

MOZAIKA

DŮM
ZAHRANIČNÍ
SPOLUPRÁCE

D

Z

S

ČTVRTLETNÍK DZS O MEZINÁRODNÍM VZDĚLÁVÁNÍ / **PODZIM 2025**



**Vzdělávání
v digitální éře**

16. září Mezinárodní příležitosti pro vysoké školy



Chcete se zorientovat v možnostech stipendií a projektů mezinárodního partnerství? Přijďte na infoseminář DZS pro pracovníky a pracovníce vysokých škol, kde se dozvíte více o programech AKTION, CEEPUS, Barrande a dalších. Registrovat se a dozvíte se inspirativní tipy.

17. září Webinář Europe Goes Local



Europe Goes Local propojuje mladé lidi s místní samosprávou a pomáhá proměňovat nápady v realitu. Chcete se zapojit, ale nejste si jistí, kde začít? Připojte se na webinář, kde se dozvíte vše podstatné o projektu i o možnostech zapojení.

13.–18. října Erasmus Days



Zapojte se do mezinárodních oslav Erasmus Days. Realizujete projekt s podporou programu Erasmus+ nebo jste ho letos dokončili? Sdílejte své zkušenosti i úspěchy a ukažte, co vám program přinesl. Připojte se ke školám a organizacím po celé Evropě, které společně oslavují spolupráci a nové příležitosti.

15. října AKTION ČR–Rakousko



Zajímá vás Rakousko a chcete ho lépe poznat? Nebo spolupracujete s rakouskou vysokou školou a rádi byste společně uskutečnili mezinárodní projekt? Podejte si žádost o stipendium nebo projektovou podporu na rok 2026 v rámci programu AKTION ČR–Rakousko. Využijte příležitost k novým zkušenostem i partnerstvím.

EPALE slaví 10 let



Evropská platforma pro vzdělávání dospělých už deset let propojuje vyučující, lektory a všechny, kdo se věnují celoživotnímu učení. Nabízí inspiraci, články, kurzy i prostor pro sdílení zkušeností napříč Evropou.

19.–20. listopadu Přijďte na CEEDUCON



Dvoudenní mezinárodní konference zaměřená na internacionalizaci vysokých škol, otevřená všem, kdo se této oblasti věnují, se uskuteční v pražském O2 universu. Nabídne besedy, workshopy i prostor pro sdílení zkušeností. Registrovat se a zažijte dva dny plné inspirace.

VÝZVA 2025: termíny a infosemináře

dzs.cz

Podpoříme vaše
sny o mezinárodním
vzdělávání

Erasmus+



Chcete
změnit svět
k lepšímu?

Evropský sbor
solidarity

- Solidární projekty
- Dobrovolnictví



Když technologie určují způsob života



Jakub Šerák
vedoucí oddělení eTwinning a EUN

Digitální technologie dnes prostupují každodenním životem tak samozřejmě, že si jejich přítomnost často ani neuvědomujeme. Z chytrého telefonu ovládáme domácnost, vyřizujeme platby, objednáváme jídlo i cesty. Pro mnohé je to zcela přirozené a pro ty mladší už ani neexistuje jiná realita. Digitální svět se stal normou. Ale co to znamená pro vzdělávání?

Výzvy a příležitosti

Digitální transformace dávno nepředstavuje jen nahrazení papíru obrazovkou. Mění samotnou kulturu vzdělávání. Učíme se jinak, spolupracujeme i přemýšlíme odlišně. S tím přicházejí nové výzvy i větší odpovědnost. Proto čím dál častěji mluvíme o takzvaném digitálním občanství. Tedy o schopnosti orientovat se v online prostoru, jednat eticky, zodpovědně a rozumět tomu, jak digitální nástroje ovlivňují svět kolem nás. Rozvoj těchto dovedností je klíčem k tomu, aby technologie zůstaly pomocí, nikoli rizikem.

Nový směr Evropy

Také Evropská unie si uvědomuje, že bez kvalitního digitálního vzdělávání nebude možné reagovat na výzvy současnosti – od rozvoje umělé inteligence až po boj s dezinformacemi. Digitální transformace proto patří mezi klíčové priority programu Erasmus+. Ten podporuje školy, organizace i jednotlivce napříč Evropou ve snaze osvojit si digitální dovednosti potřebné k životu, práci i aktivnímu občanství. My v DZS se na této změně podílíme prostřednictvím mezinárodních projektů

a různých iniciativ, které pomáhají vytvářet otevřené, bezpečné a moderní vzdělávací prostředí.

Jedním z konkrétních nástrojů, jak školám pomoci s přechodem na digitální způsob výuky, je mimo jiné iniciativa Evropské komise eTwinning, která propojuje školy napříč Evropou prostřednictvím online projektů. V bezpečném prostředí platformy ESEP se žáci a žákyně učí nejen komunikovat v cizím jazyce, ale rozvíjejí i kritické myšlení, informatické dovednosti nebo občanskou participaci, tedy klíčové kompetence pro 21. století.

Rovnováha ve světě technologií

V DZS věříme, že technologie mají sloužit lidem, ne naopak. Měly by nám šetřit čas, energii, pomáhat v učení, ale nikdy by neměly nahrazovat mezilidské vztahy nebo snižovat kvalitu života. Nezapomínejme ale, že technologie neovlivňují jen to, jak pracujeme a učíme se, ale i jak se cítíme. I proto se čím dál víc otevírá téma digitálního wellbeingu, tedy schopnosti nastavit si zdravý vztah k technologiím tak, aby podporovaly naši duševní pohodu. Tato rovnováha je totiž základem pro to, aby moderní technologie přispívaly ke kvalitnějšímu životu.

V tomto vydání Mozaiky najdete inspirativní příklady dobré praxe, rozhovory a praktické tipy, jak se s digitální proměnou vzdělávání vyrovnat. Ukazujeme, že tato transformace není jen technická změna, ale šance dělat věci jinak a efektivněji. A že i když je to cesta plná otázek, stojí za to po ní vykročit.

Přejeme vám přínosné čtení!

MOZAIKA

Podzim • 8. září 2025

Vychází 4x ročně, rozdává se zdarma

Vydavatel: Dům zahraniční spolupráce,
Na Poříčí 1035/4, 110 00 Praha 1, IČO:
61386839, evid. č.: MK ČR E 23325,
tel.: +420 221 850 100,
e-mail: info@dzs.cz, web: dzs.cz,
eurodesk.cz

Šéfredaktorka: Adéla Vašíňová

Foto: istockphoto.com

Tisk: AF BKK, s. r. o.

Distribuce: Casus, Direct Mail, a. s.

Předplatné: Odebírání čtvrtletníku si můžete objednat na stránkách dzs.cz, kde také naleznete zdarma ke stažení elektronickou verzi. Vaše dotazy a připomínky zasílejte na e-mail: redakce@dzs.cz.

Spolufinancováno z programu Evropské unie Erasmus+ a Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Za obsah publikací (sdělení) odpovídá výlučně autor. Publikace (sdělení) nereprezentují názory Evropské komise a Evropská komise neodpovídá za použití informací, jež jsou jejich obsahem. Změny uvedených údajů nebo tiskové chyby jsou vyhrazeny.

Digitální kompetence 2025+

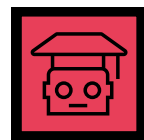
Více než třetina Čechů a Češek má pokročilé digitální dovednosti, zemi tím náleží osmá příčka v žebříčku celé Evropské unie. Rychlý vývoj technologií ale ukazuje, že to zdaleka nemusí stačit. Digitální gramotnost je dnes stejně důležitá jako čtení a psaní, týká se škol, firem i každého z nás. Jak se vzdělávání mění v době umělé inteligence, proč mají hry ve výuce své místo a jak se chovat zodpovědně v online prostředí?

Bezpečně a zodpovědně online

Svět se vyvíjí čím dál rychleji a stejně tak nároky na to, co všechno obnáší být digitálně gramotný. Dnešní digitální kompetence začínají už tím, jak vůbec člověk o technologiích přemýšlí. Jestli umí vyhodnotit, které nástroje a informace jsou důvěryhodné, dokáže fungovat online a chránit si přitom svá data, ví, co je phishing, deepfake nebo třeba jak si nastavit dvoufázové ověření.

Právě k tomu směřuje pojem digitální občanství, které zahrnuje bezpečné zacházení s daty, kritické myšlení i respekt k ostatním. Kyberbezpečnost je dnes jeho nedílnou součástí. Podle průzkumu EY ji považuje 90 procent Čechů a Češek za důležité téma, ale jen menšina používá například dvoufázové ověření či pravidelně aktualizuje svá hesla. Školy tak dnes čelí nové výzvě: nejen naučit mladé lidi technologie ovládat, ale také jim vysvětlit, jak se v online prostoru chovat bezpečně a eticky. Digitální občanství by se mělo stát přirozenou součástí výuky.

Aby toho bylo možné dosáhnout, nestačí jen národní úsilí – digitální prostředí



je totiž ze své podstaty bez hranic. Sdílení zkušeností, jednotné standardy a společný postup proto hrají klíčovou roli. I proto je zásadní spolupráce napříč Evropou: z průzkumu STEM/MARK ve spolupráci s DZS vyplývá, že 76 procent obyvatel si myslí, že je důležité spolupracovat a vyměňovat osvědčené postupy v digitálním vzdělávání v rámci EU.

Vzdělávání pro dospělé

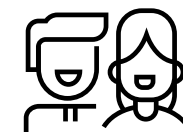
Udigitálního vzdělávání dospělých stojí za pozornost [EPALE](#) – Elektronická platforma pro vzdělávání dospělých v Evropě, kterou před deseti lety založila Evropská komise. Nabízí inspiraci, praktické materiály i prostor pro spolupráci napříč

Evropou. Ať už hledáte tipy pro rozvoj digitálních dovedností, nebo přemýšlíte, jak začlenit umělou inteligenci do výuky, EPALE vám ukáže cestu.

Priorita Evropy

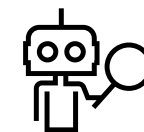
Propojené digitální prostředí je jednou ze čtyř hlavních priorit programů Erasmus+ a Evropského sboru solidarity. Tyto programy podporují projekty, které rozvíjejí digitální dovednosti studujících, vyučujících i pracovníků a pracovníc s mládeží a zároveň usnadňují mezinárodní vzdělávací mobilitu. Mezi konkrétní kroky patří například Erasmus Without Paper či mobilní aplikace Erasmus+, díky kterým mohou univerzity snadno sdílet potřebná data a vyjíždějící mají všechny informace přehledně na jednom místě.

Digitální trendy, které mění vzdělávání



Personalizované učení

Ve třídě bývá vyučující často na třídu sám. Znalosti jednotlivců jsou však různé. Někteří sotva stíhají základy, jiní se zase nudí, protože je pro ně látka příliš jednoduchá. Personalizované učení může pomoci tento rozdíl vyrovnat. Digitální platformy dnes dokážou přizpůsobit tempo, obsah i obtížnost každému jednotlivci a zároveň ukazují, kdo potřebuje podporu a kde je možné přidat větší výzvy. Díky tomu jsou zohledněny potřeby všech. To pomáhá měnit školní výuku tak, aby byla účinnější a přinášela lepší výsledky jak žákům a žákyním, tak jejich učitelům a učitelkám. Příkladem je britská platforma CENTURY Tech, která na základě odpovědí studujících a jejich stylu učení automaticky sestavuje osobní vzdělávací cestu a přináší přehled o pokroku celé třídy.



Umělá inteligence

Umělá inteligence se stále více dostává i do procesu vzdělávání – používá se nejen k plnění školních úloh, ale i pro jejich generování, vyhodnocování testů i poskytování zpětné vazby. Přibližně čtvrtina českých pedagogů a pedagožek (24,2 %) uvádí, že se na její nasazení cítí připravena, a téměř polovina (48,9 %) ji považuje za skvělého pomocníka ve výuce. AI už není jen experiment, ale reálný nástroj, který dokáže ušetřit čas, podpořit individualizaci výuky a zajistit podporu i tam, kde chybí lidské kapacity. Například platforma MagicSchool.ai, využívaná i v českých školách, umožňuje vyučujícím generovat testy, pracovní listy, kvízy nebo osobní slovníčky, a to často v bezplatné verzi.

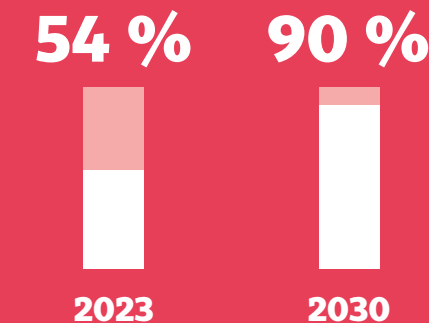


Gamifikace

Při studiu bývá obtížné udržet pozornost a motivaci – zvláště pokud se výuka opírá jen o výklad a memorování. Gamifikace tento problém řeší prostřednictvím zapojení herních prvků, jako jsou mise, bodování, žebříčky či odznaky. Učení se tím mění v aktivní činnost, která přirozeně podporuje soutěživost a spolupráci. Díky opakování a praktickému zapojení vede tento přístup k lepšímu zapamatování učiva. Vyučující (a nejen oni) například často využívají platformu Kahoot! Obvyklé kvízy v ní získávají podobu zábavné soutěže, která vtáhne všechny zúčastněné. Správně nastavená gamifikace tak pomáhá udržet zájem o výuku a vytváří prostředí, kde se studující učí s větším nasazením i radostí.



Podíl pracovních pozic, které budou vyžadovat alespoň základní digitální dovednosti



Zdroj: Studie Budoucnost českého pracovního trhu

V IT je málo žen. Digitální dovednosti budou ale nutností

Text: Jan Schönbauer (Czechitas)



Digitální kompetence se stávají klíčem k většině profesí – do roku 2030 je bude podle odhadů potřebovat devět z deseti zaměstnání. Evropa ale čelí zásadnímu nedostatku lidí v IT oborech, především žen. Ač tvoří polovinu populace, v technologiích jich pracuje jen zlomek. Czechitas se snaží tuto nerovnováhu změnit a ukazuje, že začít znovu jde kdykoli.

Technologie zásadně proměňují způsob, jak pracujeme, komunikujeme, i jak se vzděláváme. Ve světě, kde roste poptávka po digitálních dovednostech, jsou ženy v tomto klíčovém odvětví výrazně nedostatečně zastoupené. Ačkoli tvoří 51 procent obyvatel Evropské unie, mezi absolujícími STEM oborů (věda, technologie, inženýrství a matematika) je jen každá třetí žena a v ICT (informační a komunikační technologie) dokonce jen každá pátá. Tento podíl se od roku 2015 téměř nezměnil.

Češky v technologiích jsou zastoupeny z jedné desetiny, a ocitají se tak na chvostu EU.

Evropská komise upozorňuje, že je potřeba konkrétních kroků, systémových změn a podpory iniciativ, které ženám otevírají cestu k technologiím. Nejde totiž jen o rovnost, ale také o konkurenceschopnost. Podle odhadů by zvýšení podílu žen v ICT na 45 procent do roku 2027 mohlo Evropě přinést až 600 miliard eur. Současně Evropa čelí zásadnímu nedostatku odborníků a odbornic s pokročilými digitálními dovednostmi a plánuje jejich počet do roku 2030 téměř zdvojnásobit.

Czechitas: cesta k nové profesi

Češky v technologiích jsou zastoupeny z jedné desetiny, a ocitají se tak na chvostu EU. V Česku se tomuto problému aktivně věnuje nezisková organizace Czechitas, která už od roku 2014 otevírá ženám dveře do světa IT. Ať už prostřednictvím rekvalifikace, nebo rozšířením digitálních dovedností pro uplatnění v jejich stávající profesi. Dlouhodobě se inspiruje evropskými a globálními iniciativami, je součástí platformy Women in Digital

a sleduje aktuální trendy díky Digital Skills and Jobs Platform vytvořené EU.

„Pokud chceme, aby technologie fungovaly ve prospěch všech, musí je vytvářet různorodé týmy. A k tomu potřebujeme více žen – nejen jako vývojářky, ale i jako strategické manažerky a tvůrkyňe budoucnosti,“ říká zakladatelka Czechitas Dita Formánková.

Nikdy není pozdě začít

Kurzy Czechitas jsou postavené na bezpečném a podpůrném prostředí, důrazu na praxi a komunitní spolupráci. Výuka probíhá ve skupinách dvaceti až třiceti účastnic, které se následně dělí do menších týmů a společně pracují na úkolech. Vzniká tak prostor, kde se ženy nebojí ptát a dělat chyby. „Technologie kráčí vpřed rychleji než naše dovednosti. Pokud se ženy nezapojí do digitálního a IT vzdělávání, nemohou využít příležitostí, které přicházejí s automatizací a umělou inteligencí. Když se nezapojí, může jim „ujet vlak“,“ doplňuje Formánková.

Podle výzkumu člověk změni směr kariéry v průměru pětkrát až sedmkrát za život a většina dnešních dětí bude pracovat v oborech, které dnes ještě ani neexistují.

Za deset let prošlo vzdělávacími programy Czechitas více než 76 tisíc žen. Kurzy jsou uzpůsobené i úplným začátečnicím, a právě díky důrazu na praktické projekty, spolupráci a mentoring si ženy osvojují nové dovednosti a schopnost prosadit se v prostředí, které pro ně bylo cizí. Czechitas navíc aktivně propojuje účastnice s firmami a pomáhají jim najít konkrétní

pracovní uplatnění. Zkušenost Czechitas tak potvrzuje, že kvalitní digitální vzdělávání není jen o obsahu, ale i o prostředí, ve kterém probíhá. A hlavně, že na změnu kariéry není nikdy pozdě.

Vzdělávání, které nikdy nekončí

Vzhledem k tomu, že podle výzkumu Stanford University změní člověk v průměru směr kariéry pětkrát až sedmkrát za život a většina dnešních dětí bude pracovat v oborech, které dnes ještě ani neexistují, je zřejmé, že klíčovou dovedností budoucnosti bude schopnost adaptace. A s ní neoddelitelně souvisí i vzdělávání v dospělosti.

Digitální kompetence dnes nejsou výhodou, ale nutností. A právě programy jako Czechitas ukazují, že přístup ke kvalitnímu, otevřenému a empatickému vzdělávání může měnit nejen jednotlivé životy, ale i podobu celého trhu práce. Nikdy není pozdě začít znovu a vzdělávání je tím nejlepším nástrojem, jak na to.

První kroky k digitálním dovednostem

- **Digital Skills and Jobs Platform** – najdi kurz nebo inspiraci z celé Evropy
- **Czechitas.cz** – praktické kurzy a bezpečné prostředí pro začátečnice i pokročilé
- **Online učení zdarma** – Free CodeCamp, W3Schools nebo základní lekce na Codecademy
- **Životní změna je možná** – přečti si příběhy absolventek na blogu Czechitas

Podívejte se, jak digitální proměna vstupuje do různých oblastí života, a inspirujte se projekty, které přinášejí pozitivní změnu.



Z vězení do úplně jiného světa

Člověk ve vězení ztrácí nejen svobodu, ale i kontakt s rychle se měnícím světem. Jednou z největších překážek v životě po propuštění bývá právě nedostatek digitálních dovedností. **RUBIKON Centrum**, které dlouhodobě pomáhá lidem překročit svou trestní minulost, proto vytvořilo výukový program zaměřený na digitální gramotnost, kde si lidé krok za krokem osvojují dovednosti potřebné pro návrat do běžného života.

Projekt vznikl ve spolupráci se slovenskými partnery a s podporou programu Erasmus+. Jeho součástí je prezenční kurz, e-learningový nástroj i metodiky a studie šité na míru této specifické skupině. Výstupy byly prezentovány i na odborných fórech a otevřely diskusi o tom, že digitální vzdělávání by mělo být přirozenou součástí přípravy na život na svobodě. Nejde jen o technologie, rozvíjí se i sebevědomí, motivace a zlepšuje zaměstnatelnost bývalých vězňů. Protože čím více dovedností ovládají, tím větší šanci mají začít znovu a lépe.



Mezi vědou a etikou

Umělá inteligence a robotika dnes zvládají psát e-maily, řídit auta i řešit složité úkoly. Ale ví také, co je správné? A vědí to ti, kdo je navrhují? Právě to řeší aktuální projekt **Ethical Engineer**, který vznikl na **ČVUT**. Propojuje výuku inženýrství s etickými otázkami spojenými s vývojem umělé inteligence. Do projektu jsou zapojeny univerzity z celé Evropy pod záštitou programu Erasmus+ a společně hledají cesty, jak přirozeně začlenit etiku do technického vzdělávání.

Cílem je v budoucích expertech a expertkách na AI probudit smysl pro odpovědnost a naučit je vyvíjet systémy, které budou v souladu s evropskými hodnotami a etickými normami. Vzniká nové kurikulum, metodiky, nástroje pro výuku i modelové situace z praxe. Studenti a studentky diskutují, tvoří a porovnávají přístupy napříč zeměmi. Učí se nejen navrhovat systémy, ale také se ptát, pro koho a s jakým dopadem je vytvářejí. Projekt ukazuje, že inženýrství již není jen o technologii, ale také o hodnotách a širších souvislostech.



Zpátky do Československa

Třicet let od vzniku samostatné České a Slovenské republiky se stalo inspirací pro mezinárodní projekt **Back in Time: Czechoslovakia**, který uskutecnila **Základní škola Nezvěstice** spolu se slovenskými partnery. Žáci a žákyně společně zkoumali život v bývalém Československu, sbírali vzpomínky svých rodin a zapojili i místní komunitu. Projekt podpořil mezigenerační dialog, kulturní výměnu a porozumění společné československé minulosti.

Celý projekt byl zpracován za podpory digitálních technologií a nástrojů. Uspořádána byla například virtuální demonstrace k 17. listopadu. Využíval také virtuální třídy TwinSpace. Do projektu se promítly různé předměty – od angličtiny přes informatiku až po dějepis. Výstupem bylo video, které mapovalo práci zúčastněných, a desková hra, která zábavnou formou propojuje historická témata s poznáváním Československa. Rozvíjela se spolupráce, kritické myšlení a digitální dovednosti. Projekt také získal Národní cenu eTwinning v Česku i na Slovensku.



Hravě k digitální budoucnosti

Digitální profese dnes lákají čím dál více mladých lidí. Nový mezinárodní projekt **MAXP Digital Careers**, který zaštiťuje **Nadační fond vzdělávání** a podnikání, nabízí hravý a srozumitelný způsob, jak podpořit mladé lidi při vstupu do nejperspektivnějších digitálních profesí. Projekt vychází z předchozí iniciativy Junior MBA, ze které vznikla platforma MAXP, a nově rozšiřuje záběr i na mladé mimo formální vzdělávání.

Ve spolupráci s partnery ze Španělska a Polska vzniká nový gamifikovaný obsah, který rozvíjí podnikavost, sebevědomí i konkrétní dovednosti pro profese budoucnosti. Společně pracují na vývoji dalších unikátních nástrojů. Vyvinuta bude aplikace, vznikne virtuální kariérní veletrh, online komunita, globální poradní skupina i rozhovory s experty a expertkami.

Reaguje na nízkou připravenost evropské mládeže na digitální trh práce. A ukazuje, že když se kariérní rozvoj spojí s herními prvky, učení může být nejen užitečné, ale i zábavné.



Babi s dědou na síti

Někomu přijde poslat fotku z telefonu, zaplatit složenku online nebo si přes e-mail domluvit návštěvu lékaře samozřejmé. Pro seniory a seniorky ale takové věci představují stres a často i důvod, proč se cítí vyloučení. V Kopřivnici si toho všimla skupina pěti mladých lidí z organizace **Brno for you** a rozhodla se s tím něco udělat.

Společně vytvořili komunitní projekt s názvem DIGIbabi + DIGIděda, který se uskutečnil v rámci programu Evropský sbor solidarity. Rozhodli se pomoci seniorům a seniorkám zvládnout digitální technologie a vytvořili prostor pro tolik potřebný mezigenerační dialog.

Když mladí učí starší

Účastníci a účastnice se scházeli na workshopech i neformálních setkáních, kde mladí trpělivě pomáhali starší generaci s tím, co dnes běžně používáme – chytrými telefony, tablety, počítači i běžnými online službami. Senioři a seniorky si osvojili základní ovládání zařízení, naučili se vyhledávat informace na internetu i používat e-mail, a také se dozvěděli, jak bezpečně komunikovat s rodinou přes platformy jako Facebook nebo Skype.

Důraz byl kladen také na digitální bezpečnost – tedy jak rozpoznat podvodné zprávy, chránit svá data nebo se bránit před viry. Součástí kurzu bylo i seznámení s praktickými aplikacemi, které usnadňují každodenní život – například internetové bankovníctví, online nakupování nebo rezervace služeb.

Dobrá praxe pokračuje

Kromě živých setkání vznikly také tištěné brožury, videonávody a online skupina, kde se senioři a seniorky mohli doptat na cokoli, co jim nebylo jasné. To vše bylo dostupné nejen během trvání projektu, ale je k dispozici i po něm. Projekt měl takový ohlas, že nezůstal jen v Kopřivnici. Brzy se rozběhl i v sousedním městě Příbor. Kurzy se následně konaly i v Brně. I tam se ukázalo, že to, co senioři a seniorky nej-

Jak jsou na tom senioři a seniorky v Česku?

25 %

má alespoň základní digitální dovednosti

48 %

vlastní chytrý telefon

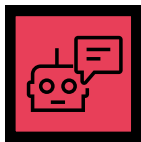
39,7 %

používá internet v mobilu

Zdroj: ČSÚ, Evropa v datech

více oceňují, není jen technická pomoc, ale i lidský kontakt, čas, který jim někdo věnoval, a pocit, že nejsou na nové technologie sami. Mezigenerační spolupráce měla také přínos pro obě strany. Mladí organizátoři získali nové organizační dovednosti i respekt k životním zkušenostem, senioři a seniorky zase větší jistotu, že zvládnou držet krok s dobou. **(AV)**

Jak na umělou inteligenci (nejen) ve škole?



Text: Adéla Vašinová

Umělá inteligence (AI) se stává běžnou součástí našeho života. Někteří vyučující v ní vidí užitečný nástroj, jiní mají obavy. Podle studie Univerzity Palackého a Microsoftu má třetina českých vyučujících z AI strach. Téměř polovina ji naopak vnímá pozitivně. Ať už k ní přistupujeme jakkoliv, jedno je jisté – AI je tu a jen tak nezmizí. Přinášíme rady, jak ji zapojit chytře a bezpečně.

Myšlenka umělé inteligence není nová, její základy vznikaly už v 60. letech minulého století. Od tehdejších vizí a experimentů se AI postupně přesunula z výzkumných center do firemního prostředí, pak do našich telefonů a dnes mění i způsob, jak přemýšlíme o vzdělávání. Vývoj se v posledních letech výrazně zrychlil a s ním i tlak porozumět možnostem, které technologie přináší. AI ovlivňuje, jak hledáme informace,

jak komunikujeme i jak se učíme. A právě vzdělávání je oblast, kde má obrovský potenciál. Pokud se naučíme využívat ji chytře, může podpořit samostatnost, porozumění i rovný přístup ke vzdělávání pro všechny.

Učení na míru

Ne každému vyhovuje stejný způsob učení. Někdo potřebuje slyšet text nahlas, jiný si ho raději představí ve schématu.

1. Nebojme se jí

Zakázat AI ve škole je stejně nesmyslné jako zakazovat internet. Děti oboje i tak budou používat dál. Místo zakazů se vyplatí mluvit o tom, co AI umí, kde pomáhá a kde ne. **Domluvme se na pravidlech a sdílejme zkušenosti.**

2. Mysleme na všechny

Ne každý má stejné vybavení, znalosti nebo podporu. Když zapojíme AI do výuky, musíme přemýšlet i o tom, jak ji udělat dostupnou pro všechny. **Je skvělým nástrojem pro individualizaci výuky, ale jen pokud nikoho nevyklučuje.**

3. Učme se ji chápat

To, co vypadá jako chytrá odpověď, může být dobře znějící nesmysl. Je důležité naučit se, jak AI funguje, co umí a kde má své limity. **Ověřujeme informace a přemýšleme kriticky.**

4. Zodpovědnost máme my

AI nám může pomoci s úkolem, opravit text nebo nabídnout nápad. Ale odpovědnost za práci má člověk, ne stroj. **Používat AI není podvod, pokud se k tomu postavíme otevřeně, přiznáme zdroj a výsledek ověříme.**

5. Chraňme soukromí

Spousta nástrojů AI sbírá data, a ne vždy je jasné, co s nimi dál dělají. Zamysleme se, jaké údaje sdílíme, proč a s kým. **Mluvme o tom, co znamená digitální stopa a jak si chránit soukromí.**

6. Ptejme se, zapojujme, diskutujeme

Sdílejme, co se daří, co nefunguje, co budí obavy. **Společné rozhodování a otevřená debata je základ pro to, aby se AI ve škole používala smysluplně.**

Zdroj: [Doporučení NPI, 2025](#)

A právě tady může být AI skutečně užitečná. Jedním z praktických nástrojů je Immersive Reader od Microsoftu – umí text přečíst, zvýraznit nebo rozdělit na slabiky. Skvěle se hodí například pro děti s dyslexií. NotebookLM od Googlu zase dokáže zpracovat vlastní materiály, vytvořit shrnutí, vysvětlení nebo dokonce podcast. Oba nástroje jsou navíc dostupné také v češtině. Pokud je pro studující náročné zorientovat se v delším textu, pomůže SMMRY, který ho zkrátí na několik klíčových vět. A když je potřeba látku vizuálně uchopit, dobře poslouží Mind-Meister pro tvorbu myšlenkových map nebo Canva pro jednoduché infografiky. Tyto nástroje pomáhají látku lépe pochopit, utřídit a zapamatovat. Čas, který by žáci jinak věnovali boji s formou, může patřit samotnému obsahu. AI se nemá učit za nás, ale může pomoci odstranit zbytečné překážky.

Nezapomeňte

Jednu věc za nás AI neudělá – nebude myslet jako my. Generuje obsah, který zní chytře, ale není založený na osobní zkušenosti, přesvědčení ani autentickém pohledu. A právě ten je ve vzdělávání (a životě) důležitý. Učit se znamená formulovat názor, hledat vlastní hlas, obhájit myšlenku. AI může být inspirací nebo nápodobou, ale to podstatné musí přijít od nás.



Z malotřídky do evropské sítě

European Schoolnet je celoevropská síť ministerstev školství, která podporuje modernizaci vzdělávání napříč Evropou – od zavádění digitálních technologií přes nové výukové metody až po propojení škol. Kromě projektů, kampaní a soutěží nabízí také řadu online kurzů. Nově spouští podzimní kurz **Smart Schooling and Networking MOOC**, zaměřený na malé a venkovské školy. Ukáže, jak technologie pomáhají školám překonávat izolaci, inovovat výuku i budovat vztahy s komunitou. Kurz vychází z případové studie, která mapovala zkušenosti škol ve dvanácti evropských zemích, a nabízí čtyři moduly – od vedení školy přes výuku ve smíšených třídách až po zapojení komunity. Nechybí diskusní fóra, webináře ani inspirace napříč Evropou. Pro ty, kdo chtějí hledat nové cesty, jak modernizovat výuku i v menších školách, může být kurz přínosným začátkem. Zapojit se může každý: stačí internet, angličtina a chuť dělat věci jinak.



Spojení přes hranice

Představte si školu, kde se žáci a žákyně učí tím, že spolupracují s vrstevníky z jiných zemí. Kde projekty vznikají společně, i když jsou lidé stovky kilometrů od sebe. Tak vypadá výuka s eTwinningem – komunitou, která již dvacet let propojuje školy napříč Evropou. Ve virtuálním prostoru tvoří mezinárodní projekty, sdílejí nápady a budují přátelství. Do této komunity se v Česku od roku 2005 zapojily tisíce škol a vyučujících. Společně pracují na tématech, která dávají smysl, a přitom rozvíjejí digitální dovednosti a učí se. Chcete zjistit, jak se také zapojit? Pro tyto účely nabízí eTwinning seminář přímo ve vaší škole – online nebo prezenčně. Dozvíte se, jak začít mezinárodní online projekt a jaké digitální nástroje k tomu využít. Stačí osm účastníků nebo účastnic a poslat vaše jméno, příjmení, název školy a telefon na e-mail: etwinning@dzs.cz.



Otestujte si, jak je na tom vaše škola

Chcete zjistit, jak na tom vaše škola opravdu je v oblasti využívání digitálních technologií? Existuje k tomu jednoduchý a bezplatný **nástroj SELFIE**, který vznikl z iniciativy Evropské komise. Zapojit se mohou lidé z vedení školy, vyučující i studující, kteří prostřednictvím anonymního dotazníku hodnotí, jak se technologie používají při výuce, učení i řízení školy. Výstupem je přehledná zpráva, která pomůže odhalit silné stránky i oblasti, kde je prostor pro zlepšení. SELFIE může sloužit jako výchozí bod pro tvorbu digitální strategie školy a podporu cíleného rozvoje. Může ho využít kterákoli základní, střední či odborná škola v Evropě. Je k dispozici ve více než třiceti jazycích a lze ho snadno přizpůsobit konkrétním potřebám.

Dovolme dětem být lepší, než jsme my

Proč je důležité učit se o AI

Text: Kristýna Veitová

Foto: archiv Sary Polak

Zatímco v Estonsku se děti seznamují s logikou algoritmů už od sedmi let a ve Finsku má každý zdarma přístup ke kurzům umělé inteligence, v Česku se debata stále vede hlavně o tom, zda vůbec AI do škol patří. Archeoložka a expertka na technologie **Sara Polak** však upozorňuje, že podstatné není jestli, ale jak ji tam smysluplně začlenit. Největší výzvou podle ní je náš vlastní strach pustit děti za hranice toho, co sami umíme. Jak se s AI ve školách posunout dál?

Proč je důležité mluvit s dětmi o umělé inteligenci a kdy je správný čas začít s ní pracovat?

Děti vyrůstají ve světě, kde bude AI na prostu běžnou součástí jejich života. Potřebují tedy nejen zvládnout samotné nástroje, ale i rozumět jejich limitům a rizikům. Začít s nimi o AI mluvit proto můžeme klidně už na prvním stupni, samozřejmě v jednoduché a bezpečné formě. Inspirací může být třeba Estonsko, kde děti už od sedmi let pracují s logikou algoritmů a základy programování, nebo Finsko, které má bezplatný kurz Elements of AI přístupný všem.

A co by mělo být to první, co se děti o AI naučí?

Úplně na začátku by měly pochopit, jak AI funguje, co umí a co naopak ne, a především jak se chovat bezpečně online.

Kdybyste měla vyvrátit nějaký mýtus o AI ve vzdělávání, který vás opravdu štve – který by to byl?

Že AI vede k podvádění. Pokud děti s AI podvádějí, je špatně nastavené zadání. Místo toho, aby byla škola pro děti traumatem a odříkáním, může být díky AI zážitkem.

Když se řekne „dobře využívat AI“, co podle vás lidé často podceňují? A co byste si přála, aby naopak dělali samozřejmě?

Podle mě lidé často podceňují, že AI není jen o rychlejší psaní e-mailů nebo vyhledávání informací. Měla by to být součást širší strategie, taková schopnost „napromptovat si čas tak, abychom si život víc užili“.

Ne „jak mi AI ušetří čas na e-mailech“, ale „potřebuju ty e-maily vůbec psát“

Pokud děti s AI podvádějí, je špatně nastavené zadání. Díky AI může být škola zážitkem, ne traumatem.

A mít e-mailovou adresu?“ Důležitá je i kyberbezpečnost, pochopení, že AI není terapeut a že je to v zásadě sofistikovaný papoušek. A úplně samozřejmé by mělo být využívat AI tam, kde to opravdu dává smysl, aby nám šetřila to nejcennější – čas a spokojenost.

Vidíte něco, co děti a mladí v přístupu k technologiím chápou lépe než my dospělí? Co bychom od nich měli převzít?

Určitě to, že jim nevádí bourat status quo. Umí hledat kreativní řešení a neřeší, jestli „se to tak dělá“.

Kdybyste měla napsat na školní dveře povzbuzení k používání AI, co by tam stálo? A jak by naopak znělo varování před ní?

Povzbuzení by mělo znít: „Nechte děti objevovat, ptejte se jich na otázky bez správné odpovědi a dovolte jim být lepší, než jste vy.“

Pokud jde o varování, obecně mi přijde trochu škoda český přístup k nim. Třeba přijdete do nemocnice a vidíte samé nápisy „neklepat, nesedat, nechodit“. Ve veřejném prostoru si pak člověk připadá, jako že otravuje. Oproti třeba Skandinávii je u nás vztah institucí k občanům méně vstřícný, a školy v tom nejsou výjimkou.

Proto bych spíš než odrazující „pozor na AI“ volila formulaci, která otevírá prostor pro přemýšlení a debatu, ale nejdřív musíme překonat náš strach z autorit.

Máte příklad školy nebo projektu, které už AI zajímavým způsobem využívají?

Určitě projekt AI dětem, za kterým stojí Eva Nečasová. Má propracované kurikulum pro základní a střední školy, desítky metodických materiálů a silný důraz na etiku i praktické využití. Vyvíjí taky aplikaci Tiny, která učitelům pomáhá s formativním hodnocením a zpětnou vazbou od žáků. Eva už školila stovky škol a její přístup je zajímavý i v mezinárodním měřítku.

Nechte děti objevovat, ptejte se jich na otázky bez správné odpovědi a dovolte jim být lepší, než jste vy.

Pak samozřejmě Radko Sáblik, ředitel Smíchovské střední průmyslové školy a gymnázia, která má hodně úspěchů v robotice, astronomii či vývoji AI. A také organizace SUKI, která děti aktivně v inovacích vzdělává. V zahraničí z hlediska AI ve školách vynikají Spojené Arabské Emiráty, Čína, Nizozemsko, Skandinávie a další.

Co by školám a organizacím nejvíc pomohlo, aby s AI pracovaly smysluplně a zároveň bezpečně? A jakou roli v tom mohou hrát mezinárodní programy, jako je Erasmus+?

Určitě by pomohlo více dlouhodobých školení a mentoringu pro vyučující, nejen jednorázové akce. Velký přínos má i možnost zapojit se do mezinárodních projektů a vidět, jak AI ve výuce funguje jinde. Programy typu Erasmus+ k tomu nabízejí prostor, protože financují výměny dobrých praxí nebo pilotní projekty.

Důležité je také posilovat digitální gramotnost nejen z technického, ale i společenského a civilizačního hlediska. A v ne

Štve mě, že se pořád řeší jen návratnost investic do vzdělávání. Přitom právě z radosti a nadšení vznikají ty největší inovace.

poslední řadě vysvětlit i rodičům, že není špatně dát dětem do ruky AI – naopak.

V oborech budoucnosti bez AI gramotnosti neobstojí a potřebují se umět v té digitální džungli bezpečně pohybovat.

Když se podíváte o deset let dopředu – jak ideálně by se školství díky AI změnilo?

Bylo by tu celoživotní vzdělávání, propojení oborů a učení, které vychází ze zážitků a každodenního života – něco jako moderní skauting, ale i pro dospělé. V projektu Culture Quest na popularizaci archeologie a technologií třeba testují gamifikaci a learn-to-earn principy, aby se učivo překlápělo do reálných zkušeností a zároveň si jím mohli studující něco vydělat. Štve mě, že se pořád řeší jen návratnost investic do vzdělávání, přitom by mělo být hlavně pro radost – právě z nadšení často vznikají ty největší inovace. A někdy to, co se naučíte v deseti letech, může být formativnější než to, co si odnesete z vysoké.

Jaké vzdělávací zdroje nebo nástroje sama používáte? A které byste doporučila i vyučujícím nebo lidem, co pracují s mládeží?

Miluju Wikipedii, a to proklikávání tam – mám otevřených třeba pět set záložek a telefon mi pomalu vytápí byt (smích). Podle mě je Wikipedia jeden z nejlepších počínů lidstva. Začínám právě tam, hledám kontext, propojuju témata, dohledávám si zdroje a baví mě, když pak tyhle souvislosti můžu předávat dál, třeba přes Culture Quest.

A když jde o praktickou výuku s dětmi, skvěle fungují nástroje jako Curipod nebo TeachAI.org, které nabízejí připravené AI aktivity pro různé věkové skupiny.



Sara Polak

Sara vystudovala archeologii a evoluční antropologii na Oxfordu, kde získala bakalářský i magisterský titul. Po zkušenostech v technologických startupech v Londýně a Los Angeles se vrátila do Česka, kde propojuje archeologii, technologie a umělou inteligenci. Spoluzaložila Mobilis Institute, virtuální výzkumné centrum Humanities Engineering Network a projekt Culture Quest. Objevila se v žebříčku Forbes 30 Under 30 a získala ocenění Business Revolution Award. Dlouhodobě se snaží bourat stereotypy spojené s humanitními vědami a technologiemi a ukazovat, že i AI může být pro lidi zdrojem radosti, kreativity a objevování.



Hra, která učí přemýšlet

Text: Adéla Vašinová

Foto: Cesta rozvoje

V online světě se mladí lidé cítí jako doma, ale orientovat se v něm může připomínat hledání cesty v neustále se měnícím labyrintu. Organizace Cesta rozvoje proto přišla s chytrým nápadem, jak pomoci – prostřednictvím vzdělávací hry Gamify+. Ta propojuje fyzické a digitální prostředí a ukazuje, že i hra může učit kriticky myslet, rozpoznat manipulaci nebo kyberšikanu.

Organizace Cesta rozvoje vznikla v roce 2018 z přesvědčení, že i neformální vzdělávání může nabídnout odpovědi na problémy dnešní doby. Věnuje se tématům, jako jsou lidská práva, mediální gramotnost, demokratické hodnoty, sociální znevýhodnění nebo třeba udržitelný rozvoj.

Přímo na mediální gramotnost se soustředí od začátku svého fungování. „Co podle nás mladým lidem v digitálním prostředí nejvíc chybí, je schopnost zastavit se, zamyslet se nad tím, co konzumují, a jak to ovlivňuje jejich názory, vztahy i rozhodování,“ říká jeden z členů týmu Michal Hlavica.

Gamify+: příběhy z online světa

Organizace proto v mezinárodní spolupráci vyvinula hybridní vzdělávací hru Gamify+, která propojuje digitální aplikaci s tištěným plánem a sadou herních karet. Je určena mladým lidem ve věku 15–18 let, kteří ve skupinách společně procházejí scénáře z digitálního prostředí, rozhodují se, diskutují a přemýšlejí o důsledcích svých voleb.

„Naším cílem bylo vytvořit nástroj, který bude nejen vzdělávat, ale také motivovat k aktivnímu přemýšlení o médiích

a vlastním chování v online světě. Pokud si mladí lidé skrze hru zažijí konkrétní situace a důsledky svých rozhodnutí, snáze si tyto zkušenosti přenesou i do běžného života,“ vysvětluje Hlavica.

Hra obsahuje jednotlivé moduly, které reflektují reálné problémy digitálního světa – kyberšikana, ověřování informací, obecná mediální gramotnost, propaganda, pravidla slušného chování online (netiquette) nebo kyberbezpečnost. Její přidanou hodnotou je i to, že učí porozumění, respektu a kritické empatii – schopnosti vcítit se do druhých, a přitom si zachovat vlastní názor.

Samotná hra je jen začátek. Cílem Cesty rozvoje je otevřít debatu o tom, co se v online prostředí děje, jak se nás to dotýká a co s tím. „Gamify+ vytváří silný zážitek, ale teprve rozhovor vedený instruktory či vyučujícími po hře dává prostor k hlubšímu porozumění tématu a k tomu, aby si účastníci přenesli zkušenosti ze hry do reálného života,“ dodává Hlavica a zdůrazňuje, že organizace chce do budoucna hru zpřístupnit i veřejnosti.

Evropa jako partner

Hra vznikala postupně, během série mezinárodních školení. Partneři přinesli své know-how – od únikových her a LARPů (hraní rolí ve fiktivním prostředí) až po digitální nástroje. Právě tato různorodost přístupů a sdílení v rámci Evropy umožnily vyvinout hru, která není jen výukovým materiálem, ale i zábavou.

Tato mezinárodní spolupráce nepřináší jen nové nápady do samotného projektu, ale proměňuje i přístup k práci. „Propojování lidí napříč Evropou pomáhá bořit stereotypy, podporuje vzájemné porozumění a ukazuje, že nás spojuje mnohem víc, než si často myslíme. Takové zkušenosti vedou k větší toleranci a empatii, ale i k hlubšímu vnímání evropské identity, což považujeme v dnešní době za nesmírně důležité,“ dodává Hlavica a zároveň zdůrazňuje, že programy Erasmus+ a Evropský sbor solidarity otevírají cestu k poznání a využití kvalitních vzdělávacích metod a nástrojů, které v různých částech Evropy vznikají. Díky nim je možné tyto přístupy přejímat, přizpůsobovat místním potřebám a dál rozvíjet. To přispívá k růstu, zvyšování kvality projektů i k budování dlouhodobých partnerství s reálným dopadem.

Technologie, které vtáhnou

Gamify+ je příkladem, jak může vypadat vzdělávání reagující na digitální transformaci. Nejde jen o přidání technologií, ale o rozvoj digitálních dovedností, bezpečného chování online a vytváření způsobů učení, které lidi baví. „Díky zapojení digitálních technologií můžeme do hry přinést prvky interaktivity, příběhu, náhody nebo zvukových či vizuálních efektů, které posilují zapojení a emoce. Učení se tak stává živým procesem, který si účastníci lépe zapamatují,“ uzavírá Hlavica.



Hra propojuje fyzický a digitální svět.

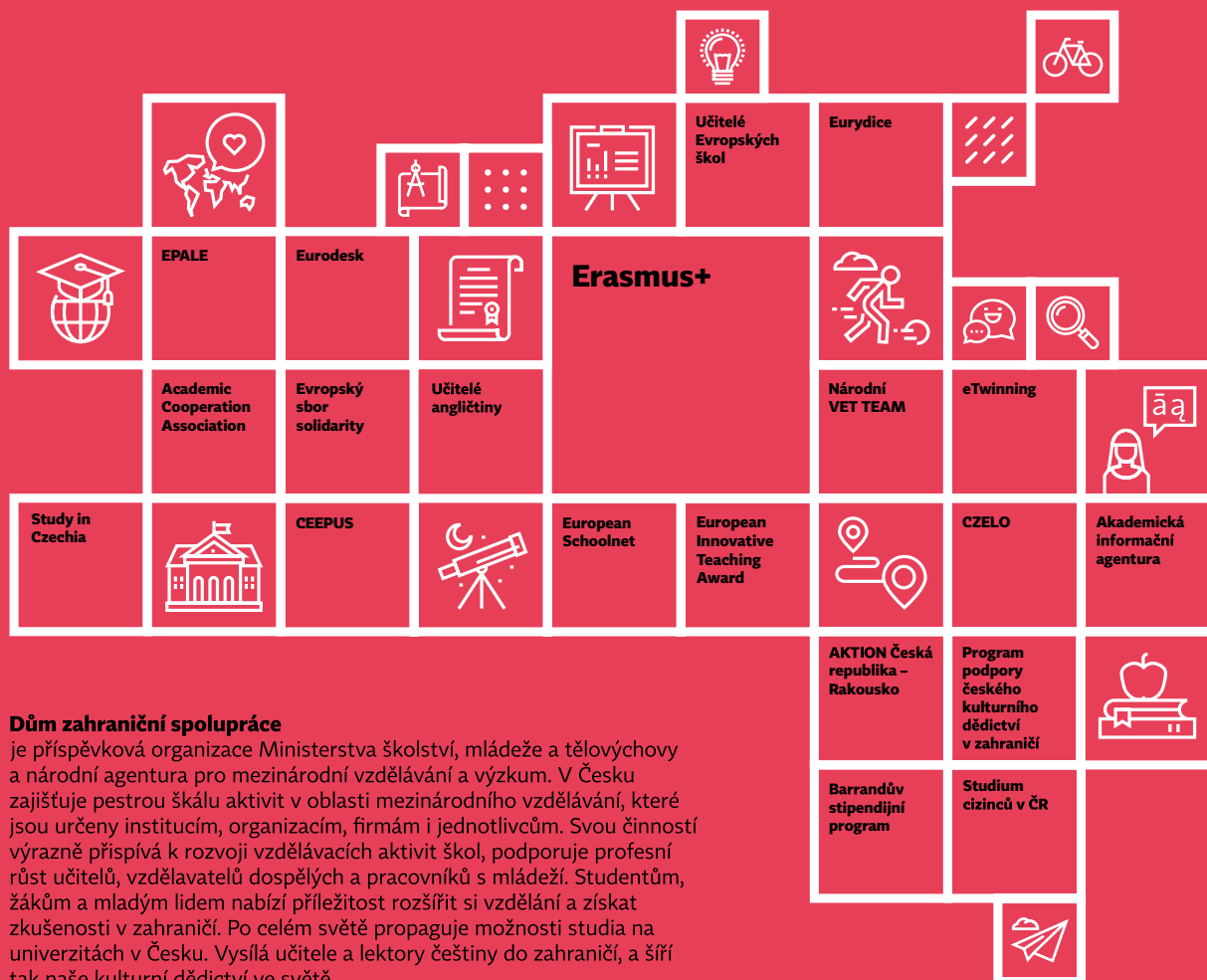


Využití hry ve vzdělávání zvyšuje motivaci.



Organizace hledá cesty k modernímu vzdělávání.





Dům zahraniční spolupráce

je příspěvková organizace Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy a národní agentura pro mezinárodní vzdělávání a výzkum. V Česku zajišťuje pestrou škálu aktivit v oblasti mezinárodního vzdělávání, které jsou určeny institucím, organizacím, firmám i jednotlivcům. Svou činností výrazně přispívá k rozvoji vzdělávacích aktivit škol, podporuje profesní růst učitelů, vzdělavatelů dospělých a pracovníků s mládeží. Studentům, žákům a mladým lidem nabízí příležitost rozšířit si vzdělání a získat zkušenosti v zahraničí. Po celém světě propaguje možnosti studia na univerzitách v Česku. Vysílá učitele a lektory češtiny do zahraničí, a šíří tak naše kulturní dědictví ve světě.



Facebook

@dzs.cz
@erasmusplusCR
@mladezvakci
@czelobrussels

Instagram

@dzs_cz
@eurodesk_cz

X

@dzs_cz
@CZELO_Brussels

LinkedIn

@dzs_cz

YouTube

@dzs_cz

Dům zahraniční spolupráce (DZS)

Na Poříčí 1035/4, 110 00 Praha 1

dzs.cz

Česká styčná kancelář pro vzdělávání a výzkum (CZELO)

@ czelo@dzs.cz
dzs.cz/czelo

Info Desk

Otevírací hodiny:
pondělí–čtvrtek 9–17 hod.
pátek 9–15 hod.

☎ +420 221 850 100
@ info@dzs.cz

Jsme tu pro vás i v regionech.

Přehled všech poboček najdete na
dzs.cz/dzs-v-regionech

Vytištěno na recyklovaném papíře s certifikací FSC®.



EVROPSKÁ UNIE