

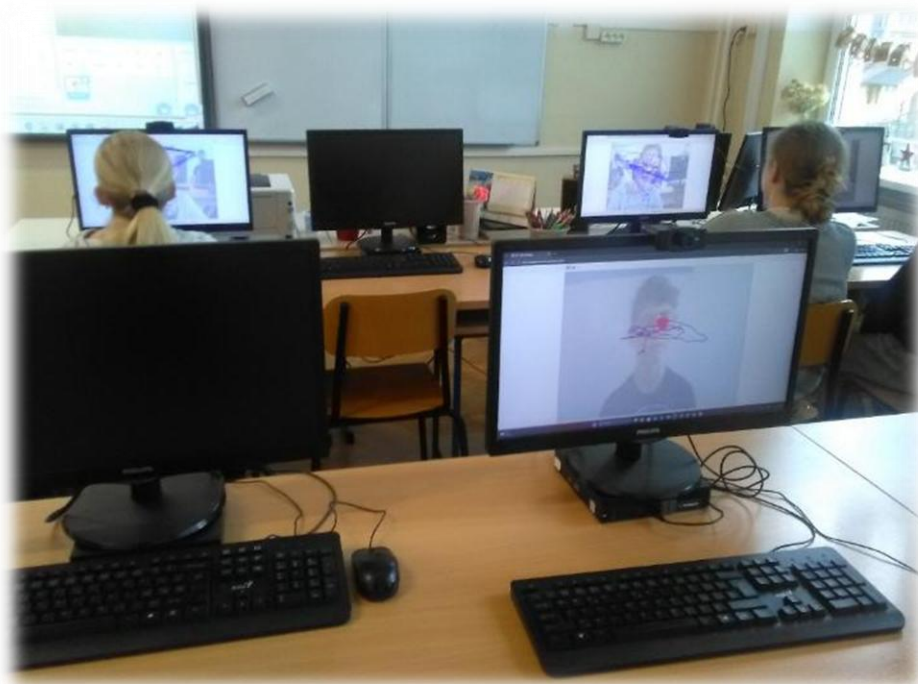
HOUR OF AI na GJAR

V týždni od **8. 12. do 12. 12. 2025** sa naši žiaci zapojili do iniciatívy [Hour of AI](#). Na hodinách informatiky mali možnosť zažiť aktivity zamerané na pochopenie základných princípov AI.

V úvode každej aktivity sme diskutovali o využívaní umelej inteligencie, jej prínosoch a rizikách. Žiaci si vyskúšali interaktívne aktivity, ktoré rozvíjali tvorivosť, kritické myslenie a ukázali, ako AI ovplyvňuje každodenný život.

❶ Programovanie s AI

Na online platforme <https://playground.raise.mit.edu/create> sme kreslili pohybom nosa, žmurkaním menili farbu pera a úsmevom vymazávali kresliacu plochu. [Základný program](#) si môžete stiahnuť, nahráť do platformy a experimentovať. Vysvetlili sme si, že cieľom aktivity nie je len zábava, ale ukážka toho, že umelá inteligencia dokáže ponúknuť alternatívne spôsoby ovládania počítača – čo je mimoriadne dôležité pre ľudí s obmedzenou motorikou alebo špecifickými potrebami prístupnosti.



Kreslíme nosom so žiakmi sekundy,...



...ale baví to aj žiakov 2. ročníka

❶ Ako sa AI učí

Učenie s posilňovaním či učenie s odmenou (Reinforcement Learning) sme si vysvetlili na našom **MENACE** (Matchbox Educable Noughts and Crosses Engine).



MENACE

MENACE hrá **piškvorky (tic-tac-toe)** a učí sa na základe **odmien a trestov**: ak vyhrá, dostane „odmenu“ (pridanie guľôčok do správnych krabičiek); ak prehrá, dostane „trest“ (odobratie guľičiek). Nevyužíva počítačový kód, ale **fyzické zápalkové krabičky a guľôčky**, no princíp je rovnaký ako pri modernom posilňovacom učení.

[Zahrajte si piškvorky proti virtuálnej verzii MENACE](#). Čím dlhšie s ňou budete hrať, tým lepším hráčom sa stane 😊. Všimnite si, ako sa učí – zo začiatku volí ťahy náhodne, no postupne sa zlepšuje.

Učiť MENACE je časovo náročné, preto sme si vyskúšali jednoduchšiu hru – **HEXAPAWN**. Zahrali sme si ju naživo – aby sme si uvedomili, ako hrá človek, a potom [online proti umelej inteligencii](#).



Najprv "naživo", potom s AI

Strojové učenie s učiteľom sme si vyskúšali s využitím metodík z portálu www.aidetem.cz. Podľa metodiky [Strojové učení 01 — Dataset](#) sme hľadali spoločné znaky a odlišnosti Fluffov a Earlov. Potom sme pokračovali metodikou [Strojové učení s učitelem](#) a na online platforme [Teachable Machine](#) sme natrénovali model strojového učenia na rozpoznávanie mimozemšťanov. Potom sme vďaka pripojenej webkamere zisťovali, do ktorého kmeňa zaradí model nás 😊.



Strojové učenie

① NotebookLM.google

Najmä starších žiakov zaujal nástroj [NotebookLM](#). Ukázali sme si, aké funkcie ponúka. Z videí, pdf súborov alebo vloženého textu sme nechali vygenerovať prezentáciu, infografiku, podcast, video, kvíz. Zhodli sme sa na tom, že je to skvelý spôsob, ako upraviť študijný materiál tak, aby vyhovoval žiakom s rôznymi učebnými štýlmi.



Čo vie generovať tento nástroj NotebookLM? Ako zdroj dostal tento text – pozrite si dve ukážky jeho výstupov: [infografiku](#) a [prezentáciu](#).