvňujú to, či osobe alebo obsahu dôverujú alebo nie?
- Keď žiaci uverejnia niečo na internete, čo pred zverejnením zvažujú, aby sa uistili, že to, čo zverejňujú, je zodpovedné a spoľahlivé?
- Rozšírenie – táto diskusia sa môže rozvinúť do diskusie, pri ktorej sa žiaci fyzicky presúvajú v závislosti od svojho názoru (tzv. walking debate). Žiaci môžu svoje zistenia zdokumentovať a zaznamenať do tabuľky/na anketovú nástenku.
- Zmapujte, ako interakcia s jedným konkrétnym obsahom vedie k vystaveniu sa podobnému obsahu.



Tip 10: Premeňte zisťovanie toho, koho žiaci sledujú, na aktivitu obráteného vyučovania.

Učitelia môžu aktivitu uvedenú v prechádzajúcom texte premeniť na aktivitu obráteného vyučovania, v rámci ktorej sa žiakov opýtajú, ktorých influencerov na sociálnych sieťach sledujú, a žiaci svoje odpovede odovzdajú pred hodinou. Takto učiteľ nezaskočia mená influencerov na sociálnych sieťach, ktoré sa objavia v diskusií.



Aktivita 17: Využite zručnosti v oblasti kritického myslenia na overenie pravdivosti príspevkov influencerov.

Žiaci pracujú v malých skupinách alebo vo dvojiciach. Každá skupina dostane sériu príspevkov od jedného influencera vrátane príkladov obsahu, ktorý na internete zverejnili influenceri na sociálnych sieťach, ktorých určila trieda. Žiaci použijú metódu SIFT, test troch filtrov a/alebo päť základných otázok na vyhodnotenie obsahu influencer a overenie pravdivosti jeho tvrdení. Žiaci sa venujú oddeľovaniu faktov od názorov. Na konci vymedzeného času musí jeden rečník z každej skupiny prezentovať triede prípad a trieda hlasuje o tom, či je konkrétny influencer dôveryhodný alebo nie a prečo.



Dve stránky sociálnych médií – pozitívne a negatívne aspekty

Sociálne médiá poskytujú množstvo výhod. Mladým ľuďom môžu poskytnúť prostriedky na nadviazanie kontaktu, posilniť ich kreativitu, realizovať nové vášne a podporiť občiansku angažovanosť bez ohľadu na to, kde sa fyzicky nachádzajú. Prostredníctvom intenzívnejšej interakcie na internete môžu mladí ľudia rozšíriť svoje sociálne vzťahy, zlepšiť svoje sociálne zručnosti, posilniť svoj sebarozvoj, a dokonca posilniť svoje schopnosti riešiť problémy. Podobne uľahčujú komunikáciu, podporujú hĺbkové učenie sa prostredníctvom diskusií, pričom mnohé platformy ponúkajú svojim používateľom mikroučenie. Môžu takisto zmierniť emocionálnu prázdnotu, podporiť radosť, uľahčiť zapojenie sa do hier alebo pozorovanie hier, ktoré sú predmetom záujmu, a zmierniť kultúrne konflikty tým, že umožnia odlišným spoločnostiam lepšie si porozumieť. Tieto možnosti prispievajú k transformačnému vplyvu sociálnych médií a zdôrazňujú ich potenciál pozitívne ovplyvniť sociálne štruktúry a interakcie.

Napriek mnohým výhodám, ktoré sociálne médiá ponúkajú, však tento fenomén so sebou prináša aj určité výzvy, ktoré môžu

mať významný vplyv na jednotlivcov aj spoločnosť. Napríklad virtuálne interakcie nahrádzajú osobné styky a učenie sa, ako nadväzovať a udržiavať zdravé vzťahy. Výrazný posun je zrejmy v povahe vzťahov. Z histórie je známe, že úzke sociálne kruhy podporujú hlboké a zmysluplné vzťahy, ktoré vznikajú z nutnosti alebo z vlastného rozhodnutia. V súčasnosti platformy sociálnych médií umožňujú vytváranie rozsiahlych sietí známych, často označovaných ako „priatelia“.

Väčšia sloboda na internete viedla aj k negatívnemu správaniu vrátane kybernetického šikanovania. Anonymita na platformách sociálnych médií umožňuje jednotlivcom obťažovať alebo ohrozoť iných. Podľa WHO (2024) približne 15 % dospelých na celom svete zažilo kybernetické šikanovanie, ktoré môže spôsobiť vážne problémy s duševným zdravím, ako je úzkosť, depresia, a v závažných prípadoch dokonca viesť k sebapoškodzovaniu a samovraždě. V Európe sa 14 % hovorov na linky pomoci centier pre bezpečnejší internet týka kybernetického šikanovania, čo je hlavný dôvod vyhľadania pomoci týchto služieb.

Kybernetické šikanovanie môže mať rôzne podoby vrátane posielania hrozieb, šírenia chýrov, zverejňovania trápneho obsahu alebo vytvárania falošných profilov s cieľom vydávať sa za iné osoby. Na rozdiel od tradičného šikanovania sa môže odohrať kedykoľvek a rýchlo zasiahnuť veľké publikum, čím sa zintenzívňujú jeho účinky. Anonymita internetu často vedie k agresívnejšiemu správaniu, takže obeť sa cíti izolovaná a majú len málo bezpečných miest, kde by mohli uniknúť obťažovaniu.

Riešenie problému kybernetického šikanovania si vyžaduje mnohostranný prístup. Je nevyhnutné poučiť mladých ľudí o dôležitosti bezpečnosti na internete a etického správania vo všeobecnosti. Podľa aktu o digitálnych službách a jeho usmernení o ochrane maloletých by sociálne médiá a iné online platformy mali zabezpečiť, aby deti a dospelávajúci boli na ich službách v bezpečí. Mali by takisto poskytovať ľahko použiteľné nástroje na nahlasovanie a riešenie takéhoto a iného nevhodného správania. V usmerneniach sa odporúča, aby deti a dospelávajúci neboli pridávaní do skupín bez ich výslovného súhlasu a aby mali možnosť stlmiť a zablokovať ktoréhokoľvek používateľa. Platformy by takisto mali ponúkať nastavenia vysokej úrovne ochrany súkromia, aby sa zabezpečilo, že deti a dospelávajúci nemôžu kontaktovať používateľov, ktorých nepoznajú, a umožniť im kontrolovať, kto môže vidieť ich obsah. Komisia okrem toho v súčasnosti pracuje na akčnom pláne proti kybernetickej šikane a čoskoro začne vyšetrovanie vplyvu sociálnych médií na duševné zdravie. Rovnako skúma aj zavedenie možných vekových obmedzení pre deti na sociálnych sieťach.

Je dôležité poznamenať, že neutrálny alebo pozitívny obsah môže byť zneužitý prostredníctvom komentárov alebo iných funkcií platformy, čo môže viesť k tomu, že sa diskusie stanú toxickými, a k šíreniu negativity alebo propagandy. Hovorí sa o **komentároch ako zbrani**. Platformy sociálnych médií sa využívajú aj na **zahraničné zasahovanie**, využívajú ich

jednotlivci, organizácie, a dokonca vlády na zasahovanie do záležitostí iných krajín, čo je známe ako zahraničná manipulácia s informáciami a zahraničné zasahovanie. Zo správ napríklad vyplýva, že zahraničné subjekty využívajú platformy na šírenie dezinformácií, aby vytvorili napätie v cieľových spoločnostiach a ovplyvňovali voľby.

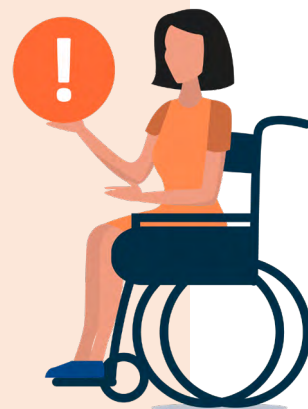
Poznatok 10: Digitálna gramotnosť podporujúca pohodu

Ako učiteľ a pedagógovia môžete zohrávať kľúčovú úlohu pri podpore duševnej pohody tým, že do svojich učebných osnov začleníte výučbu digitálnej gramotnosti, podporíte informovanosť o vyváženom trávení času pred obrazovkou a uľahčíte otvorený dialóg o problémoch súvisiacich s duševným zdravím. Okrem toho je nevyhnutné, aby ste venovali pozornosť príznakom závislosti a spolupracovali s príslušnými subjektmi podpory, ako sú napríklad školskí poradcovia. Hlavnou zásadou učebných osnov je učiť dospelávajúci rozlišovať fakty od názorov s dôrazom na prirodzenú hodnotu názoru ako subjektívneho prejavu, a nie ako formy zlomyselnosti.

Negatívne účinky

Sociálne médiá môžu poškodiť duševné zdravie dospelávajúci a spôsobiť:

- rozptyľovanie – zníženie sústredenia a zhoršenie študijných výsledkov,
- závislosť – nutkavé používanie uprednostňované pred prioritami reálneho sveta,
- únavu – psychické vyčerpanie z nadmerného používania,
- riziko duševných chorôb – úzkosť a depresia súvisiace s nadmerným používaním,
- problémy so vzhľadom – nespokojnosť s telom a nízke sebavedomie,
- emocionálna nestabilita – impulzívne reakcie a konflikty,
- stres – tlak zo strany osobností na internete,
- riziko sebapoškodzovania/samovraždy – zvýšené škodlivým obsahom alebo šikanovaním,
- depresia – pocity izolácie a nedostatočnosti,
- problémy so sexuálnym správaním – nezdravé postoje vyplývajúce z nevhodného obsahu.



Učiteľia môžu pomôcť žiakom bezpečne sa pohybovať na sociálnych sieťach a znížiť negatívny vplyv sociálnych médií tým, že budú pracovať na:

- digitálnej gramotnosti – budú učiť rozlišovať fakty a názory. Analyzujú sa príspevky, aby sa zistila zaujatosť,
- zdravých návykoch – podporia organizáciu času a digitálny detox a podporia pozitívne zapojenie do aktivít na internete,
- emocionálnej odolnosti – budú diskutovať o sebaúcte a stratégiách zvládania situácií, ako je napríklad bdelať pozornosť (mindfulness),
- bezpečnom prostredí – podporia otvorené rozhovory o tlakoch a duševnom zdraví,
- riešení závislosti – poskytnú poučenie o jej príznakoch a zapoja poradcov,
- zvyšovaní informovanosti – budú diskutovať o rizikách, ako je sebapoškodzovanie, spôsobom primeraným veku,
- vzorovom správaní – ukážu zdravé digitálne návyky a kritické hodnotenie.



Aktivita 18: Diskutujte o sociálnych médiách a influenceroch na sociálnych sieťach.

Žiaci diskutujú o návrhu „Sociálne médiá a influenceri na sociálnych sieťach zohrávajú v prospech spoločnosti dôležitejšiu úlohu ako tzv. tradičné médiá“. Učiteľ rozdelí triedu na dve strany – jedna je za návrh a druhá proti nemu. Žiaci majú čas na prípravu. Celá trieda sa zapojí do zhromažďovania informácií relevantných pre diskusiu a potom trieda určí štyroch žiakov (dvoch zo skupiny, ktorá je za návrh, a dvoch zo skupiny, ktorá je proti nemu), ktorí budú prezentovať prípad pred celou triedou. Po skončení diskusie trieda hlasuje o tom, ktorá strana bola najpresvedčivejšia. Rozvinutie – žiaci môžu napísať esej, v ktorej rozpracujú stanovisko za návrh alebo proti nemu.



Posun vpred – ako urobiť niečo pre zlepšenie

Ako pedagógovia a žiaci žijeme všetci v digitálnej spoločnosti. Pochopenie našej stopy, čestné konanie a kritické myslenie nie sú len online zručnosti – sú to životné zručnosti.

Naša digitálna stopa – všetko, čo robíme na internete, zanecháva stopu. Patria k nej príspevky, fotografie, komentáre,

lajky a dokonca aj veci, ktoré sme vymazali. Naše stopy môžu najstí iní a ovplyvniť to, ako nás ľudia vnímajú – v súčasnosti aj v budúcnosti. Prečo je to dôležité? Pretože vysoké školy, zamestnávateľia a iní si vás môžu vyhľadať na internete. Pozitívna stopa môže otvoriť dvere. Neobozretná ich môže zavrieť.

Tip 11: Pripomeňte žiakom, aby sa pred každým kliknutím vždy zamysleli

Odporučte žiakom, aby premýšľali, než kliknú, a pýtali sa sami seba: Neprekážalo by mi, keby to videl môj učiteľ, rodič alebo budúci zamestnávateľ?



Zodpovedné a etické používanie sociálnych médií – byť zodpovedný na internete znamená používať sociálne médiá úctivým, čestným a ohľaduplným spôsobom. Znamená to takisto overiť si fakty pred tým, než ich budeme zdieľať, a uvedomiť si, že naše slová a činy môžu mať vplyv na ostatných. Etické používanie ide ešte viac do hĺbky – týka sa spravodlivosti, predchádzania škodám a ochrany súkromia. Učiteľia aj žiaci zohrávajú úlohu pri budovaní digitálnej kultúry založenej na dôvere a rešpekte.

Tip 12: Pripomeňte žiakom, že sociálne médiá sú spoločným priestorom

Všetci by sme ich mali používať na povzbudenie druhých, nie na ich ponižovanie.

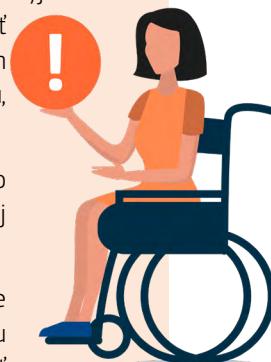


Poznatok 11: Pomoc žiakom pri hľadaní vlastného jedinečného hlasu

Vo svete plnom trendov, lajkov a influencerov žiaci ľahko nadobudnú pocit, že musia zapadnúť do určitej online formy. Jednou z najsilnejších vecí, ktoré môžeme mladých ľudí naučiť, je však toto: tvoj hlas je dôležitý taký, aký je. Každý má svoj jedinečný príbeh, pohľad a spôsob vyjadrovania. Tým, že žiakom budeme pomáhať objavovať a používať tento hlas – najmä v digitálnom priestore –, budeme budovať sebadôveru, kritické myslenie a kreativitu.

Ďalej v texte sú uvedené návrhy, ako učiteľia môžu pomôcť žiakom nájsť si svoj vlastný hlas:

- Vytvorte priestor na sebaujedenie – dajte žiakom možnosť bez nátlaku písať, hovoriť alebo uverejňovať





- príspevky o tom, čo ich zaujíma – prostredníctvom blogov, podcastov, videí alebo diskusií v triede.
- Podporujte autenticitu – oceňujte žiakov, ktorí vyjadrujú svoje myšlienky originálnym spôsobom, nielen tých, ktorí nasledujú populárne trendy.
 - Predstavte svoj vlastný hlas ako vzor – podelte sa o svoje skúsenosti a názory (ak je to vhodné), aby ste ukázali, že aj učitelia rastú a uvažujú.
 - Zamerajte sa na cieľ, nie na dokonalosť – hlas žiaka sa môže ešte len vyvíjať – a to je v poriadku. Pomôžte im objavovať nápady, robiť chyby a učiť sa z nich.
 - Podporujte pravdivosť – keď sa žiaci učia vyjadrovať sa zodpovedne. To znamená overovať si fakty, kriticky myslieť a vyhýbať sa šíreniu nepravdivých alebo zavádzajúcich informácií – najmä na verejných platformách.
 - Za čím si stojím – požiadajte žiakov, aby vytvorili krátky príspevok, video alebo grafiku s názvom Za čím si stojím, v ktorom sa podelia o príčinu, hodnotu alebo záujem, ktorý odráža ich osobnosť. Vyzvite ich, aby svoju správu podložili faktom alebo zdrojom. Zamerajte sa na jasnosť, pravdu a srdce – nie na sympatie alebo trendy.

Prečo je to dôležité: keď sa žiaci naučia vážiť si svoj hlas a pravdu, stanú sa silnejšími komunikátormi a dôveryhodnejšími digitálnymi občanmi. Budú chápať, že zmysluplná správa by mala byť aj presná.

- Používajte reálne platformy a formáty – nechajte žiakov, aby skúsili vytvoriť obsah podobný tomu, ktorý vidia každý deň – napríklad krátke vysvetľujúce video, kolotoč faktov na Instagrame alebo epizódu podcastu.
- Prenechajte vedenie žiakom – nechajte ich plánovať, skúmať, upravovať a zdieľať. Čím väčšiu zodpovednosť ponesú, tým viac sa do tvorby vložia.
- Zahrňte aj overovanie zdrojov – žiaci by sa mali naučiť overovať si informácie, používať dôveryhodné zdroje a vyhýbať sa opakovaniu obsahu, ktorý nemôžu vysledovať alebo potvrdiť.
- Zamyslite sa nad dosahom – kto by mohol vidieť tento obsah? Ako by sa dal interpretovať? Mohol by niekoho náhodou uviesť do omylu?
- Tvorte s cieľom vysvetliť – vyberte tému, o ktorej sa žiaci učia, a vyzvite ich, aby ju vysvetlili prostredníctvom nejakého média. Požiadajte ich, aby si pred uverejnením alebo prezentáciou overili svoje zdroje, vysvetlili, odkiaľ ich informácie pochádzajú, a skontrolovali ich zrozumiteľnosť a presnosť. Tým sa vytvárajú návyky premyslenej a etickej tvorby obsahu – zručnosti, ktoré sú dôležité aj mimo triedy.
- Prečo je to dôležité: keď sa žiaci naučia vytvárať obsah pozorne, pravdivo a cielene, pomôže im to stať sa zodpovednými digitálnymi občanmi – nielen používateľmi médií, ale aj ich tvorcami, ktorým možno dôverovať.



Poznatok 12: Zmysluplné začlenenie aktívnej mediálnej tvorby

Žiaci trávia veľa času sledovaním médií – ale najviac sa naučia, keď sa stanú nielen divákmi, ale aj tvorcami. Aktívna mediálna tvorba znamená nechať žiakov niečo vytvoriť: podcasty, krátke videá, kampane v sociálnych médiách, infografiky, blogy a ďalšie. Ak sa aktívna mediálna tvorba robí správne, prepája učenie s reálnym svetom, podporuje spoluprácu a prehľbuje chápanie.

Ďalej sú uvedené tipy, ako učitelia môžu zapojiť žiakov do mediálnej tvorby, ktorá je nielen zábavná, ale aj účelná a zmysluplná:

- Začnite svojimi vzdelávacími cieľmi – pýtajte sa: „Ako by žiaci mohli ukázať svoje chápanie prostredníctvom médií?“ Napríklad z dejepisného projektu by sa mohol stať krátky dokumentárny film alebo video s časovou osou.

Aktivita 19: Uskutočnite kampaň pre školskú komunitu.

Pomôžte žiakom vytvoriť bulletin/leták, ktorý by sa poskytol aj nižším ročníkom/školskej komunite a ktorého cieľom by bolo povzbudiť žiakov, aby a) zodpovedne používali sociálne médiá a b) kriticky spochybňovali obsah, ktorý sledujú. Tento bulletin/leták sa môže poskytnúť združeniu rodičov školy, môže sa predstaviť na školskom zhromaždení, zdieľať na webovej stránke školy, predložiť prichádzajúcim žiakom atď. Starší žiaci môžu zorganizovať krátky „výcvikový tábor“ (boot camp), v rámci ktorého budú nižšie ročníky učiť, ako sa správať bezpečne a zodpovedne na internete a ako rozpoznať dezinformácie.



Upozornenie 5: Kľúčové body pri práci s platformami sociálnych médií a influencerami

- Rovnako ako pri všetkých návrhoch v rámci týchto usmernení by učitelia mali najprv prediskutovať svoje návrhy plánov výučby s vedúcimi pracovníkmi školy.
- Pri rozoberaní určitých tém si uvedomte citlivé miesta triedy a žiakov.

Ak žiaci prezradia čokoľvek, čo učiteľa vedie k obavám o blaho nejakého žiaka alebo iných osôb, mal by postupovať v súlade s požiadavkami na nahlasovanie špecifickými pre danú krajinu a kontext.

Všimnite si, že v oddiele 12 nájdete tri konkrétne plány vyučovacích hodín, ktoré priamo súvisia s témami rozoberanými v tomto oddiele.



9. Prebunking:

Prebunking je preventívna technika, ktorá nám pomáha rozpoznať dezinformácie, odolať im a obmedziť šírenie nepravdivých informácií. Ako už názov napovedá, ide o obrátený postup ako pri „debunkingu“ (vyvrátení nepravdivých tvrdení), ktorý je reakciou po vystavení dezinformáciám. Aktiváciou, prebunkingom, učíte mladých ľudí techniky, ktoré sa používajú na manipulovanie s nimi, a tým posilňujete ich schopnosť rozpoznať dezinformácie a vyvrátiť nepravdivé tvrdenia v budúcnosti. Navyše, ak ľudí vopred upozorníme, že sa stanú terčom nepravdivých informácií a pokusov o manipuláciu, môžeme vychádzať z toho, že prevencia je lepšia ako liečba.

V tomto oddiele vysvetlíme, ako môžu učitelia a pedagógovia učiť žiakov prebunking. V oddiele so zdrojmi nájdete aj niekoľko plánov vyučovacích hodín týkajúcich sa tém, ktorým sa venujeme v tomto oddiele. Žiakom možno takisto vopred povedať, aký druh dezinformácií alebo cielených informácií môžu očakávať. Vytvára sa tým obranný systém, ktorý umožňuje vedomejšie reagovať v prípade budúcich pokusov o manipuláciu.

Prečo je prebunking dôležitý?

Mladí ľudia čoraz častejšie uvádzajú, že ich informačné kanály na sociálnych sieťach, herné platformy a chatovacie miestnosti sú miesta, na ktorých hľadajú nielen zábavu a sociálnu interakciu – sú to takisto miesta, kde hľadajú a nachádzajú informácie formujúce ich pohľad na svet. Keďže používanie online platforiem žiakmi sa týmto spôsobom diverzifikuje a rozširuje, žiaci sú pri rozhodovaní, čo si myslieť o obsahu, s ktorým sa tam stretávajú, často sami. Je dôležité mať na pamäti, že tieto priestory zväčša nie sú riadené. Opravy alebo vyvažujúce názory sa tam nájdu len zriedka. Práve tu, ďaleko od oficiálnych overovateľov faktov alebo vyvracačov dezinformácií, ktorí by im pomohli, žiaci potrebujú výhody zručností v oblasti prebunkingu. Dokonca aj na platformách, ktoré používajú najmä dospelí, ako sú Meta a X, na ktorých sa kedysi hojne overovali fakty, sa v dôsledku nedávnych zmien vo vedení a v prevádzke znížila pomoc používateľom pri rozlišovaní medzi faktmi, názormi a falošným obsahom. K tomu sa pridáva cielený charakter informácií, ktoré sú prispôsobené prostredníctvom predvolených nastavení preferencií a často používateľom poskytujú jednostranný pohľad na svet.

V takomto prostredí prebunking umožňuje žiakom rozpoznať vzorce dezinformácií; zložiť si z očí klapky, ktoré informačné algoritmy platforiem nasadzujú, a vidieť svet v celej jeho zložitosti, vnímať jemné rozdiely a mnohorakosť perspektív.

Je známe, že prebunking týmto prispieva aj k emocionálnej pohode žiakov. Schopnosť porozumieť manipulatívne alebo škodlivému obsahu a odolať mu totiž môže znížiť stres, zmätok a pocit bezmocnosti v digitálnom priestore. Keď sú mladí ľudia vybavení nástrojmi, ktoré im umožňujú istejšie sa orientovať v informáciách, zvyšuje sa ich digitálna odolnosť a psychická nezávislosť.

Základné vedomosti a poznatky o prebunkingu

Zvážte...

Prebunking je silnejším nástrojom na podporu zručností kritického myslenia ako debunking, ku ktorému dochádza po zistení faktov, pretože:

- Ak sa ľudia pred kontaktom s dezinformáciami oboznámia s príkladmi manipulačných techník, ich odolnosť sa výrazne zvýši.
- Keď už budú žiaci poznať techniky manipulácie, budú schopní lepšie rozpoznať kvalitné zdroje – vrátane spoľahlivých hypertextových odkazov. To im často pomôže odhaliť dezinformácie.
- Pokiaľ ide o zvyšovanie informovanosti o algoritmoch založených na preferenciách, výskum naznačuje, že ak vieme, že naše informačné kanály podporujú preferencie a názory, ktoré už máme, dokážeme lepšie odolávať polarizujúcemu vplyvu takýchto jednostranných informačných kanálov. To sa dá so žiakmi urobiť veľmi jednoducho, a to tak, že sa pozriete ich hudobné kanály (pozri aktivitu ďalej).

- Účinnosť diskusie o etike ako o spôsobe predchádzania šíreniu dezinformácií alebo ich vyvracania. Jedným z najťažšie prekonateľných problémov pri spomaľovaní šírenia virálneho a nepravdivého obsahu je používanie formátov vtipov a informácií prezentovaných jednoduchým jazykom. Málokedy je uvedený nejaký kontext a informácie sú založené na zdrojoch, ktorých záujmy nie sú zrejmé, alebo zdroje nie sú uvedené a nie je možné ich overiť. Môže ísť o kombináciu pravd a lží, vtipov a vážnosti, ktoré prezentujú dezinformácie ako neškodné.
- Ak sa dezinformácie zdieľajú vtipným a zábavným spôsobom, ľudia ich často posielajú ďalej aj vtedy, keď vedia, že sú nepresné. Ak si však aktívne zapíšeme, aké sú etické aspekty zdieľania dezinformácií, je menej pravdepodobné, že ich budeme v budúcnosti zdieľať.
- Nakoniec je dôležité mať na pamäti, že existujú účinné spôsoby, ako žiakov vybaviť, aby spomaľovali šírenie dezinformácií a zároveň posilniť metakogníciu – schopnosť uvažovať o vlastných myšlienkových pochodoch. To je dôležité nielen z hľadiska digitálnej gramotnosti, ale aj v záujme ovládania emócií a psychickej odolnosti.

Začíname

Prebunkingové zásahy zvyčajne zahŕňajú tri fázy:

1. **Varovanie:** varovanie, že na internete môžete byť rôznymi spôsobmi manipulovaní alebo oklamaní, diskusia o bežných technikách manipulácie a úvod do metakognície – schopnosti uvažovať o vlastných myšlienkových pochodoch.
2. **Mikrodávkovanie:** zdieľanie príkladov dezinformačných alebo manipulatívnych správ so žiakmi, najlepšie na základe skutočných prípadových štúdií.
3. **Vyvrátenie:** vysvetlenie stratégií na rozpoznanie a odmietnutie manipulatívnych správ. Táto posledná časť má zásadný význam pre posilnenie schopností žiakov, nielen pre ich znepokojenie.

Úvodné **varovanie môžete koncipovať tak**, že ako učiteľ alebo pedagóg iniciujete v triede efektívny prebunking: necháte žiakov identifikovať emotívny, manipulatívny a senzačný text, ktorý nie je možné podložiť argumentmi s overiteľnými faktmi; vyberanie hroziebok z koláča, ktoré neposkytuje úplný obraz; falošní odborníci a logické omyly.

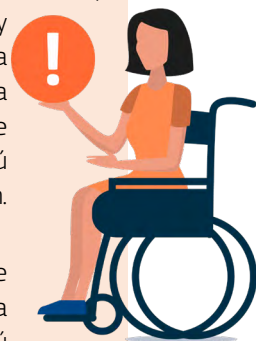
Zvážte...

- Pri prebunkingu je dôležité nezostať len pri varovaní, ale dať žiakom aj možnosť v bezpečnom priestore odhaliť a vyvrátiť dezinformácie.
- To im umožní, aby nezostali len pri nedôvere voči všetkým informáciám, mediálnym zdrojom, kanálom a platformám, s ktorými sa stretávajú, ale aj získali pocit vlastnej spôsobilosti.

Poznatok 13: Ako si so žiakmi precvičiť varovanie ako prvok prebunkingu

Prihliadnite na uvedené skutočnosti a prediskutujte s nimi tieto témy:

- Pravdepodobne budú sledovať a čítať obsah, ktorý sa pohráva s ich emóciami, vyvoláva v nich smútok, strach, hnev, ale možno ich aj rozosmeje alebo im poskytne úľavu. Pomenujte emóciu, ktorú prežívali, a opýtajte sa ich, kedy sa im to stalo.
- Pravdepodobne budú sledovať a čítať obsah, ktorý podporuje ich súčasné názory a predsudky vrátane konfirmačného skreslenia, skreslenia prirodzenosti, skreslenia blízkosti a skreslenia negativity. Dôvodom je ich nastavenie preferencií, ktoré vedie k tomu, že sú vystavení len obmedzeným perspektívam. Opýtajte sa ich, či sa im to stalo.
- Je pravdepodobné, že budú dosť agresívne nabádať k zdieľaniu obsahu. Tvorcovia obsahu totiž zarábajú peniaze a získavajú vplyv, ak sa ich obsah zdieľa. Opýtajte sa ich, či sa im to stalo.
- Pravdepodobne budú sledovať obsah, ktorý spochybňuje uznávané authority.
- Pravdepodobnevidia obsah, ktorý ich nabáda, aby míňali peniaze alebo zdieľali informácií o sebe.
- Pravdepodobne budú sledovať obsah, v ktorom sa prelína pravda a lož, vtip a vážnosť a ktorý prezentuje dezinformácie ako neškodné. Ak si toho budú vedomí, môže im to pomôcť zostať odolnými voči dezinformáciám.



Taxonómia dezinformačných techník

V závislosti od veku žiakov môžete použiť túto tabuľku³², v ktorej sú uvedené zastrešujúce dezinformačné techniky a niektoré ich podkategórie.

Zastrešujúce typy dezinformačných techník	 <p>Logické omyly</p> <p>Logické omyly Chyba v argumentácii, ku ktorej dochádza, keď sa uvádzajú neplatné tvrdenia alebo irelevantné body bez akýchkoľvek dôkazov na ich podporu.</p>	 <p>Falošní odborníci</p> <p>Falošní odborníci Uvádzanie nekvalifikovanej osoby alebo inštitúcie ako zdroja dôveryhodných informácií.</p>	 <p>Nemožné očakávania</p> <p>Nemožné očakávania Požadovanie nerealistických štandardov istoty pred konaním na základe vedeckých poznatkov.</p>	 <p>Vyberanie hroziebok z koláča</p> <p>Vyberanie hroziebok z koláča Výber údajov, ktoré zdánlivo potvrdzujú jedno stanovisko, pričom sa ignorujú iné údaje, ktoré sú s týmto stanoviskom v rozpore.</p>	 <p>Konšpiračné teórie</p> <p>Konšpiračné teórie Tvrdenie, že existuje tajný plán na realizáciu zločinného programu, napríklad na utajenie pravdy.</p>
	 <p>Ad hominem</p> <p>d hominem: Útok na osobu/ skupinu namiesto zamerania sa na jej tvrdenia.</p>	 <p>Falošná diskusia</p> <p>Môžete nájsť tvrdenia založené na falošnej diskusii, zameranie na zväčšenie menšiny alebo spájanie falošných odborníkov.</p>	 <p>Zmena pravidiel hry</p> <p>Môžete sa stretnúť s tvrdeniami, v ktorých sa menia pravidlá hry.</p>	 <p>Anekdoty</p> <p>Anekdoty: Používanie osobných skúseností alebo ojedinelých príkladov namiesto rozumných argumentov alebo presvedčivých dôkazov.</p>	
	 <p>Prílišné zjednodušenie</p> <p>Prílišné zjednodušenie: Ide o zjednodušenie situácie takým spôsobom, ktorý skresľuje pochopenie a vedie k chybným záverom. Jedným zo spôsobov je uviesť falošnú voľbu: predstavenie dvoch možností ako jediných, hoci existujú aj iné možnosti. Ďalšou možnosťou je uviesť jedinou príčinu: predpokladať jedinou príčinu alebo dôvod, hoci môže existovať viacero príčin alebo dôvodov.</p>			 <p>Lenivá indukcia</p> <p>Lenivá indukcia: Ignorovanie relevantných dôkazov pri vyvodzovaní záverov.</p>	
	 <p>Falošná ekvivalencia</p> <p>Falošná ekvivalencia: Nesprávne tvrdenie, že dve veci sú rovnocenné, napriek tomu, že medzi nimi existujú výrazné rozdiely. Medzi spôsoby predloženia takéhoto tvrdenia patrí porovnávanie jablík s hruškami; uvedenie falošnej analógie, falošnej rovnováhy.</p>				
	 <p>Skresľovanie skutočností</p> <p>Skresľovanie skutočností Skreslenie situácie alebo pozície oponenta takým spôsobom, že sa skreslí pochopenie a/alebo sa vytvorí slamený panák.</p>				

³² Tento obrázok je úpravou obsahu publikovaného v dokumente Zanartu, F., Cook, J., Wagner, M. a kol., A technocognitive approach to detecting fallacies in climate misinformation (Technokognitívny prístup k odhaľovaniu mylných záverov v dezinformáciách o klíme), Sci Rep 14, 27647 (2024).

Navrhované spôsoby ďalšieho postupu

Aktivita 20: Pomenujte emócie.

Ak žiaci pochopia, že sa s ich emóciami manipuluje, podľa výskumu budú schopnejší odolávať dezinformáciám. Tu je „očkovacia“ aktivita, ktorá pomôže žiakom lepšie pochopiť túto problematiku:

- Predložte žiakom 2 – 3 emocionálne nabitú titulky bez obsahu článku, ktorý ste našli na informačnom kanáli alebo v sociálnych médiách. Pred prečítaním článku sa opýtajte: „Akú emóciu pociťujete? Akú má intenzitu na stupnici od 1 do 10?“
- Trikrát sa zhlboka nadýchnite a potom sa opýtajte: „Pomáha mi táto emócia jasne myslieť?“
- Prečítajte si článok a overte: zdroj, životopis (ak ide o sociálne médiá), dátum uverejnenia, ďalšie zdroje alebo komentáre, ktoré ho potvrdzujú/vyvracajú. Uvedomte si, že za niektoré príspevky môže byť zodpovedný bot, a nie osoba.
- Je tam obrázok, ktorý má osloviť vaše emócie? Je uvedené meno fotografa? Mohla ho vytvoriť umelá inteligencia? Prečo si myslíte, že tam je?
- Bola moja prvá emocionálna reakcia oprávnená? Čo som sa naučil (a)?

Táto aktivita pomáha rozvíjať ovládanie emócií – kľúčový aspekt duševnej pohody a základnú zručnosť vo veku emocionálne manipulatívneho obsahu, teda niečo, čo by mohlo byť dobrým začiatkom a prípravou na ďalšiu aktivitu



Aktivita 21: Diskutujte o tom, či je česťnosť dôležitá.

Toto metakognitívne cvičenie pomáha žiakom premýšľať o tom, prečo môžu dezinformácie niekedy šíriť aj ľudia bez zlých úmyslov. Rozhovor na túto tému môže pomôcť spomaliť ich vlastné nutkanie zdieľať dezinformácie.

Diskusiu so skupinou žiakov začnite tak, že ich požiadate, aby sa zamysleli nad tým, či oni alebo niekto, koho poznajú, niekedy zdieľal obsah na internete, ktorý bol nepravdivý, hoci o jeho nepravdivosti vedel. O čo išlo? Čo sa stalo?

Na základe príkladu, ktorý je primeraný veku a ktorý vaša skupina žiakov uviedla, ich požiadajte, aby sa zamysleli nad tým, prečo by niekto túto informáciu zdieľal – **aj keď vie, že je nepravdivá**.

- Myslia si, že je v poriadku zdieľať dezinformácie?
- Požiadajte ich, aby sa zamysleli nad dôsledkami: Čo ak sa niekto, na kom im záleží, stal predmetom dezinformácie a dezinformáciu niekto zdieľal?
- Požiadajte žiakov, aby napísali vlastné stanovisko k tomu, či je v poriadku zdieľať dezinformácie.
- Potom ich požiadajte, aby sa zamysleli nad tým, čo urobia, keď n budúce uvidia niekoho vedome šíriť dezinformácie.

Toto cvičenie je inšpirované výskumom Daniela Effrona, London School of Business



Aktivita 22: Naučte sa lepšie porozumieť algoritmom.

Na internete náš informačný svet čoraz viac formuje, čo sa nám páči a aké máme preferencie, a to má vplyv na našu schopnosť vidieť iné stanoviská. V tomto cvičení zameranom na varovanie sa skúmajú s tým spojené výhody a riziká.

- Požiadajte žiakov, aby uviedli svoju obľúbenú hudbu.
- Potom ich požiadajte, aby sa zamysleli nad svojimi hudobnými kanálmi na obľúbenej hudobnej platforme. Akú hudbu s nimi tento kanál zdieľa?
- Požiadajte ich, aby sa zamysleli nad tým, prečo je vhodné, aby im hudobná streamovacia platforma navrhla ďalšiu skladbu na počúvanie.



- Potom ich požiadajte, aby sa zamysleli nad tým, čo im možno uniká, napríklad množstvo inej hudby.
- V jednej alebo vo viacerých skupinách spoločne diskutujte o tom, ako sa čo najlepšie vymaniť zo sila určovania preferencií.
- Diskutujte o tom, ako to funguje vo svete informácií, ako im môžu unikáť informácie/udalosti/perspektívy a prečo je to problém.
- Táto aktivita je takisto vstupnou bránou k diskusi o konfirmačnom skreslení a o tom, ako ľahko sa náš pohľad na svet môže zúžiť bez toho, aby sme si to všimli.

Tip 13: Používajte príklady a jazyk primerané veku

Nájdite jednoduché príklady dezinformácií alebo polarizujúceho obsahu, ktoré vám vyhovujú a ktoré nikoho v triede nebudú marginalizovať. Kus práce možno urobiť s jednoduchým falošným online obsahom, ako sú obrázky alebo videá zvierat či celebrit vytvorené umelou inteligenciou.

Tip 14: Používajte príklady dezinformácií z vlastného učebného odboru.

Ak ste učiteľ zemepisu, hovorte o teórii, že Zem je plochá. Alebo ak ste učiteľ hudobnej výchovy, hovorte o perspektívach a silách, ktoré vytvára napríklad Spotify. Predovšetkým sa nebojte priznať: „Neviem.“ Tento priestor sa vyvíja tak rýchlo, že nie je možné poskytnúť všetky odpovede. Hlavnou prioritou je, aby žiaci premýšľali a overovali.

Tip 15: Zarad'te boj proti dezinformáciám do svojho bežného vyučovania.

Bezpečná orientácia v online informačnom priestore je zručnosť, ktorú si človek osvojuje celý život a ktorú si vaši žiaci budú musieť neustále precvičovať.

Upozornenie 6: Emocionálne bezpečie a zamyslenie

Niektoré aktivity sa môžu dotýkať citlivých emocionálnych alebo ideologických záležitostí. Podporujte otvorenú diskusiu a umožnite žiakom zamýšľať sa bez toho, aby boli súdení. Zaveďte prestávky na nadýchnutie alebo zamyslenie sa ako spôsob zvládania emocionálnych reakcií, najmä počas analýzy emocionálne nabitého obsahu.

Some activities may touch on emotional or ideological sensitivities. Encourage open discussion and allow students to reflect without judgement. Introduce breathing or reflection pauses as a way to handle emotional reactions, especially during emotionally loaded content analysis.



10. Posudzovanie a vyhodnocovanie digitálnej gramotnosti v škole a triede

Posudzovanie pokroku žiakov vo vzdelávaní je základnou a nevyhnutnou súčasťou školskej reality v Európe a jednou z najdôležitejších úloh, ktoré máte ako učiteľ/pedagóg. Vzťahuje sa to aj na posudzovanie úrovne digitálnej gramotnosti žiakov. Keďže digitálna gramotnosť je relatívne nová oblasť vzdelávania, táto úloha môže byť náročná. Kompetencie súvisiace s digitálnou gramotnosťou tvoria vedomosti, zručnosti a postoje a sú už rozpracované v oddiele 5. Každé komplexné posúdenie žiakov by malo byť mnohostranné a malo by sa snažiť obsiahnuť všetky tri aspekty. Znalosti a pokrok v oblasti digitálnej gramotnosti je najlepšie spájať s (konečným) výsledkom aj procesom. Spôsob posudzovania znalostí a pokroku bude navyše odlišný podľa toho, či sa digitálna gramotnosť bude vyučovať v rámci všetkých predmetov (prierezovo) alebo ako samostatný predmet.

Čo môžeme a mali by sme posudzovať?

Základným prvkom digitálnej gramotnosti je **kritické myslenie**, keďže umožňuje žiakovi získať odolnosť v digitálnom prostredí, kde sa skreslené a nepravdivé správy šíria popri spoľahlivých informáciách. Digitálne zručnosti mladých ľudí možno posudzovať podľa týchto aspektov: 1. ich schopnosť odlíšiť fakty od názorov; 2. ich schopnosť identifikovať manipulatívne stratégie; 3. ich schopnosť overiť fakty v informáciách na internete; 4. ich schopnosť kriticky, konštruktívne a kreatívne nachádzať, používať a vytvárať informácie a 5. ich schopnosť efektívne používať digitálne zariadenia.

Druhy postupov posudzovania

Existuje mnoho spôsobov, ako posudzovať žiakov pri podpore digitálnej gramotnosti vo vzdelávaní. Bežnými spôsobmi posudzovania znalostí a pokroku sú testy vedomostí a zručností, hodnotenia učiteľov a sebahodnotenia žiakov, ako aj reflexia o výsledkoch testov alebo skúsenostiach v oblasti vzdelávania. Na posúdenie digitálnych kompetencií žiakov existuje mnoho zdrojov a spoľahlivých nástrojov posudzovania. Takéto nástroje posudzujú napríklad vedomosti a zručnosti dospelých a žiakov, ktoré im umožňujú kriticky analyzovať, porovnávať a vyhodnocovať dôveryhodnosť a spoľahlivosť informácií na internete.

Súčasťou posudzovania **vedomostí** žiakov môžu byť testové otázky, v ktorých majú žiaci uviesť dôveryhodné internetové zdroje v súvislosti s rôznymi témami, opísať rozdiel medzi názorom a serióznou správou, odlíšiť mediálnych odborníkov od novinárov z radov občanov a opísať, ako môžu algoritmy ovplyvniť vyhľadávanie.

Zručnosti žiakov v oblasti digitálnej gramotnosti môžete overiť tak, že žiakov požiadate, aby identifikovali informácie, ktorých účelom je zavádzať a manipulovať, oproti informáciám, ktoré sú neutrálne alebo vyvážené, alebo určiť, čo predstavuje dôkaz určitého tvrdenia, analýzy alebo úsudku. Môže to zahŕňať otázky v rámci posudzovania, v ktorých majú žiaci zhodnotiť, v akej miere sú podľa nich rôzne články, tituly alebo príspevky na sociálnych sieťach dôveryhodné; ich „výsledky“ sa potom môžu použiť na diskusiu o tom, ako zlepšiť ich zručnosti. Zručnosti žiakov v oblasti digitálnej gramotnosti sa dajú posúdiť aj tak, že sa skontroluje, ako im ide vytváranie diel, napríklad videí alebo digitálneho umenia.

Aktivita 23: Posúďte schopnosť žiakov identifikovať manipulatívne tituly.

Požiadajte žiakov, aby označili, ktoré z týchto titulkov sú pravdivé alebo nepravdivé:

- Vláda manipuluje verejný názor na genetické inžinierstvo s cieľom dosiahnuť, aby ľudia takéto techniky viac akceptovali.
- Postoje voči EÚ v Európe aj mimo nej sú prevažne pozitívne.
- Určité vakcíny sú plne nebezpečných chemikálií a toxínov.
- Ukrajinskí utečenci sú „paraziti“, členské štáty EÚ s nimi zaobchádzajú lepšie ako s vlastnými občanmi a využívajú ich na rozvracanie demokracie.
- Španielsky premiér Pedro Sánchez je zodpovedný za výpadok elektriny v Španielsku v apríli 2025.
- Globálne otepľovanie viedlo a bude viesť k extrémnejším výkyvom počasia (napr. k záplavám a suchám), topeniu ľadovej pokrývky, strate biodiverzity, chorobám rastlín a škodcom, nedostatku potravín a sladkej vody, dezertifikácii a vysídľovaniu v dôsledku katastrof.

Teraz požiadajte žiakov, aby svoje odpovede zdôvodnili, opýtajte sa ich: Prečo považuješ tituly za pravdivé alebo nepravdivé? Ako môžete zistiť, či sú tituly správne alebo zavádzajúce?

Poznámka: Tituly 1a, 1c, 1d a 1e sú falošné, zatiaľ čo tituly 1b a 1f sú tituly skutočných správ. Tituly 1a, 1c, 1d a 1e sú príklady konšpiračných teórií. 1c a 1d sú emocionálne manipulatívne. Dobrým spôsobom, ako zistiť, čo je správna informácia, je opýtať sa odborníka alebo overiť fakty v iných dôveryhodných zdrojoch.

Zručnosti žiakov v oblasti overovania faktov možno posúdiť na základe úloh zameraných na laterálne čítanie,³³ ich schopnosť spätne vyhľadávať obrázky a texty pomocou viacerých vyhľadávačov a ich schopnosť poprieť dezinformácie (napr. úroveň zložitosti). Ich zručnosti, pokiaľ ide o identifikáciu zmanipulovaných obrázkov a deepfake, možno posúdiť preskúmaním rozsahu ich schopnosti používať digitálne zdroje na popretie zavádzajúcich informácií.

Takisto možno posúdiť **postoje** žiakov k informáciám na internete. Je dôležité, aby žiaci neboli pri používaní informácií na internete „naivní“. Mnoho ľudí si myslí, že sú „imúnni“ voči dezinformáciám, a dôveruje zdrojom, ktoré sú im známe. Je preto dôležité posúdiť, do akej miery považujú informácie na internete za spoľahlivé. Takisto si musia uvedomiť význam prístupu k spoľahlivým informáciám. Takéto otázky možno posúdiť tak, že žiaci dostanú úlohu zhodnotiť dôveryhodnosť informácií na internete na stupnici od „všetky“ po „žiadne“, pričom dostanú aj úlohu zhodnotiť, do akej miery je pre nich dôležité mať prístup k spoľahlivým správam. Produktívne postoje súvisiace s digitálnou gramotnosťou sú postoje, ktoré spochybňujú dôveryhodnosť informácií na internete a sú pozitívne voči prístupu k spoľahlivým správam.

Aktivita 24: Posúďte postoje žiakov k informáciám³⁴

Požiadajte žiaka o vyplnenie dotazníka, aby ste zistili jeho postoj k informáciám. Túto úlohu možno najprv splniť individuálne a potom ju použiť v rámci skupinovej diskusie. Môže to byť užitočný spôsob, ako posúdiť postoje na začiatku série hodín o dezinformáciách a potom zopakovať na konci.

1. Koľko informácií na internete vnímaš ako dôveryhodné informácie?

Všetky ----- Žiadne

2. Do akej miery je pre teba dôležité čítať spoľahlivé správy?

Vôbec to nie je dôležité ----- Veľmi dôležité

3. Myslím si, že takmer pri všetkom existuje mnoho nesprávnych ciest, ale len jedna správna.

Rozhodne súhlasím ----- Rozhodne nesúhlasím

4. Človek by nemal brať do úvahy dôkazy, ktoré odporujú jeho vžitým presvedčeniam.

Rozhodne súhlasím ----- Rozhodne nesúhlasím

5. Som presvedčený (á), že odlišné ponímanie toho, čo je správne a nesprávne, ľuďmi v iných spoločnostiach môže byť pre nich opodstatnené.

Rozhodne súhlasím ----- Rozhodne nesúhlasím

6. Ľudia by vždy mali zvážiť dôkazy, ktoré odporujú ich presvedčeniam.

Rozhodne súhlasím ----- Rozhodne nesúhlasím

Poznámka: Otázkou č. 1 sa posudzuje, či žiaci pristupujú k informáciám na internete naivne alebo skepticky, otázkou č. 2 sa posudzujú postoje žiakov k spoľahlivým správam, otázkou č. 3 sa posudzuje dogmatizmus, otázkou č. 4 sa posudzuje odolnosť voči faktom, otázkou č. 5 sa posudzuje flexibilita myslenia a otázkou č. 6 otvorenosť.

Aktívna otvorenosť žiakov je takisto postoj, ktorý je dôležitý posúdiť, keďže pozitívny postoj k prijímaniu nových dôkazov a viacerých pohľadov ide ruka v ruku so schopnosťou človeka orientovať sa v dezinformáciách. Možno ju posúdiť pozorovaním, prostredníctvom mnohých aktivít, mierou, v akej sú žiaci ochotní zmeniť svoje stanovisko k problému, keď sa dozvedia, že spoľahlivé dôkazy sú v rozpore s ich vlastnými názormi.

Takisto je dôležité posúdiť postoje žiakov na internete a ich etiku na sociálnych médiách. Takéto posúdenie zahŕňa aj skúmanie komunikačných štýlov žiakov, napríklad, keď na internete spolupracujú alebo diskutujú s druhými. Súčasťou posúdenia môže byť aj pozorovanie toho, či na druhých smerujú osobné útoky alebo urážky, pristupujú k nim s dešpektom a/alebo sú necitliví voči nešťastiu druhých. Môže to zahŕňať používanie znevažujúcich emotikonov, kódovaných slov alebo obrázkov špecifických pre ich sociálnu skupinu.

Zvážte...

- posúdenie vedomostí, postojov a zručností žiakov pred výučbou aj po nej,
- kombináciu viacerých hodnotiacich nástrojov, najmä tých, ktoré sa osvedčili ako spoľahlivé,
- posúdenie v priebehu času, aby ste zistili, či to, čo sa vaši žiaci naučili, je zrejme aj po niekoľkých týždňoch alebo dokonca mesiacoch,

³³ Laterálne čítanie je v zásade overovanie čítaného textu už počas jeho čítania.

³⁴ Príklady z Nygren, T., & Guath, M. (2022), „Students Evaluating and Corroborating Digital News“ (Žiaci hodnotia a potvrdzujú digitálne správy), *Scandinavian Journal of Educational Research*, 66(4), 549 – 565. doi:10.1080/00313831.2021.1897876; Roozenbeek, J., Maertens, R., Herzog, S. M., Geers, M., Kurvers, R. H., Sultan, M., & van der Linden, S. (2021), Susceptibility to misinformation is consistent across question framings and response modes and better explained by open-mindedness and partisanship than analytical thinking (Náchylnosť veriť misinformáciám je konzistentná vo všetkých rámcoch otázok a spôsoboch odpovedania a lepšie sa vysvetľuje na základe otvorenosti a oddanosti než pomocou analytického myslenia), *Judgment and Decision Making*. V tlači.

- použitie nástrojov posudzujúcich vedomosti, postoje a zručnosti,
- udržiavanie prehľadu o nových a efektívnejších nástrojoch na posudzovanie, ktoré vám poskytnú lepší obraz o znalostiach a pokroku žiakov, najmä vzhľadom na rýchly vývin oblasti digitálnej gramotnosti,
- na základe posúdenia kompetencií žiakov poskytnutie spätnej väzby v súvislosti s tým, v čom sa žiaci majú zlepšiť,
- použitie otvorenejších otázok a zadaní a povzbudzovanie žiakov, aby vyhľadávali na internete pred vyučovacími hodinami aj po nich,
- že sa opýtate svojich kolegov, ako posudzujú postoje ako otvorenosť a flexibilné myslenie. Ak to ešte nerobia, diskutujte s nimi o tom, ako by sa takéto posudzovanie dalo zaviesť.

Upozornenie 7: Kontrola porozumenia žiakov počas posudzovania



Ak v rámci posudzovania používate dezinformácie, uistite sa, že žiaci rozumejú tomu, ktoré informácie sú presné a ktoré nepravdivé. Inak by niektorí mohli uveriť nesprávnemu tvrdeniu. Je to mimoriadne dôležité vzhľadom na „efekt pretrvávajúceho vplyvu“ uvedený v predchádzajúcom texte.

Na diskusiu, úvahy a pozorovania možno používať nástroje na sebahodnotenie v otázkach digitálnej gramotnosti, treba mať však na pamäti, že žiaci môžu byť prehnane sebavedomí a nemusia byť schopní dobre ohodnotiť svoje vlastné vedomosti, zručnosti a postoje. Príklad sebahodnotiacich výrokov je uvedený v poznatku 14. Tieto výroky pochádzajú z nástroja Európskej komisie DigCompSAT (nástroj na sebareflexiu uvedený v DigComp)³⁵.

Poznatok 14: Príklady výrokov v rámci sebareflexie týkajúcej sa digitálnej gramotnosti



- Viem, že rôzne vyhľadávače môžu ponúknuť odlišné výsledky vyhľadávania, pretože na ne vplývajú komerčné faktory (vedomosti/stredne pokročilá úroveň).
- Keď používam vyhľadávač, dokážem využiť jeho pokročilé funkcie (zručnosti, stredne pokročilé).
- Viem, ako nájsť stránku, ktorú som v minulosti navštívil (a) (zručnosti, základné).

- Viem, ako odlíšiť propagovaný obsah od iného obsahu, ktorý nájdem alebo sa mi zobrazí online (napr. rozpoznávanie reklamy na sociálnych médiách alebo vo vyhľadávačoch) (zručnosti, stredne pokročilé).
- Viem, ako identifikovať účel zdroja online informácií (napr. na informovanie, ovplyvňovanie, zábavu alebo predaj) (zručnosti, stredne pokročilé).
- Kriticky overujem spoľahlivosť informácií, ktoré nájdem na internete (postoj, stredne pokročilé).
- Viem, že niektoré informácie na internete sú nepravdivé (napr. falošné správy) (vedomosti, základné).

Rámec DigComp³⁶ zároveň ponúka spôsoby posúdenia spôsobilosti žiakov pomocou pozorovania a usmerňovania procesov ich vzdelávania prostredníctvom osobitných úloh súvisiacich s digitálnou gramotnosťou. Aktualizovaná verzia rámca DigComp 3.0 zahŕňa kompetencie na boj proti dezinformáciám a misinformáciám ako jednu z piatich priorit (spolu s AI, pohodou v digitálnych prostrediach, kybernetickou bezpečnosťou občanov a s právami, výberom a so zodpovednosťou). DigComp 3.0 zahŕňa kľúčové témy súvisiace s dezinformáciami vrátane prebunkingu, debunkingu, filtrovacích bublín, skreslenia a ovplyvňovania prostredníctvom sociálnych médií, ako aj nové vyhlásenia o výsledkoch vzdelávania, ktorými sa možno inšpirovať pri úprave učebných osnov a obsahu vzdelávania a odbornej prípravy.

Posúdenie vzdelávania žiakov možno uskutočniť pozorovaním ich schopnosti riešiť (zložité) úlohy, ich úrovne nezávislosti a ich kognitívnej úrovne. Pozorovanie kompetencií si vyžaduje vypracovanie rubriek. Pri posudzovaní môžete vziať do úvahy zložitosť úlohy, úroveň nezávislosti, kognitívnu oblasť (pozri tabuľku ďalej) alebo vypracovať podrobné rubriky týkajúce sa navrhovanej aktivity a zadaných osobitných úloh.

³⁵ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC123226>

³⁶ Rámec digitálnych kompetencií pre občanov (DigComp) – Spoločné výskumné centrum: Vedecké centrum EÚ

Úroveň	Zložitosť úloh	Nezávislosť	Kognitívna oblasť
Základná	jednoduché úlohy	s usmernením/nezávislosť a usmernenie v prípade potreby	pamätanie si
Stredne pokročilá	Well-defined and routine tasks, and straightforward problems/tasks, and well-defined and non-routine problems	On my own/independent and according to my needs.	Understanding
Pokročilá	rozličné úlohy a problémy/ najvhodnejšie úlohy	usmerňovanie ostatných/ schopnosť prispôbiť sa druhým v zložitých súvislostiach	uplatňovanie/ vyhodnocovanie/vytváranie

Môžete presnejšie zistiť, čo žiaci potrebujú, a vypracovať a podporiť vzdelávací proces tým, že napríklad preskúmate, či si žiaci vyvinuli účinné metódy vyhľadávania na osobné účely (napr. na prezeranie zoznamu najpopulárnejších filmov), na vzdelávacie účely (napr. na preskúmanie rozličných výkladov historických udalostí) a profesijné účely (napr. na nájdenie vhodných pracovných ponúk). Takisto môžete zistiť, či dokážu zvládnuť pretlak informácií (napr. nárast nepravdivých alebo zavádzajúcich informácií počas pandémie) tak, že prispôbia svoje osobné metódy a stratégie vyhľadávania.

Tip 16: Posúďte zručnosti žiakov pri rešerši.



Posúďte schopnosť žiakov urobiť rešerš kľúčových digitálnych problémov. Napríklad im zadajte úlohu týkajúcu sa rešerše online: identifikovať druhy technológií používaných na tvorbu cheapfake a deepfake. Takéto rešeršné zručnosti budú pre žiakov prínosné vo všetkých predmetoch.

Zvážte...

- že žiakom zadáte úlohu, aby sami posúdili svoju úroveň znalostí a pokroku. Takisto im uložte, aby si vytýčili vlastné ciele týkajúce sa ich úrovne digitálnych kompetencií,
- použitie rámcov vypracovaných na medzinárodnej úrovni, ako je DigComp,
- využitie partnerských hodnotení a portfólií,
- skutočnosť, že posudzovanie práce v malej skupine zvyčajne zahŕňa posudzovanie na úrovni skupiny aj jednotlivca,
- že žiakom zadáte úlohu vypracovať protiargumentáciu k dezinformačným kampaniam zameraným proti určitým

zraniteľným komunitám. Spolu s ostatnými žiakmi posúďte „silu“ (aká presvedčivá je a prečo) tejto protiargumentácie.

Zhodnotenie účinných vzdelávacích koncepcií v súvislosti s digitálnou gramotnosťou

Okrem posudzovania kompetencií žiakov je vždy dobré vedieť aj to, či vaše pedagogické prístupy majú želaný účinok. V podstate ide o to, že vždy existuje priestor na zlepšenie. Ak hodina, jednotka či program mali nejaký účinok, žiaci by mali byť schopní lepšie zodpovedať uvedené otázky v rámci posudzovania; napr. pri identifikovaní zavádzajúcich titulok alebo pri overovaní faktov na internete po ukončení aktivít. V tejto súvislosti poskytnite dôležité poznatky posúdenie pred začiatkom výučby a po jej ukončení.

Potom vyvstáva otázka: ako najlepšie ohodnotím svoj a/alebo školský program v oblasti digitálnej gramotnosti?(Napríklad: Aké nástroje použiť a na aký účel? Aké aspekty sa môžu a mali by sa hodnotiť? Ako získať prístup k užitočným, spoľahlivým existujúcim nástrojom? Koho zahrnúť do hodnotenia?) Existuje mnoho spôsobov, ako zmerať vplyv, ale použitie overených a spoľahlivých nástrojov hodnotenia vzdelávania žiakov je pravdepodobne najúčinnnejšie. Ak žiakov požiadate, aby ohodnotili, aká bola výučba a čo sa naučili, môže to poskytnúť užitočné informácie, ale je to často nepresné, najmä ak ich odpovede nie sú anonymné. Takisto môžu mať pocit, že sa na nich vyvíja normatívny tlak, aby odpovedali určitým spôsobom (sociálna vhodnosť). Hodnotenie vplyvu vzdelávania na podporu digitálnej gramotnosti je teda veľmi dôležité, ale zároveň zložité. Ak by sa naskytla príležitosť, spolu so svojimi kolegami by ste mohli mať väčší úžitok z podrobnejšieho hodnotenia v spolupráci s výskumníkmi, ktorí sa chcú dozvedieť viac o digitálnej gramotnosti v praxi.

Tip 17: Nadviažte kontakty s vysokými školami.

Hoci to môže byť pre učiteľov/pedagógov časovo náročné, vysoké školy často hľadajú príležitosti, v rámci ktorých by ich fakulta alebo študenti magisterského štúdia mohli posúdiť programy (v oblasti digitálnej gramotnosti). Pre vás, ako aj pre vašu školu, môže byť prínosné osloviť miestnu vysokú školu (napr. jej katedru komunikácie) a požiadať o spoluprácu.

Zvážte...

- realizáciu medzinárodného projektu alebo zapojenie sa do takéhoto projektu prostredníctvom programu Európskej komisie eTwinning, ktorý spája školy pri práci na spoločných projektoch,
- že na internete preskúmate, k akým druhom nástrojov hodnotenia môže škola získať prístup bezplatne alebo s veľmi nízkymi nákladmi,
- použitie bezplatného online nástroja SELFIE³⁷ s cieľom pomôcť vašej školskej komunite zlepšiť spôsob, akým používa technológie na výučbu a vzdelávanie,
- že kontaktujete centrum pre bezpečnejší internet vo vašej krajine, aby vám poskytlo odbornú prípravu a aktivity na zvyšovanie informovanosti.

37 <https://education.ec.europa.eu/sk/selfie>.

11. Odporúčania pre vedúcich pracovníkov škôl a tvorcov politik

Tvorcovia politik

Prijímajú strategické rozhodnutia na zabezpečenie širokého prijatia a udržateľnosti iniciatív na boj proti dezinformáciám v celom vzdelávacom systéme.

Usmernenia

Zvyšujú efektívnosť a vplyv začleňovaním digitálnej gramotnosti a odolnosti proti dezinformáciám do národných vzdelávacích systémov.

Vedúci pracovníci školy

Efektívne rozdeľujú zdroje v rámci školského prostredia, ovplyvňujú realizáciu učebných osnov, odbornú prípravu učiteľov a zapojenie žiakov.

Tento oddiel poskytuje jasné a využiteľné odporúčania, ako vedúcich predstaviteľov škôl a tvorcov vzdelávacích politik zapojiť do podpory digitálnej gramotnosti a budovania odolnosti proti dezinformáciám.

Je určený najmä pre vedúcich pracovníkov škôl a tvorcov politik, ktorí majú jedinečnú možnosť výrazne zvýšiť efektívnosť a vplyv digitálnej gramotnosti a odolnosti proti dezinformáciám v rámci vzdelávacích systémov. Preto vás vyzývame, aby ste si prečítali, propagovali a používali tieto usmernenia, ktoré skôr než predpisy ponúkajú praktickú podporu pre výučbu v rôznych vzdelávacích prostrediach – formálnych aj neformálnych.

Prvá časť tohto oddielu je výslovne prispôbená pre vedúcich pracovníkov škôl, ktorí sú v tomto úsilí najdôležitejší, keďže zohrávajú ústrednú úlohu pri vedení výučby a učenia sa a dokážu efektívne rozdeľovať zdroje v rámci školského prostredia, čím priamo ovplyvňujú realizáciu učebných osnov, odbornú prípravu učiteľov a zapojenie žiakov.

Druhá časť je venovaná tvorcom vzdelávacích politik na miestnej úrovni (napr. obce), regionálnej/štátnej úrovni (napr. federálne štáty, autonómne spoločenstvá/regióny; decentralizované správy) a ústrednej úrovni, ktoré sú rovnako dôležité. Ich úlohou je prijímať strategické rozhodnutia na zabezpečenie širokého prijatia a udržateľného vykonávania iniciatív na boj proti dezinformáciám v celom vzdelávacom systéme.

Vzhľadom na značné rozdiely medzi vzdelávacími systémami členských štátov EÚ a odlišné kultúrne kontexty sú odporúčania v tomto oddiele napriek spoločným úvahám o tom, akým spôsobom bojovať proti dezinformáciám, koncipované

flexibilne a musia sa prispôbiť špecifickým vlastnostiam každej krajiny, regiónu a školy. Dôležité je, že tieto odporúčania sú v súlade s vykonávaním usmernení prostredníctvom celoškolského prístupu.

Odporúčania a tipy pre vedúcich pracovníkov škôl

Pedagogická úroveň

- Podnecujte a ponúkajte základnú podporu s cieľom zabezpečiť, aby pedagógovia na akejkoľvek úrovni mohli s istotou rozvíjať digitálnu gramotnosť. Učitelia nemusia byť technologickými odborníkmi – výučba digitálnej gramotnosti spočíva v tom, že vedú žiakov ku kritickému mysleniu, bezpečnej komunikácii a zodpovednému pohybu v digitálnom priestore.
- Podporujte aktívne, na žiakov zamerané metodiky výučby, ako je vzdelávanie založené na projektoch, obrátené vyučovanie a zmiešaná výučba, spolu s gamifikáciou a učením sa hrou, pričom budete zároveň využívať flexibilitu a prenosnosť hier na komplexnejšie pochopenie problematiky.

- Vyzvite učiteľov, aby preskúmali praktické tipy na výučbu a učenie sa, návrhy na krátke aktivity, poznatky, príklady, základné poznámky, úvahy a upozornenia, pretože niektoré témy môžu byť náročnejšie a vyžadujú si väčšiu prípravu pred vyučovaním.
- Zdôraznite pedagógom a ďalším príslušným zamestnancom školy, že tieto usmernenia môžu využiť na podporu inkluzívneho vzdelávacieho prostredia, podporu dialógu o citlivých témach a podporu emocionálnej pohody.
- Presadzujte stratégie na boj proti dezinformáciám, zodpovednú integráciu nástrojov umelej inteligencie do vzdelávania, prehĺbenie chápania vplyvu sociálnych médií a využívanie efektívnych metód posudzovania. Je dôležité zabezpečiť, aby toto úsilie bolo podporené dostupnými zdrojmi odbornej prípravy s cieľom vybudovať u žiakov silnú digitálnu odolnosť.

Úroveň školskej politiky

- Vypracujte a implementujte komplexný celoškolský prístup a interdisciplinárnu stratégiu digitálnej gramotnosti s jasnými cieľmi, špecializovaným tímom, konkrétnymi aktivitami, spoľahlivými nástrojmi monitorovania a hodnotenia.
- Vytvorte plán predchádzania dezinformáciám a reakcie na ne vrátane stratégií riadenia médií, školských tímov a špecializovaných zamestnancov. V rámci tohto plánu by sa malo zdôrazniť, že aj školy sú cieľom kampaní, ktoré môžu mať nesmierny vplyv na každodenný život a pohodu žiakov.
- Uprednostnite štruktúrovanejšie spôsoby kontinuálneho profesijného rozvoja zamerané na digitálnu gramotnosť, vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva, boj proti dezinformáciám a gramotnosť v oblasti umelej inteligencie pre pedagógov a pomocných zamestnancov škôl.
- Poskytnite učiteľom, ktorí vedú projekty, vyhradený čas na výučbu s cieľom umožniť im koncipovať a riadiť svoje projekty a efektívne zapojiť vedenie školy, aby sa zabezpečil neustály pokrok a zabránilo sa stagnácii v dôsledku zlej organizácie času.
- Zvážte organizovanie podujatí, na ktorých učitelia a ďalší príslušní zamestnanci vymedzia stratégie posudzovania prispôbené konkrétnemu kontextu a žiakom.
- Podporujte používanie nástrojov na sebahodnotenie, ako sú SELFIE pre školy a SELFIE pre učiteľov³⁸, ktoré sú k dispozícii vo všetkých úradných jazykoch EÚ a podporujú školy a učiteľov pri hodnotení digitálnych schopností a kompetencií.
- Preskúmajte nový európsky systém uznávania digitálnych kompetencií³⁹ zameraný na učiteľov zapojených do

programu eTwinning, ktorý podporuje kariérny postup učiteľov tým, že uznáva ich úsilie v oblasti vzdelávania a rozvoja.

Komunitná úroveň

- Prepojte aktivity svojej školy s kľúčovými medzinárodnými a národnými sieťami a podujatiami, ako sú Deň bezpečnejšieho internetu, Týždeň mediálnej gramotnosti a Medzinárodný deň overovania faktov.
- Oslovte miestne vysoké školy alebo mimovládne organizácie a požiadajte o spoluprácu pri posudzovaní stratégií, programov alebo aktivít v oblasti digitálnej gramotnosti.
- Podporte partnerstvá medzi školou a rodinou zapájaním rodičov a ich podporovaním pri rozvíjaní digitálnej gramotnosti (napr. deň otvorených dverí pre rodičov, stretnutia učiteľov s rodičmi, workshopy pre rodičov atď.).
- Pred vyučovaním citlivých tém, ktoré by mohli viesť k hlbším diskusiám doma, spolupracujte s externými zainteresovanými stranami a prediskutujte s nimi svoje plány.

Tip 18: Preskúmajte miestne, vnútroštátne alebo medzinárodné možnosti financovania

na podporu spolupráce a výmen vrátane pozorovania pri práci, ako je program Erasmus+ alebo Európsky zbor solidarity.



Tip 19: Poskytnite zamestnancom aktuálne informácie o politických iniciatívach týkajúcich sa digitálnej gramotnosti.

Vyhradte čas a príspevky na stretnutiach a rozvojových dňoch na informovanie zamestnancov o novinkách, ako je únia zručností, akčný plán digitálneho vzdelávania, Kódex postupov proti šíreniu dezinformácií, akt o digitálnych službách a Európsky štít na obranu demokracie.



³⁸ <https://education.ec.europa.eu/sk/selfie-for-teachers>.

³⁹ Európsky systém uznávania digitálnych kompetencií.

Odporúčania a tipy pre tvorcov politík

Miestna úroveň

- Uľahčíte partnerstvá medzi školou a komunitou a miestne iniciatívy tak, že určíte zdroje na zabezpečenie aktívneho zapojenia rodičov, členov širšej komunity a príslušných externých odborníkov (napr. novinárov, knihovníkov, mimovládnych organizácií, renomovaných influencerov, výskumných pracovníkov a prevádzkovateľov platforiem).
- Postarajte sa o to, aby učitelia a pedagógovia v praxi dôkladne porozumeli návrhom uvedeným v týchto usmerneniach, a to tak, že vytvoríte príležitosti na spoluprácu v záujme výmeny skúseností.
- Podporte implementáciu komplexných nástrojov (seba) hodnotenia v školách a výsledky využite v spolupráci so školou a s komunitou na zlepšenie intervenčných plánov.

Regionálna/štátna úroveň

- Vypracujte, implementujte a pravidelne revidujte komplexnú interdisciplinárnu stratégiu digitálnej gramotnosti na boj proti dezinformáciám vrátane jasných cieľov, špecializovaného tímu, konkrétnych aktivít a spoľahlivých nástrojov monitorovania a hodnotenia v záujme efektívnej implementácie v školách a komunitách.
- Začleňte komplexné vzdelávanie o dezinformáciách do programov počiatočnej odbornej prípravy učiteľov a zaveďte štruktúrované a udržateľné spôsoby ďalšieho profesijného rozvoja.
- Zriadte národné odborné centrá a strediská zdrojov a podporujte gamifikáciu a učenie sa hrou, obrátené vyučovanie a zmiešanú výučbu.
- Začnite kampane na zvyšovanie informovanosti verejnosti zamerané na rodičov a širšiu komunitu.
- Podporujte vývoj a implementáciu komplexných nástrojov posudzovania, ktoré hodnotia nielen vedomosti, ale aj kritické myslenie, postoje a praktické zručnosti.

Ústredná úroveň

- Preskúmajte existujúce učebné osnovy a posúďte, do akej miery v súčasnosti pokrývajú zavedené rámce digitálnej gramotnosti, ktoré zahŕňajú vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva, boj proti dezinformáciám a gramotnosť v oblasti umelej inteligencie.
- Poskytnite usmernenia na podporu implementácie interdisciplinárneho začlenenia odolnosti proti dezinformáciám.
- Využívajte existujúce mechanizmy (napr. prostredníctvom národnej agentúry Erasmus+) a financovanie (napr. Erasmus+) pre projekty, ktoré môžu podporiť používanie

usmernení v školách a iných vzdelávacích kontextoch, či už formálnych, informálnych alebo neformálnych, a zvyšujte informovanosť o nich.

- Identifikujte zdroje pre počiatočné vzdelávanie a kontinuálny profesijný rozvoj učiteľov týkajúci sa digitálnej gramotnosti, gramotnosti v oblasti umelej inteligencie, vzdelávania o digitálnom občianstve a boji proti dezinformáciám.
- Podporujte celoeurópsku spoluprácu v oblasti učebných osnov a zdrojov týkajúcich sa digitálnej gramotnosti a využite národné a medzinárodné siete.
- Oslovte tvorcov politík v iných členských štátoch, aby sa podelili o vedomosti o tom, ako zaviesť úspešné udržateľné stratégie na podporu digitálnej gramotnosti v školách, najmä tam, kde sa osvedčili.

Tip 20: Oboznámte sa s pojmami uvedenými v slovníku

Preskúmajte vymedzenia a analyzujte, do akej miery sú národné, regionálne alebo miestne politiky a iniciatívy v súlade s koncepčným chápaním (napr. digitálna gramotnosť zahŕňa bezpečné a zodpovedné používanie digitálnych technológií na prístup k informáciám, ich využívanie, pochopenie, integráciu, komunikáciu, hodnotenie, tvorbu a šírenie.



Tip 21: Zorganizujte programovacie maratóny pre vedúcich pracovníkov škôl,

na ktorých môžu spoločne vyvíjať praktické riešenia, stratégie a digitálne nástroje na zvýšenie digitálnej gramotnosti a boj proti dezinformáciám vo svojich školách a komunitách.



12. Zdroje

V tomto záverečnom oddiele sme pre vás pripravili výber vzorových plánov vyučovacích hodín, ktoré môžete po zvážení použiť v triede, ako aj slovník bežných pojmov, s ktorými ste sa už mohli stretnúť v usmerneniach. Snažili sme sa v čo najväčšej miere zabezpečiť, aby sa plány hodín dali použiť v akomkoľvek prostredí triedy a aby neboli závislé od zdrojov alebo materiálov dostupných externe. Na internete je, samozrejme, k dispozícii viacero zdrojov, ktoré učiteľom pomôžu pri podpore digitálnej gramotnosti v triede a boji proti dezinformáciám, a dôrazne vám odporúčame, aby ste si vyhľadali národné agentúry, ako aj renomovaných dodávateľov vrátane malých neziskových organizácií a zistili, čo je k dispozícii vo vašom jazyku.

Plány vyučovacích hodín sú určené na podporu učiteľov a nie sú navrhnuté normatívnym spôsobom. Je možné použiť iba časť plánov, alebo celé plány, t. j. učelia sa vyzývajú, aby si ich preštudovali a využili aktivity, ktoré sú najvhodnejšie pre ich ciele výučby a učenia sa. Vo všetkých plánoch sa uvádza orientačná veková skupina, pre ktorú by mohli byť hodiny najvhodnejšie. Rovnako ako pri všetkých učebných zdrojoch sa však učiteľom odporúča, aby pri realizácii plánov uplatnili svoj odborný úsudok a odborné znalosti na základe konkrétnych poznatkov o vlastných triedach a kontexte. Plány sú určené pre 60-minútové hodiny, ale možno ich primerane upraviť.

Plány vyučovacích hodín sú navrhnuté s ohľadom na prístup zameraný na pedagogiku a využíva sa v rámci nich niekoľko inkluzívnych pedagogických prístupov založených na dôkazoch. Stratégie nie sú špecifické pre konkrétne predmety, a preto ich možno použiť v celom rade predmetov. Ďalej uvedené stratégie sú zamerané na žiakov a literatúra svedčí o tom, že zvyšujú ich angažovanosť, pocit spolupatričnosti a zlepšujú celkovú vzdelávaciu skúsenosť.

- **Partnerské učenie** – starší žiaci môžu efektívne podporovať mladších žiakov v rozvoji online zručností prostredníctvom iniciatív partnerského učenia. Týmto prístupom sa zvyšuje zodpovedné používanie digitálnych technológií staršími žiakmi a zlepšujú sa ich vodcovské a komunikačné zručnosti, pričom zároveň sa podporuje digitálna gramotnosť mladších žiakov.
- **Metakognitívne stratégie** – metakognícia je uvedomovanie si a kontrola myslenia pri učení, t. j. ako sa najlepšie učíme. Metakognitívne prístupy podporujú žiakov

v tom, aby o svojom učení sa premýšľali explicitnejšie. Pre učiteľov to znamená naučiť žiakov špecifické stratégie plánovania, monitorovania a hodnotenia svojho učenia. Napríklad výstupné lístky⁴⁰ podporujú metakogníciu žiakov, podnecujú ich k sebareflexii a poskytujú cennú spätnú väzbu žiakom aj učiteľom. Dobré metakognitívne zručnosti môžu ovplyvniť učenie a výsledky žiakov. Podpora rozvoja metakognície je preto účinným spôsobom, ako podporiť úspech žiakov.

- **Využívanie vlastných písomných/výtvarných prác žiakov** – využívanie vlastných písomných a/alebo výtvarných prác žiakov sa považuje za faktor, ktorý zlepšuje ich zapojenie do výučby a zvyšuje pocit spolupatričnosti.
- **Univerzálny dizajn pre učenie (Universal Design for Learning – UDL)** – je rámec, ktorého cieľom je sprístupniť a zefektívniť učenie pre všetkých žiakov navrhovaním flexibilných učebných prostredí a materiálov. UDL sa nezameriava na univerzálny prístup, ale na poskytovanie viacerých prostriedkov znázornenia, konania a vyjadrovania a zapojenia. Nasledujúce plány vyučovacích hodín napríklad poskytujú príležitosť reagovať na učivo rôznymi spôsobmi, t. j. prostredníctvom písania, výtvarného prejavu alebo divadelného predstavenia. Ďalšie podrobnosti nájdete v dokumente CAST (2024) Universal Design for Learning Guidelines (Usmernenia pre univerzálny dizajn pre učenie), verzia 3.0⁴¹.
- **Kultúrne citlivá výučba** – využíva zvyky, vlastnosti, skúsenosti a perspektívy žiakov ako nástroje pre lepšiu vzdelávaciu skúsenosť. Ak sú k plánu hodiny poskytnuté dodatočné zdroje, učiteľom sa odporúča, aby do nich doplnili mená vhodné pre daný kontext (bez uvedenia mien konkrétnych žiakov).
- **Metóda puzzle** – je stratégia kooperatívneho učenia, pri ktorej sa žiaci stávajú „odborníkmi“ na určitú časť témy a potom tieto vedomosti odovzdávajú svojim rovesníkom. Týmto prístupom sa podporuje spolupráca, individuálna zodpovednosť a hlbšie pochopenie materiálu.

⁴⁰ Výstupný lístok označuje postup, pri ktorom žiaci na konci hodiny odpovedajú na otázku a uvedú svoju úroveň porozumenia učebnej látky – podelia sa o to, čo sa naučili, aké poznatky získali a ako môžu získané poznatky uplatniť.

⁴¹ CAST (2024). Usmernenia pre univerzálny dizajn pre učenie verzia 3.0. Získané z <https://udlguidelines.cast.org>.

- **Divadlo vo vzdelávaní** – je účinná metodika výučby a učenia sa, ktorá využíva divadelné tvorivé postupy na zapojenie žiakov a zlepšenie ich porozumenia rôznym predmetom. Posilňuje kreativitu, spoluprácu, komunikáciu a zručnosti kritického myslenia a zároveň podporuje emocionálnu inteligenciu a empatiu, a to všetko v bezpečnom prostredí.
- Príklady divadelných techník vo vzdelávaní zahŕňajú:
 - **Rola na stene (Role on the Wall)** – spoločná aktivita na rozvíjanie myšlienok a nápadov o postave. Obrys perníkovej postavičky sa nakreslí na veľký hárok papiera, ktorý sa prilepí na stenu/tabuľu. Žiaci napíšu slová alebo vety opisujúce postavu priamo na kresbu alebo na samolepiace papieriky, ktoré na kresbu nalepia. Učiteľom sa odporúča, aby zapojili zručnosti kritického myslenia žiakov tým, že ich požiadajú, aby obhájili, prečo použili konkrétne slovo na opis postavy.
 - **Hra na ľadovec (Iceberg Game)** – vizuálny nástroj, ktorý sa používa na skúmanie problémov tým, že sa rozdelenia na viditeľné a skryté zložky, podobne ako je to v prípade ľadovca, ktorý má malú špičku viditeľnú nad vodou a oveľa väčšiu časť pod ňou. Učiteľ môže nakresliť ľadovec na tabuľu a žiaci môžu navrhnúť, čo je viditeľné nad a pod hladinou.
 - **Divadelné fórum (Forum Theatre)** – je forma interaktívneho divadla, ktorá podporuje interakciu a účasť žiakov na skúmaní rôznych možností riešenia problému alebo otázky. Žiaci majú možnosť vstúpiť do scény, zasiahnuť a zmeniť dej/výsledok. Niekoľko

žiacov prednesie triede scenár aspoň dvakrát. Počas druhej skúšky môže ktorýkoľvek člen triedy zakričať „Stop!“, keď si myslí, že iný vývoj príbehu by priniesol úspešnejší výsledok. Aby sa zohľadnili rôzne úrovne sebadôvery žiakov, žiak, ktorý predkladá návrh, môže buď nahradiť jedného zo žiakov, ktorí hrajú scénu, alebo, ak chce, môže svoj návrh predniesť ústne a žiak (žiaci), ktorý (i) je (sú) už na mieste v rámci scenára, hrá (hrajú) scénu znovu v súlade s navrhovanou zmenou.

- **Ulička svedomia (Conscience Alley)** – známa aj ako Decision Alley alebo Thought Tunnel je užitočná na preskúmanie akejkoľvek dilemy, ktorej postava čelí, a poskytuje príležitosť analyzovať rozhodujúci moment. Trieda vytvorí dva rady stojace oproti sebe. Každý rad by mal poskytnúť protichodnú radu. Jeden žiak prevezme úlohu postavy, ktorá sa rozhoduje, a prechádza medzi radmi, zatiaľ čo každý žiak vysloví svoju radu. Je dôležité, aby bol žiak považovaný za „postavu“ a tým sa zabezpečil odstup medzi žiakom a diskutovaným scenárom. Keď sa postava dostane na koniec uličky, rozhodne sa. Mladší alebo menej sebavedomí účastníci môžu kráčať uličkou vo dvojiciach.
- **Plášť odborníka (Mantle of the Expert)** – zahŕňa vytvorenie fiktívneho sveta, v ktorom žiaci preberajú úlohy odborníkov. Žiaci sa napríklad ocitnú v úlohe investigatívnych novinárov alebo digitálnych detektívov.



Plán vyučovacej hodiny 1: Začíname sa zaoberať dezinformáciami a kontroverznými otázkami (prepojené s oddielom 4)

Téma	Skúmanie názorov s rešpektom prostredníctvom štruktúrovaného brainstormingu		
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov)/nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov) ⁴²	Trvanie	60 minút
Ciel' (e)/zámer (y) hodiny			
Oboznámiť žiakov s tým, že budú spolupracovať s ostatnými s rešpektom a rozvíjať zručnosti kritického myslenia, ktoré im pomôžu pri budúcej práci na hodinách zameraných na prebunking.			
Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:			
<ul style="list-style-type: none"> identifikovať sociálne problémy, ktoré vyvolávajú silné osobné reakcie, zúčastniť sa na štruktúrovanom procese brainstormingu, vyhodnotiť a uprednostniť témy pre ďalšiu analýzu, s rešpektom formulovať argumenty za kľúčové témy a proti nim, s rešpektom spolupracovať s ostatnými pri vytváraní usmerňujúcich otázok na hlbšie skúmanie. 			
Zdroje			
Samolepiace papieriky alebo digitálna nástenka s nápadmi; nálepky, fixky alebo farebné bodky na hlasovanie; veľký plagátový papier alebo biela tabuľa; časovače alebo vizuálne pomôcky na prechody; (voliteľné) digitálny nástroj pre interaktívne tabule.			
Úvod			
(5 minút) Učiteľ položí otázku: Ktoré problémy v škole, v spoločnosti, na internete atď. vo vás vyvolávajú silné pocity, aj keď ľudia s vašimi názormi nesúhlasia? Učiteľ by mal uviesť 1 – 2 jednoduché príklady, ktoré pomôžu podporiť učenie (napr. „Niektorým ľuďom veľmi záleží na zvieratách alebo na tom, aby sa v hrách hralo férovo.“).			
Rozvinutie			
(5 minút) Premýšľanie v tichosti – učiteľ vysvetlí, že je čas na premýšľanie v tichosti, a umožní tichý brainstorming. Učiteľ poskytne žiakom papier alebo nastaví online nástroj a pripomenie im, aby svoju tému napísali jasne a na jeden papierik napísali len jednu myšlienku.			
(5 minút) Zdieľanie myšlienok – učiteľ zozbiera samolepiace papieriky a prečíta každý z nich; učiteľ napíše všetky myšlienky na miesto, kde ich môžu všetci vidieť (napr. na tabuľu/plagát), alebo na obrazovku. Žiaci počúvajú, ako učiteľ nahlas číta myšlienky; nekomentujú to.			
(15 minút) Objasnenie a zoskupenie – učiteľ pomáha žiakom pýtať sa na objasnenie (Čo znamená táto myšlienka?). Učiteľ pomáha žiakom zoskupiť podobné myšlienky do tém. Žiaci kladú objasňujúce otázky a zoskupujú súvisiace myšlienky. Učiteľ kladie sériu otázok, napríklad Súhlasíte s týmto? Prečo? Prečo nie?			
(10 minút) Hlasovanie – učiteľ žiakom rozdá samolepiace papieriky alebo nálepky a usmerní ich, aby hlasovali. Žiaci hlasujú za obľúbené témy, o ktorých sa bude v triede diskutovať, pomocou anonymných lepiacich papierikov, nálepiek alebo farebných bodiek. Učiteľ a žiaci spočítajú hlasy a ukážu 2 – 3 najobľúbenejšie témy (v závislosti od veľkosti triedy).			
(15 minút) Učiteľ vezme témy, ktoré boli vybrané, každej skupine prideli jednu z nich a v každej skupine určí jasné úlohy (napr. rečník, zapisovateľ, časomerač). Učiteľ pomáha žiakom formulovať kľúčové otázky o ich téme a sleduje prácu v skupine; učiteľ usmerňuje formulovanie argumentov a skúmajúcich otázok. Žiaci v rámci svojich skupín vymenujú, čo je na ich tému dobré a čo nie, a premýšľajú o 1 – 2 kľúčových otázkach. Jeden žiak z každej skupiny podá triede správu o tom, že určili kľúčové otázky. Učiteľ uľahčuje prezentácie a diskusie kladením otázok, ako napríklad: Súhlasíte s uvedeným tvrdením? Prečo? Prečo nie?			
Záver			
(5 minút) Učiteľ upevňuje učivo tým, že triede kladie otázky o materiáli preberanom počas hodiny.			
Hodnotenie			
Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine na základe toho, ako tvorili myšlienky a či tieto myšlienky boli relevantné; zdieľania myšlienok – zapojenie založené na rešpekte, počúvanie založené na rešpekte, príspevky, relevantnosť; kreatívneho myslenia – poskytnutie originálnej alebo premyslenej myšlienky, ktorá presahuje rámec bežných odpovedí; skupinovej diskusie – účasti (ústnej alebo písomnej); poradia – či žiak počúval a čakal, kým príde na rad; používania signálov, ako je zdvihnutie ruky, alebo skupinovej úlohy; informovanosti o argumentoch; používania úctivého jazyka; spolupráce; vytvárania otázok – prispievanie k tvorbe otvorených otázok súvisiacich so zvolenou témou.			

42 Všímnajte si, že tu a v ostatných plánoch hodín sú uvedené vekové skupiny, sú však len orientačné.

Plán vyučovacej hodiny 2: Výzva pre detektíva vyšetriť dezinformácie (založené na prístupe hrou, prepojené s oddielom 4)

Téma	Odhaľovanie dezinformácií: staň sa digitálnym detektívom		
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov)/nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov)	Trvanie	60 minút

Rozvíjať kritické myslenie žiakov a ich zručnosti v oblasti digitálnej gramotnosti vrátane toho, ako rozpoznať bežné znaky dezinformácií, pochopiť, ako sa nepravdivé informácie šíria na internete, a precvičovať online dialóg založený na rešpekte a overovanie zdrojov.

Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:

Learning Outcomes - By the end of this lesson, students will be able to:

- identifikovať aspoň tri techniky používané pri šírení dezinformácií (napr. emocionálny jazyk, falošní odborníci, clickbait),
- používať stratégie kritického myslenia na hodnotenie online obsahu.
- s rešpektom sa zapojiť do diskusií o rôznych interpretáciách online obsahu,
- vysvetliť dôležitosť overovania informácií z viacerých zdrojov.

Zdroje

Projektor alebo zdieľaná obrazovka; fiktívna „spravodajská internetová stránka“ (učitelia by mali vytvoriť základný textový článok); zápisník detektíva, ktorý je vo formáte umožňujúcom tlač, alebo ide o rozdaný materiál (uvedený ďalej); prístup na internet na účely overovania faktov.

Úvod

(5 minút) Učiteľ predstaví fiktívny scenár a na obrazovke ukáže spravodajský článok (vytvorený učiteľom) so zámerne dezinformačnými znakmi. S využitím metódy „plášť odborníka“ (Mantle of the Expert) sa žiaci oboznámia so svojím poslaním: majú sa stať digitálnymi detektívmi. Dozvedia sa, že sa našiel podozrivý novinový článok.

Rozvinutie

(15 minút) Žiaci vo dvojiciach alebo v malých skupinách analyzujú článok pomocou kontrolného zoznamu (vzorový kontrolný zoznam je uvedený na konci hodiny 10). Učiteľ formuluje usmerňujúce otázky. Chodí po triede, kladie otázky zamerané na indície a podporuje diskusiu.

(15 minút) Učiteľ umožní prístup k otvoreným webovým zdrojom. Ak hodina prebieha offline, rozdá žiakom vytlačené kartičky s faktmi, aby ich mohli použiť. Žiaci si overujú fakty uvedené v tvrdeniach pomocou vyhľadávačov alebo zdrojov poskytnutých učiteľom. Spoločne napíšu k článku poznámky.

(10 minút) Žiaci si zahrajú hru Alternatívny príbeh. Každá skupina prepíše článok z iného uhla pohľadu (satirický, informatívny, skreslený, neutrálny). Učiteľ usmerňuje prepracovanie príbehu. Učiteľ zdôrazní, ako tón, jazyk a skreslenie ovplyvňujú interpretáciu.

(10 minút) Skupiny prezentujú svoje verzie a diskutujú o tom, ktorá verzia bola najpresvedčivejšia a prečo. Učiteľ vedie vyhodnotenie a kladie reflexívne otázky: *Čo bolo najťažšie odhaliť? Ako emócie ovplyvňujú to, o čom sme presvedčení?*

Záver

(5 minút) Žiaci si do svojho zápisníka detektíva napíšu jednu vec, ktorú sa naučili, a jednu stratégiu, ktorú môžu použiť pri čítaní online obsahu. Učiteľ ukončí hodinu a zdôrazní kľúčové stratégie na odhaľovanie dezinformácií na internete.

Hodnotenie

Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine na základe neformálneho posúdenia prostredníctvom diskusie a skupinovej práce; prejde si zápisníky detektívov a posúdi porozumenie a osobné úvahy; nepovinná nadväzujúca domáca úloha: priniesť pochybný online obsah a analyzovať ho.

Rozšírenie

Mechанизmus hry – pomocou tabuľky uvedenej ďalej možno hodinu zmeniť na hru medzi žiakmi. Tímy získavajú body za presné a kreatívne plnenie úloh. Učiteľ vytvorí skupiny po 2 – 4 žiakoch a vysvetlí im mechanizmus hry, kritériá víťazstva a spôsob získavania bodov. Učiteľ môže takisto stanoviť cenu pre víťazný tím a pred triedou vytvoriť tabuľku s výsledkami, aby sa hra nabrala ešte väčší spád.

Téma	Odhaľovanie dezinformácií: staň sa digitálnym detektívom		
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov)/nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov)	Trvanie	60 minút
Phases of the Game	Activity	Points	
1. Stručná informácia o misii	predstavte falošný článok („podozrivá správa“)	–	
2. Analýza zdrojov	tímy analyzujú článok pomocou kontrolného zoznamu	+ 1 za presné pozorovanie (napr. žiadny autor!, zložitý jazyk!)	
3. Overenie faktov	tímy overujú fakty uvedené v článku pomocou online nástrojov	+ 3 pre tím, ktorý najrýchlejšie správne overil fakty, + 2 pre ostatné tímy	
4. Iný uhol pohľadu	prepísať článok z iného uhla pohľadu (satirický, neutrálny atď.)	+ 1 – 5 na základe kreativity, poznatkov	
5. Kontrola skutočného stavu	tímy porovnávajú pôvodné, falošné a prepísané články a vysvetlia rozdiely	+ 1 za každý zdieľaný premyslený poznatok	
6. Zápisník detektíva	individuálny zápis o jednej naučenej stratégii	+ 2, ak je dokončený, bonus + 1 za najlepší poznatok	

Plán vyučovacej hodiny 3: Propaganda: Nie je všetko zlato, čo sa blyští (prepojené s oddielom 6)

Téma	Nenávistné prejavy, dezinformácie a propaganda		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút
Pomôcť žiakom rozpoznať techniky propagandy v správach a obrázkoch, pochopiť ich presvedčajúci zámer a odlíšiť ich od informácií alebo vecného obsahu. Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:			
Learning Outcomes - By the end of this lesson, students will be able to: <ul style="list-style-type: none"> identifikovať bežné techniky propagandy (napr. strach, žiarivá realita, módne trendy), naučiť sa kriticky analyzovať mediálne správy, vyhľadávať a používať historické audiovizuálne informácie. 			
Zdroje Počítače; interaktívna biela tabuľa (alebo projektor a premietacie plátno); ústrižky papiera alebo samolepiace papieriky.			
Úvod (15 minút) Učiteľ oboznámi žiakov s hlavnými princípmi a bežnými technikami propagandy a vysvetlí, že audiovizuálne médiá sú od počiatkov kinematografie a televízie mocným nástrojom na ovplyvňovanie verejnej mienky. Žiaci takisto skúmajú historické audiovizuálne archívy, ako sú archívy verejnoprávnej televízie alebo platformy ako Europeana ⁴³ , aby našli skutočné príklady propagandy v kontexte.			
Rozvinutie (25 minút) Prieskum – žiaci v skupinách po 3 – 4 skúmajú historické príklady propagandy. Musia si vybrať najpresvedčivejšiu z nich, zdôvodniť svoj výber a stručne prezentovať svoje zistenia na verejnej prezentácii: <ul style="list-style-type: none"> Vďaka čomu je podľa vás táto propaganda efektívna? Ako sa táto správa snaží ovplyvniť emócie, presvedčenie alebo konanie publika? Aké emócie sa snaží vyvolať (strach, hrdosť, hnev, nádej...)? Aké farby, symboly, obrázky, zvuky alebo slogany sú použité? (15 minút) Zdieľanie – žiaci prezentujú a vysvetľujú dôvody svojho výberu, potom hlasujú o tom, ktorý príklad najlepšie ilustruje propagandu.			
Záver (5 minút) Učiteľ ukončí hodinu tým, že požiada žiakov, aby identifikovali bežné techniky propagandy (napr. strach, žiarivá realita, módne trendy) a aby určili metódy, ktoré použili na kritickú analýzu mediálnych správ.			
Rozšírenie Tvorba (90 minút) – každý žiak navrhne alternatívnu obálku/plagát pre propagandistické dielo, ktoré si vybral, a uplatní kľúčové princípy propagandy a výtvarné/dizajnérske techniky identifikované počas prieskumu. Obálku možno vytvoriť tradičnými výtvarnými metódami alebo ako digitálnu animáciu vytvorenú použitím nástrojov na úpravu pomocou AI. Prechádzka po galérii a spätná väzba (10 minút) – žiaci sa prechádzajú po galérii, prezerajú si navzájom svoje projekty a uvádzajú konštruktívne pripomienky (na samolepiacich papierikoch alebo digitálne). Konsolidácia – učiteľ zhmie bežné techniky propagandy a prediskutuje efektívne stratégie boja proti nim. Potom vyzve žiakov, aby sa zamysleli nad svojou prácou, podelili sa o to, čo sa naučili, a zamysleli sa nad tým, či teraz dokážu rozpoznať propagandu v online obsahu.			
Hodnotenie Učiteľ formatívne zhodnotí schopnosť žiakov presne identifikovať hlavné vizuálne, audiovizuálne a písomné presvedčujúce prvky vo vybranej správe; interpretovať zámer, techniky a cieľové publikum správy; rozpoznať zaujatosť, emocionálne apely alebo manipulatívne stratégie; aktívnu účasť na skupinovej práci; príspevky k prieskumu a diskusii o rôznych zdrojoch alebo príkladoch; jasne vysvetliť svoju analýzu počas prezentácie alebo digitálneho príspevku; prezentovať informácie dobre organizovaným a pútavým spôsobom; efektívne používať digitálne alebo fyzické nástroje (výtvarné techniky). V sumatívnom hodnotení sa môže posudzovať konečný produkt (obálka/plagát) pomocou rubriky zohľadňujúcej význam pre techniky propagandy; kreativita a originalita; vizuálna/technická kvalita; zrozumiteľnosť a vplyv správy a informovanosť o histórii.			

Plán vyučovacej hodiny 4: Umelá inteligencia a deepfakes (prepojené s oddielom 7)

Téma	Umelá inteligencia a deepfakes		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 13 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút
Ciel' (e)/zámer (y) hodiny			
Oboznámiť žiakov s vplyvom umelej inteligencie na každodenný život (vrátane rizík spojených s dezinformáciami a deepfakes vytvorenými umelou inteligenciou, ako aj s tým, ako sa tieto informácie šíria na sociálnych platformách a spravodajských stránkach).			
Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:			
<ul style="list-style-type: none"> • uvedomiť si, že čoraz väčšie množstvo online obsahu vrátane obrázkov, zvukov, textov a internetových stránok môže byť vytvorené softvérom AI, • pochopiť, že môže byť ťažké rozlíšiť obsah vytvorený umelou inteligenciou od autentického obsahu, • uvedomiť si, že umelá inteligencia sa používa aj na vytváranie zámerne zavádzajúceho a nepravdivého obsahu, napr. dezinformácií a online podvodov, • pomôcť žiakom pochopiť skreslenia, falošný obsah a falzifikácie spojené s umelou inteligenciou, • viesť žiakov ku kritickému mysleniu pri overovaní materiálov vytvorených pomocou nástrojov umelej inteligencie, • uvažovať o etike a presnosti obsahu vytvoreného umelou inteligenciou. 			
Zdroje			
Vyhľadajte v zdrojoch, ako je napríklad Wikipédia, falošné obrázky, videá alebo zvukové nahrávky vytvorené umelou inteligenciou, ktoré sú primerané veku. Ďalšou možnosťou je požiadať žiakov, aby našli a zdieľali deepfakes, na ktoré narazili na sociálnych sieťach. Len si nezabudnite sami overiť obsah predtým, než ho ukážete triede. Môžete takisto jednoducho požiadať ktorýkoľvek vyhľadávač, aby vám vyhľadal vzorové obrázky, vložením položky „známe falošné obrázky vytvorené umelou inteligenciou/deepfakes“.			
Úvod			
(15 minút) Učiteľ položí úvodnú otázku: Zaznamenali ste počas minulého týždňa v streamovanom obsahu na svojich sociálnych sieťach deepfakes? Uvedie príklady videí, obrázkov a obsahu vytvoreného pomocou softvéru AI.			
Rozvinutie			
(15 minút) Učiteľ rozdelí žiakov do malých skupín po 3 – 5, aby diskutovali o týchto otázkach:			
<ul style="list-style-type: none"> • Aké výhody alebo nevýhody by mohlo mať používanie generatívnej umelej inteligencie? • Kedy možno umelej inteligencii dôverovať? Aké sú výhody a nevýhody umelej inteligencie? • Ako by sme mali zaobchádzať s online obsahom, ak je významná časť textov, obrázkov, videí a zvuku tak či onak vytvorená umelou inteligenciou? • Ako môžeme zabezpečiť, aby informácie, s ktorými sa stretávame, boli pravdivé a neskreslené? 			
(10 minút) Učiteľ odporučí skupinám, aby zhromaždili svoje pripomienky pomocou tabule alebo vhodného softvéru v triede. Učiteľ požiada skupiny, aby svoje zistenia predstavili celej triede. Skupiny ich predstavia formou ústnej prezentácie.			
(10 minút) Učiteľ vedie diskusiu o zisteniach s poskytovaním spätnej väzby.			
Záver			
(10 minút) Otázky a odpovede – ukončíte hodinu tým, že sa uistíte, že žiaci pochopili ciele hodiny, a položíte im sériu rekapitulačných otázok založených na obsahu hodiny. Na konci hodiny učiteľ požiada žiakov, aby sa zamysleli nad tým, ako by sa deepfakes dali využiť na dobré účely.			
Hodnotenie			
Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine na základe toho, ako sa zapojili do úvodnej diskusie; tímovej práce – spolupráca a zapojenie sa do tímovej práce (vrátane efektívnej spolupráce s ostatnými založenej na rešpekte); prezentačných zručností.			

Plán vyučovacej hodiny 5: Využitie generatívnej umelej inteligencie na boj proti dezinformáciám (prepojené s oddielom 7)

Téma	Využitie generatívnej umelej inteligencie na boj proti dezinformáciám		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 13 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút

Cieľ (e)/zámer (y) hodiny

Oboznámiť žiakov s myšlienkou, že nástroje umelej inteligencie môžu byť silným nástrojom v boji proti dezinformáciám, ak sa používajú premyslene.

Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:

- chápať, ako môžu nástroje umelej inteligencie pomôcť identifikovať dezinformácie a reagovať na ne,
- používať digitálne nástroje zodpovedne a bezpečne,
- platiťovať kritické myslenie pri diskusiách o etickom používaní technológií,
- chápať význam technológie a ľudského úsudku pri prekonávaní online výziev.

Zdroje

Nástroj umelej inteligencie schválený vedením školy a súbor skutočných alebo simulovaných príspevkov zo sociálnych médií alebo úryvkov správ, pričom niektoré z nich obsahujú pravdivé informácie a niektoré dezinformácie.

Dôležité! Materiály na prezentáciu si vyberte vopred a skontrolujte, či sú vhodné pre danú vekovú skupinu

Úvod

(10 minút) Učiteľ začne krátkou diskusiou o tom, čo sú to dezinformácie, prečo predstavujú problém v digitálnom prostredí a ako sa proti nim dá bojovať. Stručne ukáže, ako môže generatívna AI prispieť k dezinformáciám a zároveň proti nim bojovať. Nasleduje časť venovaná otázkam a odpovediam žiakov o ich predchádzajúcich skúsenostiach.

Rozvinutie

(25 minút) Učiteľ rozdelí žiakov do malých skupín a každej skupine prideli nástroj založený na umelej inteligencii, ktorý sa na základe schválenia vedením školy môže použiť pri práci so žiakmi. Učiteľ poskytne každej skupine súbor skutočných alebo simulovaných príspevkov zo sociálnych médií alebo úryvkov správ, pričom niektoré z nich obsahujú pravdivé informácie a niektoré dezinformácie. Žiaci by mali pomocou prideleného nástroja umelej inteligencie analyzovať poskytnuté príklady a určiť, ktoré príspevky alebo tvrdenia sú pravdepodobne dezinformáciou. Žiaci potom skúmajú, ako nástroj umelej inteligencie podporí ich analýzu, napríklad extrahovaním faktov, overovaním zdrojov alebo upozomením na manipulatívny jazyk alebo logické omyly. Učiteľ žiakov vyzve, aby kriticky posúdili silné stránky a obmedzenia nástroja umelej inteligencie a pripravili sa na zdieľanie svojich zistení s ostatnými skupinami.

(20 minút) Učiteľ zorganizuje diskusiu: Môže umelá inteligencia pomôcť identifikovať dezinformácie? Učiteľ rozdelí žiakov do skupín a prideli im úlohy. Niektoré skupiny budú obhajovať užitočnosť umelej inteligencie v boji proti falošným správam, zatiaľ čo iné by mali zdôrazniť riziká a význam ľudského úsudku.

Záver

(5 minút) Učiteľ ukončí hodinu zamyslením sa nad tým, čo sa mu pri používaní nástrojov umelej inteligencie osvedčilo (alebo neosvedčilo); kedy a prečo je ľudské kritické myslenie naďalej nevyhnutné, čím sa posilňuje myšlienka, že umelá inteligencia by mala dopĺňať, a nie nahrádzať starostlivý úsudok a laterálne myslenie; diskusiou o etických aspektoch používania umelej inteligencie na moderovanie alebo označovanie online obsahu.

Hodnotenie

Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine na základe toho, ako sa zapojili do požadovaných úloh a tímovej práce – spolupráca a zapojenie sa do tímovej práce (vrátane efektívnej spolupráce s ostatnými založenej na rešpekte).

Plán vyučovacej hodiny 6: Boj proti kybernetickému šikanovaniu (prepojené s oddielom 8)

Téma	Kybernetické šikanovanie		
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov) a/alebo nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov)*	Trvanie	60 minút
* Tento plán vyučovacej hodiny možno použiť v rámci tried druhého stupňa, t. j. žiaci vyššieho sekundárneho vzdelávania môžu pracovať so žiakmi nižšieho sekundárneho vzdelávania, alebo v rámci rôznych vzdelávacích sektorov, t. j. žiaci nižšieho alebo vyššieho sekundárneho vzdelávania pracujú so žiakmi základnej školy. Rozhodnutie by sa malo prijať na miestnej úrovni.			
Cieľ (e)/zámer (y) hodiny			
Predstaviť žiakom tému kybernetického šikanovania so zameraním na vlastné interpretácie kybernetického šikanovania zo strany žiakov.			
Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:			
<ul style="list-style-type: none"> opísať, ako podľa nich vyzerá kybernetické šikanovanie, vytvoríť artefakt, ktorý zachytáva, ako podľa nich vyzerá kybernetické šikanovanie, vysvetliť, ako sa môže cítiť človek, ktorý je vystavený kybernetickému šikanovaniu, zúčastniť sa s rešpektom na triednej diskusii o kybernetickom šikanovaní, spolupracovať s rovesníkmi spôsobom založeným na rešpekte, prezentovať pred triedou (buď individuálne, alebo v rámci skupiny). 			
Zdroje			
Báseň**, veľký list papiera; samolepiace papieriky; papier a/alebo malé stierateľné biele tabule; fixky; samolepiace papieriky na účely výstupných lístkov.			
Úvod			
(5 minút) Učiteľ pomaly prečíta triede báseň o kybernetickom šikanovaní. (**Učители môžu použiť konkrétnu báseň, ktorá vyhovuje ich vlastnému kontextu, alebo môžu použiť generatívnu AI na vytvorenie básne s použitím tohto príkazu: „Napíš báseň o kybernetickom šikanovaní pre žiakov vyššieho primárneho vzdelávania, v ktorej sa podrobne opisuje, ako sa obeť kybernetického šikanovania cíti“ [zodpovedajúcim spôsobom upravte]).			
Rozvinutie			
(10 minút) Po prečítaní básne učiteľ so žiakmi diskutuje a položí im niekoľko otázok. Po tom, ako si žiaci vypočujú báseň, sa učiteľ opýta: Čo si myslíte, ako sa žiak v básni cíti? Učiteľ využíva aktivitu „rola na stene“ (Role on the wall) a vyzve žiakov, aby napísali niekoľko slov na samolepiace papieriky a umiestnili ich na papier. Potom prejde k ďalším otázkam:			
<ul style="list-style-type: none"> Čo je podľa vás kybernetické šikanovanie? Videli ste niekedy, že by bol niekto kyberneticky šikanovaný? Ako to vyzeralo? Čo by ste poradili žiakovi v básni? Aké otázky máte o kybernetickom šikanovaní? Čoho sa obávate v súvislosti s kybernetickým šikanovaním? 			
Učiteľ využíva tabuľu alebo vhodný softvér v triede, ktorý umožňuje žiakom zaznamenávať svoje odpovede. (Táto aktivita sa môže realizovať ako diskusia celej triedy alebo diskusia v malých skupinách).			
(15 minút) Učiteľ poskytne žiakom niekoľko štatistických údajov, t. j.: Kybernetické šikanovanie sa vyskytuje na každej platforme sociálnych médií, napríklad na Instagrame, Snapchate, TikToku a Facebooku; obeťami kybernetického šikanovania sa stávajú žiaci všetkých vekových skupín, ale s vekom sa riziko zvyšuje; kybernetické šikanovanie je rozšírenejšie, než si väčšina ľudí myslí; kybernetické šikanovanie zažilo 15 % dospelých (približne 1 zo 6); miera výskytu medzi chlapcami (15 %) a dievčatami (16 %) je veľmi vyrovnaná; to predstavuje nárast oproti roku 2018 z 12 % na 15 % u chlapcov a z 13 % na 16 % u dievčat (Cosma a kol., 2024) ⁴⁴ .			
(15 minút) Učiteľ vysvetlí, že každý žiak má na zamyslenie sa nad touto otázkou 15 minút: „Ako vyzerá kybernetické šikanovanie podľa mňa.“ (Táto úloha sa dá riešiť aj v dvojiciach alebo v malých skupinách.) Učiteľ vysvetlí, že žiaci môžu na túto otázku odpovedať tak, že napíšu prozaický text, báseň alebo pieseň, svoju odpoveď spracujú výtvarne, napr. nakreslia obrázok, alebo divadelne formou krátkej scény. Učiteľ umožňuje žiakom pracovať, pohybuje sa po miestnosti, podporuje žiakov a dohliada na to, aby sa sústredili na prácu.			

44 Cosma A., Molcho M., Pickett W. (2024). A focus on adolescent peer violence and bullying in Europe, central Asia and Canada. Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey (Zameranie na používanie sociálnych médií a hranie hier dospelými v Európe, strednej Ázii a Kanade: medzinárodná správa o zdravotnom správaní detí školského veku vyplývajúca z prieskumu 2021/2022), zväzok 2. Kodaň, Regionálny úrad WHO pre Európu, 2024.

Téma	Kybernetické šikanovanie		
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov) a/alebo nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov)*	Trvanie	60 minút
(20 minút) Po uplynutí 15 minút musí každý žiak predstaviť svoju prácu pred triedou, alebo ak žiac pracujú v skupinách, jeden žiak z každej skupiny musí predstaviť prácu skupiny pred triedou. Prezentácie usmerňuje učiteľ. (Vyrobené artefakty sa môžu použiť ako podnety v naslednom pláne vyučovacej hodiny.)			
Záver (5 minút) Učiteľ upevní učivo tým, že otázkami na triedu nadviaže na triednu diskusiu o názoroch žiakov na kybernetické šikanovanie, napríklad takýmto: Ako by ste opísali kybernetické šikanovanie teraz? Zmenil sa váš pohľad na kybernetické šikanovanie od začiatku hodiny? Ak áno, ako? Keďže žiac začali diskutovať o kybernetickom šikanovaní, učiteľ naznačí, že je dôležité vedieť, čo treba robiť, ak sa s kybernetickým šikanovaním stretneme alebo ak sme jeho svedkami. Učiteľ uvedie, že na ďalšej hodine sa trieda bude venovať tomu, ako rozpoznať kybernetické šikanovanie, ako sa s ním vyrovnáť a ako získať podporu.*** Žiaci pri odchode z triedy dostanú samolepiace papieriky na vyplnenie výstupných lístkov. Zapišu si všetky otázky o kybernetickom šikanovaní, na ktoré ešte nedostali odpovede. Učiteľ môže tieto poznámky použiť pri plánovaní nasledujúcej hodiny.			
Hodnotenie Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine prostredníctvom nalepených samolepiacich papierikov v rámci aktivity rola na stene; prostredníctvom vytvorených artefaktov; prostredníctvom otázok kladených ústne počas hodiny a využitia výstupných lístkov.			
Rozšírenie pre vyššie sekundárne vzdelávanie ***Tento plán vyučovacej hodiny je prepojený s nasledujúcim plánom hodiny o kybernetickom šikanovaní pre starších žiakov, ktorý bol vytvorený pre žiakov vo vyššom sekundárnom vzdelávaní a ktorý využíva partnerské učenie na výučbu digitálnych zručností u mladších žiakov buď v nižšom sekundárnom alebo v primárnom vzdelávaní. Plán hodiny použitý týmto spôsobom pripravuje mladších žiakov na skúmanie kybernetického šikanovania do väčšej hĺbky. To sa dá dosiahnuť prepojením s triedami starších žiakov.			
Rozšírenie pre vyššie primárne vzdelávanie Ak sa učiteľ nechce zapojiť do výučby spojenej so žiakmi vo vyššom sekundárnom vzdelávaní, môže s touto triedou prejsť na druhú hodinu o kybernetickom šikanovaní. Trieda by sa mohla zamerať na to, aký vplyv môže mať kybernetické šikanovanie na jednotlivca; na rozpoznanie kybernetického šikanovania a jeho rôznych foriem; na skúmanie náročných scenárov a vhodných reakcií na ne a vysvetľovanie, kde možno hľadať podporu a poradenstvo v oblasti kybernetického šikanovania. Učiteľia môžu použiť artefakty z hodiny uvedenej v predchádzajúcom texte ako podnety na diskusiu (čítanie a prezeranie diela s cieľom zrekapitulovať si, ako sa môže cítiť osoba zažívajúca kybernetické šikanovanie) a štyri karty scenárov uvedené ďalej v texte (v skupinách môžu žiaci uvažovať o tom, Čo by urobili? Čo majú robiť? v každom scenári). Scenáre a odpovede sa môžu použiť ako základ pre vytvorenie letáka/bulletinu/e-zinu, ktoré sa budú distribuovať medzi ostatných žiakov/školskú komunitu/rodičov.			

Karty scenárov**(Na použitie s plánom vyučovacej hodiny 6 a/alebo s plánom vyučovacej hodiny 7)****Poznámky pre učiteľov:** Učitelia by mali doplniť mená zodpovedajúce ich vlastnému kontextu.**Scenár 1** Zaoberá sa tým, ako rozpoznať kybernetické šikanovanie.**Scenár 2** Zaoberá sa účinkami kybernetického šikanovania.**Scenár 3** Venuje sa dôležitosti nahlasovania, komu šikanovanie nahlásiť a ako pomôcť niekomu, kto kybernetické šikanovanie zažíva.**Scenár 4** Zaoberá sa otázkou, ako byť v bezpečí online**Scenár 1**

_____ si nie je istý, či zažíva kybernetické šikanovanie alebo nie. Zahliadol niekoľko komentárov, ktoré o ňom zverejnili jeho spolužiaci na internete. Ale nie je si istý – možno je to žart? Nechce reagovať prehnane.

Scenár 2

_____ často zverejňuje komentáre o svojich spolužiakoch a kamarátoch na internete. Myslí si, že to neškodí.

Scenár 3

_____ kamarát zažíva kybernetické šikanovanie. Nevie, čo má robiť, ako má najlepšie pomôcť svojmu kamarátovi alebo či má svojho kamaráta povzbudiť, aby to niekomu povedal

Scenár 4

_____ rád chodil na internet a chatoval so svojimi kamarátmi. Počul však, že na internete sa deje veľa zlých vecí, a tak sa už na internet bojí chodiť.

Plán vyučovacej hodiny 7: Boj proti kybernetickému šikanovaniu pre vyššie sekundárne vzdelávanie (prepojené s oddielom 8)

Téma	Kybernetické šikanovanie – starší žiaci		
Úroveň triedy	vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 15 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút

Cieľ (e)/zámer (y) hodiny

Predstaviť triede tému kybernetického šikanovania so zameraním na to, ako ho rozpoznať, aký má vplyv, ako sa s ním vyrovnávať a ako získať prístup k podpore.

Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:

- opísať kybernetické šikanovanie a vplyv, ktorý môže mať na jednotlivca,
- rozpoznať kybernetické šikanovanie a jeho rôzne formy,
- preskúmať náročné scenáre a vhodné reakcie,
- vysvetliť, kde možno hľadať podporu a poradenstvo v oblasti kybernetického šikanovania.

Zdroje

Anonymizované artefakty vytvorené v rámci predchádzajúceho plánu hodiny s triedou mladších žiakov; (ak učiteľ vyučuje túto hodinu ako samostatnú hodinu, môže použiť generatívnu AI na vytvorenie básne o kybernetickom šikanovaní); karty scenárov (uvedené v predchádzajúcom pláne hodiny); samolepiace papieriky; zariadenia na používanie spoločnej bielej tabule (ak to nie je možné, učiteľ môže zaznamenávať odpovede sám).

Úvod

(10 minút) Učiteľ upozorní žiakov, že prácu, ktorú im prečíta a ukáže (alebo ktorá visí v miestnosti), vytvorili žiaci nižšieho ročníka ich školy (alebo v miestnej základnej škole). Učiteľ pomaly prečíta vybrané anonymné básne, piesne, úryvky a výtvarné diela, ktoré vytvorili žiaci nižších ročníkov, alebo nechá žiakov, aby si ich prezreli sami. Prípadne ak učiteľ nemá k dispozícii artefakty vytvorené žiakmi nižšieho ročníka, použije nástroj generatívnej AI na zloženie básne o kybernetickom šikanovaní, ktorá bude zahŕňať aj to, ako sa človek cíti.

Rozvinutie

(10 minút) Keď učiteľ skončí, diskutuje so žiakmi a položí im niekoľko otázok. Po vypočutí a prezretí artefaktov sa žiakov opýta:

- Čo si myslíte po prečítaní a prezretí artefaktov?
- Čo si myslíte, ako sa cítia žiaci? Aký je vplyv kybernetického šikanovania na jednotlivcov?
- Ako pomôcku pri zodpovedaní uvedených otázok učiteľ používa „[hru na ľadovec](#)“ ([Iceberg game](#)) a nakreslí na tabuľu obrys ľadovca.
- Učiteľ pokračuje a pýta sa:
- Všimli ste niekedy, že by bol niekto kyberneticky šikanovaný? Ako to vyzeralo?
- Čo by ste poradili žiakom?
- Aké otázky máte o kybernetickom šikanovaní? Čoho sa obávate v súvislosti s kybernetickým šikanovaním?

(5 minút) Učiteľ poskytne žiakom niekoľko štatistických údajov, t. j.: Kybernetické šikanovanie sa vyskytuje na každej platforme sociálnych médií; obeťami kybernetického šikanovania sa stávajú žiaci všetkých vekových skupín a je rozšírenejšie, než si väčšina ľudí myslí; kybernetické šikanovanie zažilo 15 % dospelých (približne 1 zo 6); miera výskytu medzi chlapcami (15 %) a dievčatami (16 %) je veľmi vyrovnaná; to predstavuje nárast oproti roku 2018 z 12 % na 15 % u chlapcov a z 13 % na 16 % u dievčat (Cosma a kol., 2024). Učiteľ sa opýta žiakov, čo by sa podľa nich dalo urobiť na pomoc mladším žiakom, ktorí sa snažia zvládnuť kybernetické šikanovanie. Učiteľ usmerňuje žiakov k vytvoreniu podcastu/prezentácie, ktorú môžu premietnuť žiakom nižších ročníkov a ktorá im pomôže riešiť kybernetické šikanovanie.

(20 minút) Učiteľ poskytne žiakom štyri scenáre (uvedené v predchádzajúcom pláne hodiny), ktoré žiaci zahrajú s využitím „[divadelného fóra](#)“ ([Forum Theatre](#)). Učiteľ by mal do karičiek so scenármi vložiť príslušné mená zodpovedajúce kontextu. Učiteľ žiakov upozorní, že cieľom je poskytnúť rady žiakom, ktorí možno čelia všetkým štyrom uvedeným scenárom.

Téma	Kybernetické šikanovanie – starší žiaci		
Úroveň triedy	vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 15 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút
<p>(10 minút) Po spracovaní každého scenára učiteľ na tabuli vyznačí štyri stĺpce, jeden pre každý z týchto záhlaví:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ako rozpoznať kybernetické šikanovanie • Účinky kybernetického šikanovania • Ako pomôcť niekomu, kto je vystavený kybernetickému šikanovaniu, a význam nahlasovania • Ako byť v bezpečí online <p>Žiaci sú rozdelení do štyroch skupín (alebo do viacerých skupín v závislosti od veľkosti triedy), pričom každá z nich je zodpovedná za jedno záhlavie. Žiaci zapisujú na spoločnú bielu tabuľu rady pre svoje konkrétne záhlavie.</p>			
<p>Záver</p> <p>(5 minút) Učiteľ upevňuje učivo tak, že žiakom položí sériu otázok, napríklad: Ako rozpoznáte kybernetické šikanovanie? Aké sú jeho účinky? Čo by ste poradili niekomu, kto je vystavený kybernetickému šikanovaniu? Ako môžu byť žiaci v bezpečí online? Učiteľ na záver naznačí, že na nasledujúcej hodine začnú vytvárať prezentáciu pre žiakov nižších ročníkov.</p>			
<p>Hodnotenie</p> <p>Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine prostredníctvom ústnych odpovedí; samolepiacich papierikov na ľadovci; zapojenia do <i>divadelného fóra (Forum theatre)</i> a odpovedí na spoločnej bielej tabuli.</p>			

Plán vyučovacej hodiny 8: Rodové stereotypy (úvod do mizogynie) (prepojené s oddielom 8)

Téma	Rodové stereotypy	Trvanie	60 minút
Úroveň triedy	vyššie primárne vzdelávanie (približne 10 – 12 rokov) a/alebo nižšie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 14 rokov)		

Cieľ (e)/zámer (y) hodiny

Predstaviť triede rodové stereotypy.

Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:

- opísať rodové stereotypy a ich vplyv,
- reagovať na rôzne zložité scenáre,
- rozpoznať rodové stereotypy,
- preskúmať vhodné reakcie na rodové stereotypy.

Zdroje

Fotografie Kathrine Switzerovej, ktorú v roku 1967 sťahovali z trate bostonského maratónu (ak si to učiteľ želá, môže tieto fotografie nahradiť podnetom, ktorý je pre jeho kontext relevantnejší); dve prázdne roly na stenách; samolepiace papieriky.

Úvod

(10 minút) Učiteľ začne hodinu tým, že sa žiakov opýta, koľko z nich rado behá alebo sa venuje športu. Učiteľ položí žiakom otázky:

- Verili by ste, že kedysi ženy nemohli štartovať v niektorých športových pretekoch?
- Čo si o tom myslíte?

Učiteľ ukáže fotografie Kathrine Switzerovej, prvej ženy, ktorá v roku 1967 zabehla bostonský maratón. Na fotografiách je vidieť, ako ju sťahujú z trate, pretože tieto preteky sa považovali za podujatie určené len pre mužov. (Učítelia si môžu vybrať iný príklad, ktorý je pre ich kontext relevantnejší). Žiaci si prezrú fotografie. Žiaci odpovedajú na otázky.

Rozvinutie

(15 minút) Použite dve roly na stenách (*Role on the Wall*), jedna predstavuje dievča a druhá chlapca. Učiteľ dá žiakom sériu slov na samolepiacich papierikoch. Učiteľ vyzve žiakov, aby po jednom pristupovali k rolám na stene a samolepiace papieriky na ne nalepili. Keď žiak nalepí samolepiaci papierik na tabuľu, učiteľ sa triedy opýta, prečo sú určité slová priradené k dievčaťu a prečo sú určité slová priradené k chlapcovi. Môžete použiť slová, ktoré sú uvedené v nasledujúcom zozname. Učítelia môžu do zoznamu pridať ďalšie slová podľa vlastného kontextu. V takom prípade môžu učítelia zvážiť napríklad farby, povolania, činnosti. Učiteľ môže takisto požiadať žiakov, aby sami napísali slová na samolepiace papieriky (a postupovali pritom opatrne).

Napríklad: *grganie, krik, zachraňovanie, tanec, učiteľ, varenie, ružová, lekár, zdravotná sestra, autá, diétne nápoje, vedec, modrá, upratovanie, právnik, inžinier, programátor, červená, trblietka, matematik atď.*

Keď sú všetky samolepiace papieriky umiestnené na rolách na stene, učiteľ požiada žiakov, aby sa pozreli na obidve roly na stene, a spýta sa ich: Čo ste si všimli? Prečo sú niektoré slová tu a iné tam? To vedie učiteľa k predstaveniu rodových stereotypov a ich vplyvu.

(30 minút) Učiteľ vysvetlí, že trieda teraz uskutoční aktivitu „*ulička svedomia*“ (*Conscience Alley*), aby sa rozhodli, čo majú robiť, keď si všimnú rodové stereotypy. Žiaci pracujú s kartami scenárov. (Prípadne môžu žiaci sami vymyslieť scenáre.)

Záver

(5 minút) Učiteľ upevňuje učivo tak, že žiakom položí otázky, ako napr.: Čo je to rodový stereotyp? Ako môže ovplyvniť ľudí? Čo môžeme urobiť, keď si ho všimneme? Žiaci odpovedajú na otázky učiteľa.

Hodnotenie

Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine prostredníctvom ústnych odpovedí na otázky v triede; účasť na aktivite „rola na stene“ a zapojenie sa do aktivity „ulička svedomia“.

Karty scenárov

(Na použitie s plánom vyučovacej hodiny 8)

Poznámky pre učiteľov: Tieto scenáre sú navrhnuté tak, aby podnecovali empatiu, kritické myslenie a diskusiu o rovnosti, rešpekte a spochybňovaní stereotypov. Učitelia by mali doplniť mená, ktoré sú relevantné pre ich vlastné miestne prostredie.

Scenár 1

Trieda pracuje na projekte. Učiteľ rozdelí žiakov do skupín a oznámi, že každá skupina si musí vybrať vodcu. Keď sa _____ (dievča v triede) dobrovoľne prihlási, že chce byť vodcom, jeden z chlapcov v skupine, _____, povie: „Dievčatá nie sú dobré vo vedení. Nech to robí niekto iný.“

Čo by v tomto scenári mohlo urobiť dievča _____?

Čo by mohli urobiť ostatní v triede?

Scenár 2

Počas školskej prednášky o povolani hostujúci rečník hovorí: „Ošetrovateľstvo je opatrovateľské povolanie. Dievčatá sú na to vhodnejšie, pretože chlapci nemajú takú úroveň starostlivosti o iných. Chlapci by mali uvažovať o povolaní inžiniera, pretože sú lepší v matematike.“

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť chlapci v triede?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť dievčatá v triede?

Ako by túto situáciu mohla zvládnuť škola?

Scenár 3

_____ chce skúsiť vstúpiť do miestneho mládežníckeho futbalového klubu. Keď príde, niektorí chlapci sa začnú smiať a kričať: „Futbal je pre chlapcov. Iba sa zraníš a začneš plakať.“

Ako by mohla zvládnuť túto situáciu?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť ostatní chlapci, ktorí sa prizerajú?

Ako by túto situáciu mohol riešiť tréner/klub?

Scenár 4

Trieda bola rozdelená do skupín, aby sa pripravila na prezentáciu na nadchádzajúcom rodičovskom večere. Keď sa niektoré z dievčat v jednom z tímov rozpráva, jeden z chlapcov, _____, ho neustále prerušuje.

Čo by mohli urobiť dievčatá v tejto skupine?

Čo by mohli urobiť ostatní chlapci v tejto skupine?

Čo by mohol urobiť učiteľ?

Scenár 5

Jeden z chlapcov, _____, sa v škole rozčuľuje, keď svojim kamarátom rozpráva o osobnom zážitku. Jeden z nich zareaguje: „Prestaň plakať, ty baba! Vzmuž sa!“

Ako by mohol zvládnuť túto situáciu?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť ostatní členovia skupiny?

Scenár 6

Jedno z dievčat, _____, vyhrá niekoľko cien na školskom športovom dni. Jeden z chlapcov, _____, hovorí: „Fiha, to bolo úžasné! Na dievča si to zvládla skvele.“ Myslí si, že je to kompliment, ale _____ to tak necíti.

Ako by mohla zvládnuť túto situáciu?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť diváci?

Scenár 7

Jeden z chlapcov, _____, je veľmi kreatívny. Obľubuje módnny dizajn a líčenie a dúfa, že bude pracovať v módnom priemysle. Keď to povie svojim kamarátom, dievčatá aj chlapci sa mu smejú. Jedno z dievčat, _____, hovorí: „Nebud' hlúpy! To je len pre dievčatá. Čo môže chlapec vedieť o móde a líčení?“

Ako by mohol zvládnuť túto situáciu?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť dievčatá v triede?

Ako by túto situáciu mohli zvládnuť chlapci v triede?

Scenár 8

Škola práve otvorila nový Klub kódovania počas obedňajšej prestávky. Po celej škole sú rozmiestnené plagáty klubu s informáciou, že sa hľadajú noví členovia. _____, jedno z dievčat si všimne, že na plagáte nie sú žiadne fotografie dievčat. Na všetkých obrázkoch sú chlapci. Chce vstúpiť do klubu, ale necíti sa veľmi vítaná.

Čo by s tým mohla urobiť?

Čo by mohla urobiť škola?

Plán vyučovacej hodiny 9: Vytvorenie falošného obsahu s cieľom naučiť sa odhaliť omyly, ktoré sú v ňom uvedené (prepojené s oddielom 8)

Téma	Vytvorte falošný obsah, aby ste sa naučili odhaliť omyly, ktoré sú v ňom uvedené		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 12 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút
Cieľ (e)/zámer (y) hodiny			
Posilniť schopnosť žiakov kriticky uvažovať a odhaľovať omyly v online obsahu (obrázok a video).			
Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:			
<ul style="list-style-type: none"> diskutovať o rôznych technikách, ktoré možno použiť na oklamanie publika, spolupracovať s rovesníkmi pri práci na aktivite v triede, vyhodnotiť obsah (obrázok a video) s cieľom určiť jeho pravosť, prezentovať so spolužiakom. 			
Zdroje			
Prístup k nástroju AI povolenému v rámci školy, zariadenia pre žiakov.			
Úvod			
(5 minút) Učiteľ používa nástroj umelej inteligencie, ktorý povoľuje škola a ktorý dokáže vytvárať obrázky alebo videá. Ukážte žiakom, ako napísať príkaz, v ktorom sa uvádza, aký obrázok/aké video by ste chceli vytvoriť.			
Rozvinutie			
(5 minút) Žiaci si spolu s učiteľom pozrú obrázok/video. Učiteľ diskutuje so žiakmi o tom, či je výsledok taký, aký si všetci predstavovali, a spresňujú príkaz, kým nie sú spokojní. Učiteľ sa žiakov pýta: „Dokáže niekto rozpoznať niečo, podľa čoho vieme, že je to vytvorené umelou inteligenciou?“			
(10 minút) Žiaci pracujú vo dvojiciach a píšú príkazy, na základe ktorých by sa podľa nich mal vytvoriť určitý obrázok/video, ktoré majú na mysli. Cieľom vytvoreného obsahu je zavádzať publikum (spolužiakov), že ide o skutočnosť. Učiteľ zadá žiakom úlohu, aby obrázok/video prezentovali ako vymyslený spravodajský článok alebo obsah sociálnych médií spolu s niekoľkými vetami opisujúcimi obrázok.			
(10 minút) Každá dvojica predstaví triede svoj obrázok a trieda diskutuje o tom, ktorý príklad je najpresvedčivejší a v triede vyvoláva dojem, že je skutočný.			
(5 minút) Učiteľ ukáže príklady falošných obrázkov, ktoré sa objavili po tom, ako sa do prehliadača zadá spojenie „známe falošné obrázky“.			
(10 minút) Žiaci vytvoria obrázky/videá vytvorené umelou inteligenciou na základe príkazov, ktoré vymysleli. Žiaci musia napísať niekoľko viet o svojich obrázkoch/videách tak, aby vyzerali ako vymyslený spravodajský článok alebo obsah sociálnych médií. Nechajte ich, aby svoje diela vložili do spoločného dokumentu alebo ich nahrali do konkrétneho priečinka, ku ktorému má učiteľ prístup.			
(10 minút) Učiteľ ukáže žiakom obrázky/videá a prečíta texty opisujúce obsah. Učiteľ sa pýta žiakov, čo by im mohlo napovedať, že obrázky/videá vytvorila umelá inteligencia.			
Záver			
(5 minút) Učiteľ ukončí hodinu tým, že sa opýta žiakov, čo sa naučili.			
Hodnotenie			
Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine prostredníctvom ústnych odpovedí na otázky v triede; zapojenie sa do práce vo dvojiciach/v tíme; prezentačné zručnosti a zručnosti v oblasti argumentácie a presvedčania.			

Plán vyučovacej hodiny 10: Spravodajská výzva (prepojené s oddielom 9)

Téma	Používanie zručností a nástrojov kritického myslenia na identifikáciu falošných správ v online obsahu		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 13 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút

Ciel' (e)/zámer (y) hodiny

Posilniť schopnosť žiakov rozlíšiť skutočnosť od falošného obsahu.

Vzdelávacie výstupy – na konci tejto hodiny budú žiaci schopní:

- diskutovať o rôznych novinárskych technikách, pomocou ktorých možno určiť, či je obsah fakt alebo falošná správa,
- spolupracovať s rovesníkmi pri práci na aktivite v triede,
- vyhodnocovať exempláre a určiť ich pravosť.

Zdroje

Karty s nástrojmi (ďalej v texte); prístup na internet; zariadenia; miestne relevantné príklady.

Úvod

(5 minút) Učiteľ začne hodinu uplatnením metódy „plášť odborníka“ (Mantle of the Expert). Žiaci sú postavení do úlohy odborníkov ako novinári. Učiteľ vysvetlí, že na internete je možné nájsť množstvo fotografií, videí a článkov na akúkoľvek tému, ktorú si len dokážeme predstaviť. Mnohým z nich môžeme dôverovať. Iné sú zavádzajúce – niekedy zámerne. Žiaci sa oboznámia s desiatimi samostatnými nástrojmi, pričom každý z nich zodpovedá jednej z činností uvedených v kontrolnom zozname dezinformácií, a v úlohe novinárskych odborníkov budú pracovať na niekoľkých príkladoch, aby zistili, či ide o fakty, alebo nepravdivé informácie a aké indicie pomáhajú zistiť, či je obsah pravdivý alebo falošný.

Rozvinutie

(20 minút) Učiteľ rozdelí triedu do desiatich skupín a každej skupine dá jednu kartu s nástrojom. Učiteľ používa „metódu puzzle“ (Jigsaw method), aby pomohol žiakom „naučiť“ sa navzájom nástroj, ktorý je na karte. Učiteľ určí jedného žiaka v skupine, ktorý bude „učiť“ nástroj na karte a po preskúšaní prvej karty s nástrojom sa presunie (v smere hodinových ručičiek). Každá skupina má dve minúty na pochopenie karty s indiciou, pričom ju „učí“ rovesník. Potom sa žiak, ktorý sa bude pohybovať v jednotlivých skupinách, presunie v smere hodinových ručičiek a vezme si so sebou kartičku s nástrojom. Po príchode do „novej“ skupiny žiak „učí“ novú skupinu o nástroji. Takto sa pokračuje, až kým sa všetky skupiny nezoznámili so všetkými desiatimi nástrojmi. Na konci metódy puzzle učiteľ položí triede otázky, aby sa uistil, že žiaci plne porozumeli nástrojom, a až potom prejde na ďalšiu časť úlohy.

(15 minút) Niektorí ľudia tvrdia, že k lesným požiarom v Los Angeles v roku 2025 došlo len pre ľudské chyby, nie z dôvodu zmeny klímy. S touto myšlienkou sa stotožnili aj niektoré médiá a verejne známe osobnosti vrátane prezidenta Donalda Trumpa. Falošné príbehy, napríklad tvrdenia, že nápis Hollywood začal horieť, spôsobili, že požiare sa zdali náhle a chaotické, čo naznačovalo, že za ne môže zlé riadenie. Hoci ľudská činnosť môže požiare ovplyvniť, zmena klímy ich zároveň zhoršuje, pretože je teplejšie a suchšie, čo požiarom pomáha rýchlejšie sa šíriť.

Učiteľ povie žiakom, že teraz sú pripravení na svoju prvú výzvu – „Nápis Hollywood v ohni“.

Tento príbeh zdieľa veľa ľudí na sociálnych sieťach X a TikTok. V príbehu sa píše, že slávny nápis Hollywood horí počas lesných požiarov v Los Angeles v januári 2025. Zdroj: <https://x.com/valueandtime/status/1877215657437123046>.

Učiteľ rozhodne, aby žiaci použili svoj súbor novinárskych nástrojov a buď v rámci diskusie v triede, alebo v skupinách určili, či je príklad pravdivý, alebo nepravdivý, a ak ide o falošný obsah, aké sú indicie, ktoré ukazujú, že je falošný?

Učiteľ kladie žiakom sériu otázok, ktoré podporujú učenie:

- Vidíte, kto napísal text? Čo viete zistiť o autorovi? Myslíte si, že je dôveryhodný?
- Čo ste si všimli na pravopise a gramatike? Sú všetky slová a interpunkčné znamienka na správnych miestach?
- Žiaci majú prístup na internet, použijú vyhľadávač (napr. Google) a zistia, či o tomto príspevku niečo napísal ešte niekto iný alebo iná spravodajská organizácia. Porovnajte výsledky. Čo si všimnete na prvý pohľad?
- Myslíte si, že informácie v tomto obsahu sú pravdivé alebo nepravdivé?
- Ako ste dospeli k tomuto záveru?
- Uvedte dva dôvody, ktoré podľa vás viedli k tomu, že sa tento príspevok stal na internete virálnym.
- Vysvetlite, prečo si myslíte, že je dôležité tieto typy príbehov pred zdieľaním s priateľmi dvakrát overiť. Opíšte dôsledky ich preposielania bez toho, aby ste najprv urobili nejaký prieskum.
- Ešte raz sa pozrite na súbor nástrojov. Ktoré z týchto nástrojov ste použili na preskúmanie príbehu?

Žiaci majú 10 minút na vypracovanie príkladu. Na následnú diskusiu si vyhradte aspoň 5 minút.

Téma	Používanie zručností a nástrojov kritického myslenia na identifikáciu falošných správ v online obsahu		
Úroveň triedy	nižšie a vyššie sekundárne vzdelávanie (približne 13 – 18 rokov)	Trvanie	60 minút
(15 minút) Učiteľ predloží na diskusiu druhý príklad falošného obrázku. Podobne ako v predchádzajúcom prípade kladie žiakom sériu otázok, ktoré podporujú učenie (ako sa uvádza v predchádzajúcom texte). Žiaci majú 10 minút na vypracovanie príkladu. Na následnú diskusiu si vyhradíte aspoň 5 minút.			
Záver	(5 minút) Učiteľ ukončí hodinu tým, že sa opýta žiakov, čo sa naučili.		
Hodnotenie	Učiteľ formatívne zhodnotí zapojenie žiakov na hodine prostredníctvom ústnych odpovedí na otázky v triede; zapojenie do tímovej práce a zručnosti v oblasti argumentácie a presvedčania.		

Kontrolný zoznam dezinformácií

 <p>OVERENIE ZDROJA Pod pojmom zdroj rozumieme: Odkiaľ obsah pochádza? Kde ste čítali alebo videli túto správu? Čo vám hovoria kontaktné údaje? Je autor dôveryhodný?</p>	 <p>CHOĎTE DO HLBKY Nečítajte len nadpis: Aký je celý príbeh? Titulky často zveličujú, aby prilákali kliknutia. Vyskytujú sa v texte odkazy, na ktoré môžete kliknúť a dozviete sa viac?</p>	 <p>POROVNÁVAJTE Pozrite sa na iné zdroje a porovnajte ich: Čo o tejto záležitosti hovoria ostatní? To sa dá veľmi ľahko urobiť pomocou vyhľadávača, ako je Google, Bing alebo iné.</p>	 <p>KONTROLA DÁTUMU Pozrite sa na dátum: Ide o nedávnu správu alebo niekto len skopiroval obrázok či príbeh?</p>	 <p>HA HA Je to vtip? Zdá sa vám táto správa trochu bláznivá? Môže ísť o vtip alebo satiru, takže skutočný význam môže byť iný. Overtte zdroj a autorov.</p>
 <p>ODBORNÍCI Obráťte sa na odborníkov: Čo na to hovoria dobre informovaní ľudia?</p>	 <p>POZNAJTE SVOJU MYSEĽ Je naozaj dôležité myslieť samostatne! Čo vám hovoria vaše vlastné inštinkty? Už ste si na túto problematiku vytvorili názor, ktorý by vás mohol ovplyvňovať?</p>	 <p>VYHLADÁVANIE OBRÁZKOV Odkiaľ pochádza obrázok alebo video? Spätné vyhľadávanie obrázkov je jednoduché a niekedy o obrázku odhalí veľa informácií.</p>	 <p>SKONTROLUJTE SVOJE EMÓCIE Vyvoláva vo vás príspevok pocit hnevu alebo úzkosti? Formujú váš názor emócie? Sociálne médiá manipulujú s emóciami – nadýchajte sa, než začnete reagovať.</p>	 <p>DAJTE SI POZOR NA ALGORITMY Online algoritmy vám ukazujú, čo sa vám páči: Vidíte vyvážený rozsah obsahu? Aktívne sa reagujete na rôzne stanoviská? Upravte nastavenia, aby ste rozšírili svoju perspektívu.</p>

Kontrolný zoznam dezinformácií vychádza zo zdrojov, ktoré vytvorili Medzinárodná federácia knižničných združení a inštitúcií (IFLA), factcheck.org a detektory lži.

Vymedzenie kľúčových pojmov v týchto usmerneniach

Vymedzenie uvedených pojmov bolo prevzaté predovšetkým z medzinárodných politických dokumentov a rámcov, je však zostručené v záujme lepšej čitateľnosti.

Algoritmy: sú mechanizmy na digitálnych platformách, ktoré vyberajú, aký obsah sa používateľom zobrazuje na základe relevantnosti a preferencií.

Systémy umelej inteligencie: strojové systémy, ktoré sú dizajnované na prevádzku s rôznymi úrovňami autonómnosti a ktoré môžu po nasadení prejavovať adaptabilitu. **Tieto systémy môžu pre explicitné alebo implicitné ciele odvodzovať zo vstupov, ktoré dostávajú, spôsob generovania výstupov, ako sú predpovede, obsah, odporúčania alebo rozhodnutia, ktoré môžu ovplyvniť fyzické alebo virtuálne prostredie**⁴⁵

Gramotnosť v oblasti AI: pochopenie príležitostí a rizík spojených s používaním AI, ako aj technické znalosti, trvalé zručnosti a postoje pripravené na budúcnosť, ktoré sú nutné na to, aby sa človeku vo svete ovplyvnenom AI darilo. Umožňuje vzdelávajúcim sa osobám zapojiť sa, tvoriť, riadiť a navrhovať AI a zároveň kriticky hodnotiť jej prínosy, riziká a etické dôsledky⁴⁶

Bot: autonómny program na internete alebo inej sieti, ktorý môže komunikovať so systémami alebo používateľmi.

Kultúra rušenia: kultúrny jav, pri ktorom je osoba, o ktorej sa predpokladá, že konala alebo hovorila neprijateľným spôsobom, ostrakizovaná, bojkotovaná, vylúčená alebo prepustená, často pričinením sociálnych médií.

Cheapfake: upravené médiá, ktoré boli pozmenené prostredníctvom konvenčných a cenovo dostupných technológií (napr. výmena tvárí).

Clickbait: obsah, ktorého hlavným účelom je prilákať pozornosť a navadiť návštevníkov, aby klikli na odkaz na konkrétnu webovú stránku.

Deepfake: obrazový obsah, audioobsah alebo videoobsah vytvorený alebo zmanipulovaný pomocou AI, ktorý sa podobá na existujúce osoby, objekty, miesta, subjekty alebo udalosti a osobe by sa falošne javil ako autentický alebo pravdivý.

Digitálne občianstvo: schopnosť aktívne, nepretržite a zodpovedne sa zapájať v digitálnom prostredí (miestnom, vnútroštátnom, globálnom, internetovom) na všetkých úrovniach (politická, ekonomická, sociálna, kultúrna a medzikultúrna).

Digitálna stopa: stopy údajov, ktoré každý človek zanecháva pri používaní internetu vrátane navštívených webových stránok, odoslaných e-mailov a iných spoločne využívaných informácií. Digitálnu stopu možno použiť na sledovanie činností a zariadení ľudí na internete.

Digitálna gramotnosť: schopnosť prostredníctvom digitálnych technológií získavať informácie, využívať ich, pochopiť, integrovať, komunikovať, vyhodnocovať, vytvárať a šíriť ich bezpečne a primeraným spôsobom. Patria sem kompetencie, ktoré sa označujú aj ako informačná a mediálna gramotnosť, počítačová gramotnosť či gramotnosť v oblasti informačných a komunikačných technológií (IKT).

Dezinformácie: overiteľne nepravdivé alebo zavádzajúce informácie, ktoré sú vytvorené, prezentované a šírené na účely hospodárskeho zisku alebo zámerného zavádzania verejnosti. Môžu spôsobiť ujmu verejnosti.

Komnaty ozvien: prostredie, v ktorom sa názor, politická orientácia či presvedčenie používateľov týkajúce sa určitej témy posilní v dôsledku opakovaných interakcií s partnermi alebo zdrojmi s podobnými presvedčeniami a ideológiami.

Emotikon: malý digitálny obrázok alebo ikona používaná na vyjadrenie myšlienky alebo emócie.

Filtrovacia bublina: situácia, v ktorej osoby počujú alebo vidia len správy a informácie, ktoré podporujú ich existujúce presvedčenia a preferencie. Tento účinok možno na internete posilniť v závislosti od toho, ktoré osoby alebo stránky chcú používateľia sledovať

⁴⁵ Toto vymedzenie je v súlade s [aktom EÚ o AI](#), v ktorom sa „systémy AI“ vymedzujú ako „strojový systém, ktorý je dizajnovaný na prevádzku s rôznymi úrovňami autonómnosti, ktorý môže po nasadení prejavovať adaptabilitu a ktorý pre explicitné alebo implicitné ciele odvodzuje zo vstupov, ktoré dostáva, spôsob generovania výstupov, ako sú predpovede, obsah, odporúčania alebo rozhodnutia, ktoré môžu ovplyvniť fyzické alebo virtuálne prostredie“.

⁴⁶ Toto vymedzenie je v súlade s [návrhom rámca gramotnosti v oblasti AI pre primárne a sekundárne vzdelávanie](#) a vychádza z [aktu EÚ o AI](#), v ktorom sa „gramotnosť v oblasti AI“ vymedzuje ako „zručnosti, vedomosti a pochopenie, ktoré poskytovateľom, nasadzujúcim subjektom a dotknutým osobám umožňujú s ohľadom na ich príslušné práva a povinnosti v kontexte [uvedeného] nariadenia informovane nasadzovať systémy AI, ako aj získať povedomie o príležitostiach a rizikách AI a o prípadnej ujme, ktorú môže spôsobiť“.

alebo s ktorými osobami či stránkami chcú byť v kontakte, ako aj v závislosti od algoritmov na zobrazovanie obsahu na základe ich správania na internete v minulosti, preferencií a nastavení.

Škodlivé informácie: Vecne presné informácie, ktoré sa zámerne používajú na spôsobenie škody.

Mediálna gramotnosť: zručnosti, znalosti a porozumenie, ktoré občanom umožnia využívať médiá účinne a bezpečne a ktoré sa neobmedzujú na učenie sa o nástrojoch a technológiách, ale ich účelom je, aby občania nadobudli zručnosti v oblasti kritického myslenia potrebné na posudzovanie, analyzovanie zložitých skutočností a rozpoznanie rozdielu medzi názorom a faktom.

Meme: obrázok, video, krátky text atď., zvyčajne humornej povahy, ktoré používatelia internetu kopírujú a rýchlo šíria, často s drobnými zmenami.

Metakognícia: zahŕňa schopnosť uvedomovať si svoje kognitívne procesy (metakognitívne vedomosti) a schopnosť regulovať ich (metakognitívna kontrola). Metakognitívne vedomosti zahŕňajú vedomosti o sebe samom ako o vzdelávajúcej sa osobe (ako sú silné a slabé stránky, preferovaný čas počas dňa na učenie sa, preferované miesto na učenie sa) a o tom, ako ľudský mozog ukladá, organizuje a vyhľadáva informácie, ako aj o účinných stratégiách na dokončenie úlohy. Žiaci s väčšími metakognitívnymi vedomosťami sa učia lepšie ako žiaci s menšími metakognitívnymi vedomosťami.

Misinformácie: overiteľne nepravdivé informácie, ktoré sa šíria bez zámeru zavádzať, pričom používatelia ich často šíria z dôvodu, že ich považujú za pravdivé.

Phishing: útok, ktorého cieľom je ukradnúť osobe peniaze alebo identitu tak, že osoba je donútená odhaliť osobné informácie – napr. čísla kreditných kariet, bankové informácie alebo heslá – na webových stránkach, ktoré sa tvária ako legitímne.

Polarizácia: ako sociálny jav označuje proces, v ktorom sa postoje, presvedčenia alebo názory jednotlivcov dostávajú do väčšieho protikladu.

Prebunking: proces, keď sú ľudia vopred varovaní pred mechanizmami a správaním používanými na šírenie dezinformácií s cieľom budovať odolnosť. Je založené na princípe, že prevencia je lepšia ako liečba.

Propaganda: šírenie myšlienok, informácií alebo chýrov s cieľom pomôcť inštitúcii, veci alebo osobe alebo ich poškodiť.

Zdroj: východiskový bod alebo pôvod informácie.

Trol: osoba, ktorá sa úmyselne snaží uraziť ľudí alebo na nich priamo útočí uverejňovaním hanlivých komentárov. **Trolie farmy** alebo **továrne trolov** sú inštitucionalizované skupiny internetových trolov, ktorí sa snažia zasahovať do politických názorov a rozhodovania.

Overovanie: proces určenia toho, či stránka, adresa, účet alebo informácia sú pravé a reálne.



Úrad pre vydávanie publikácií
Európskej únie

ISBN 978-92-68-32897-2