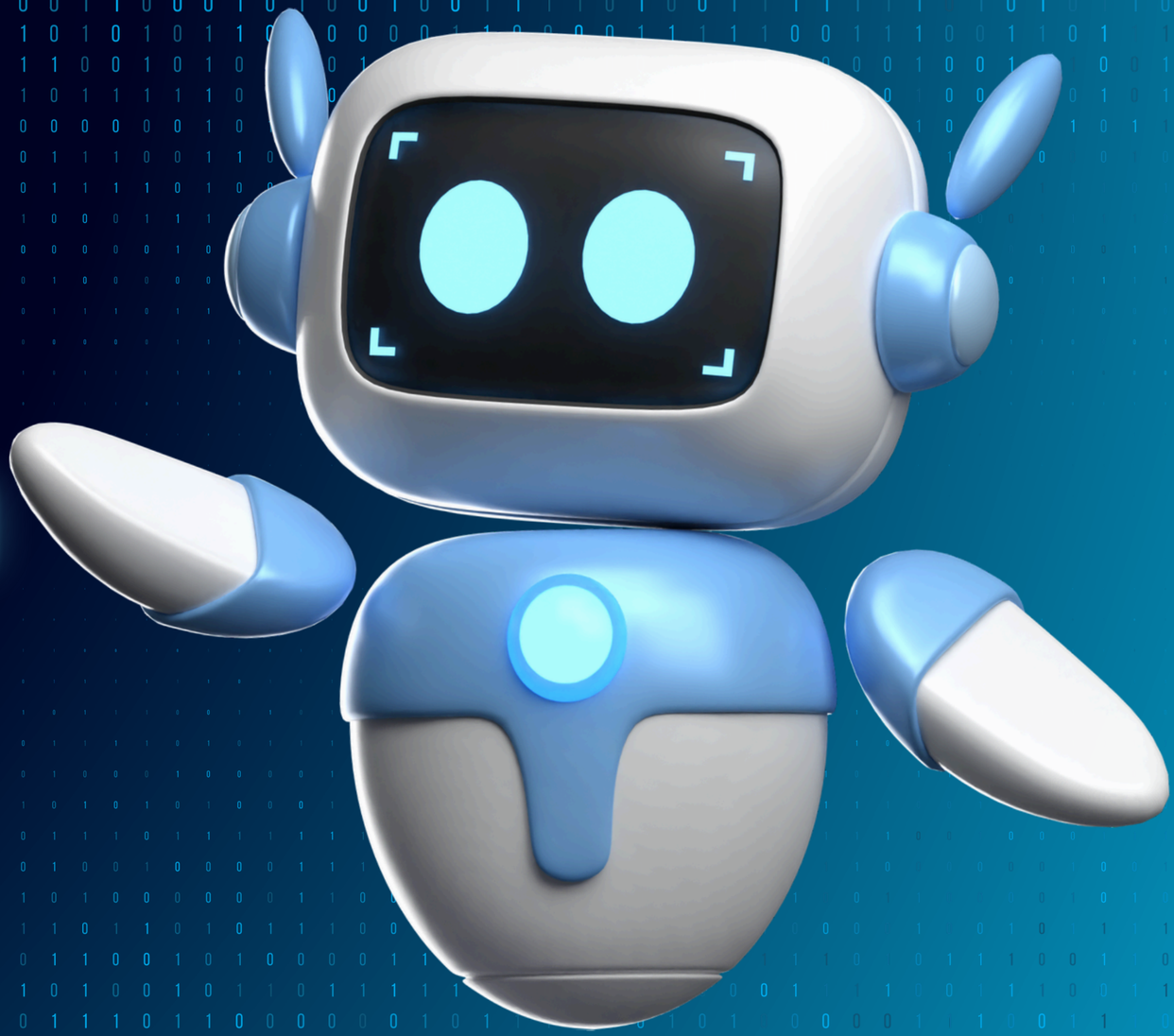
AI asistent učiteľa: Efektívne využitie umelej inteligencie vo vzdelávaní

UMELÁ
INTELIGENCIA



INTERAKTÍVNA
ŠKOLA | FUTURE FOR EDUCATION

PRIHLÁSTE SA :

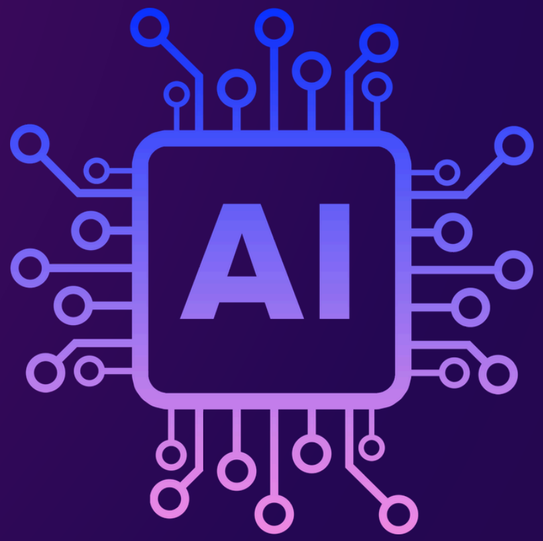
menti.com

4465 5706



J.A.Komenský

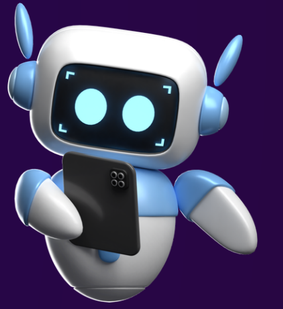
UMELÁ INTELIGENCIA

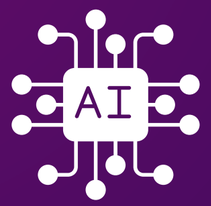


ARTIFICIAL INTELLIGENCE

„UMELÁ INTELIGENCIA NENAHRADÍ ĽUDÍ – ALE ĽUDIA, KTORÍ JU POUŽÍVAJÚ, NAHRADIA ĽUDÍ, KTORÍ JU NEPOUŽÍVAJÚ“

HISTÓRIA





MODERNÁ AI (2010 – SÚČASNOSŤ)

POKROK V STROJOVOM UČENÍ



OBNOVENÝ ROZMACH (1990 – 2010)

PRÍCHOD LEPŠÍCH VÝPOČTOVÝCH TECHNOLÓGIÍ - PROGRAM DEEP BLUE



ZIMNÉ OBDOBIE AI (1970 – 1990)

NEDOSIAHNUTÉ OČAKÁVANIA A NEDOSTATOK VÝPOČTOVEJ SILY



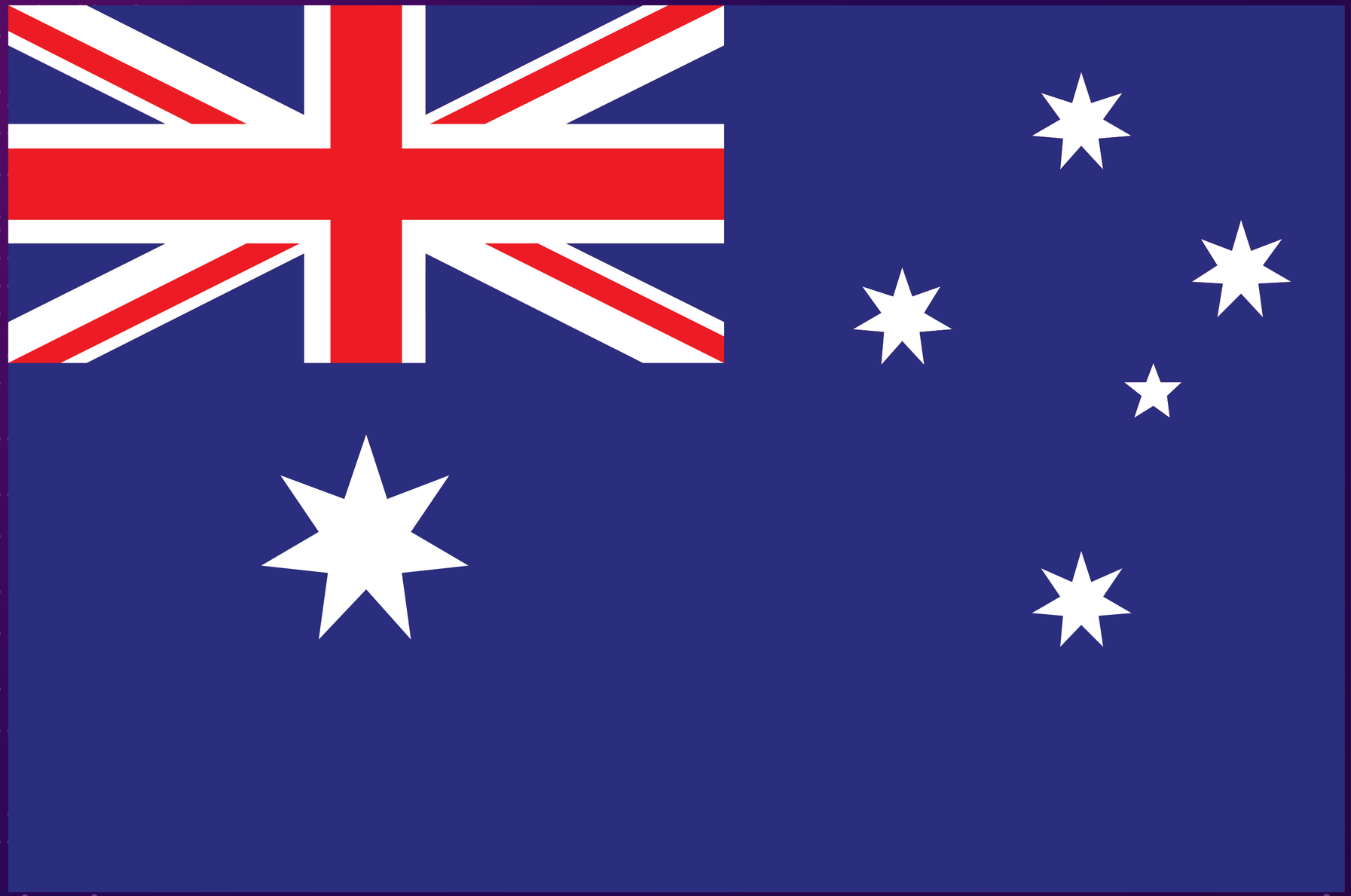
POČIATKY AI (1950 – 1970)

TURINGOV TEST- SPÔSOB POSÚDENIA SCHOPNOSTI STROJA PREJAVIŤ INTELIGENCIU, KTORÁ JE NEROZOZNATEĽNÁ OD ĽUDSKEJ



STAROVEK

PREDSTAVY O UMELÝCH BYTOSTIACH - MECHANICKÝCH ĽUĎOCH





Umelá inteligencia (AI) je oblasť informatiky, ktorá sa zaoberá vytváraním a využívaním systémov schopných vykonávať úlohy, ktoré zvyčajne vyžadujú ľudskú inteligenciu. Tieto úlohy môžu zahŕňať učenie sa, riešenie problémov, rozpoznávanie vzorcov, rozhodovanie a jazykovú komunikáciu.

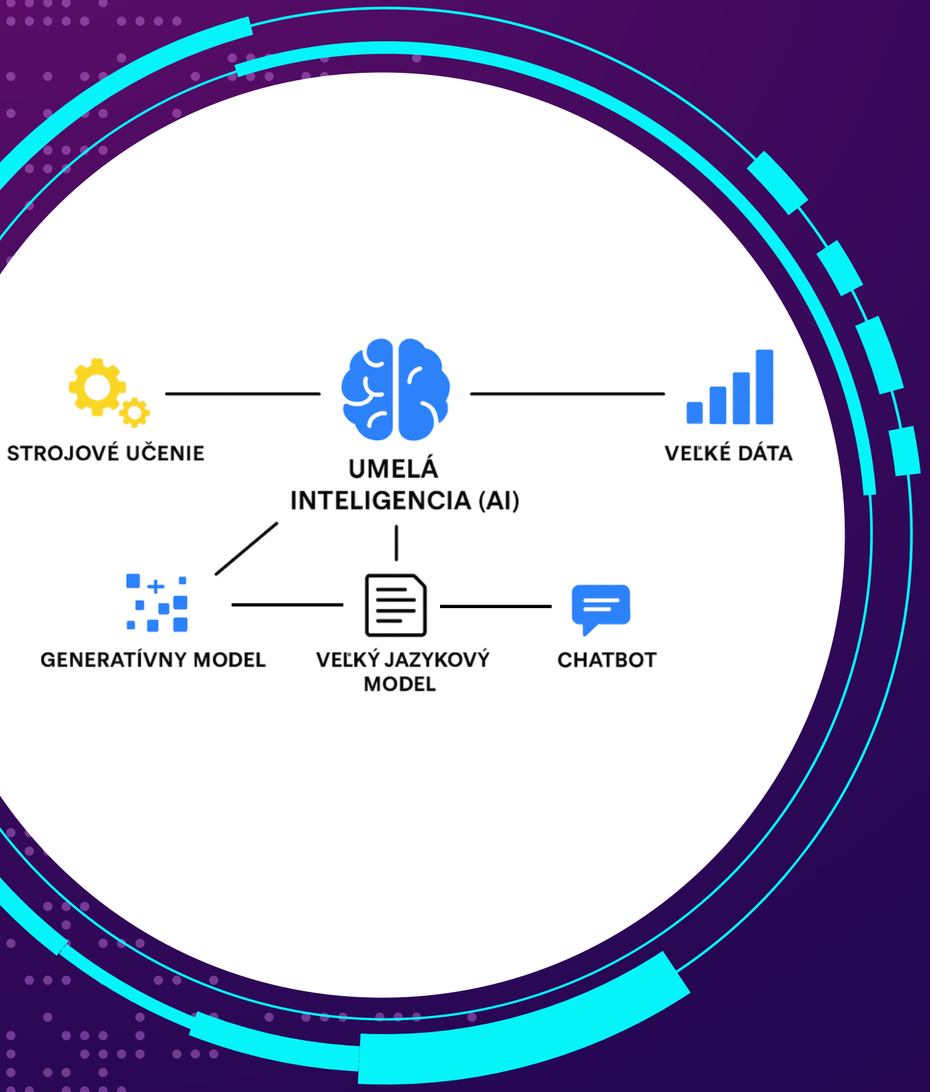
- **Diskriminačná umelá inteligencia** sa zameriava na **rozlišovanie alebo klasifikáciu** medzi rôznymi kategóriami. Jej úlohou je predpovedať, do ktorej kategórie patrí daný vstup.



- **Generatívna umelá inteligencia** sa zameriava na **vytváranie nových dát, ktoré sú podobné tým, ktoré sa používali na jej tréning.** Jej úlohou je generovať nové príklady alebo vzory na základe toho, čo sa naučila.



SLOVNÍK POJMOV:



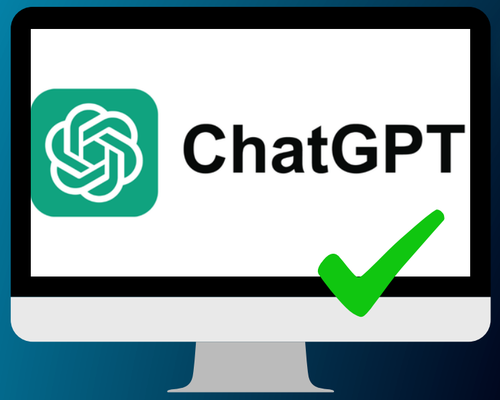
Strojové učenie - predstavuje metódu, ktorá umožňuje systémom AI, aby prichádzali s novými riešeniami a odhalili vzory vo veľkých dátach.

Veľké Dáta (BIG DATA) - to sú rôznorodé dáta v mnohých formátoch, líšiace sa veľkosťou a štruktúrou, ktoré sa dajú využiť na analýzu.

Generatívny model - je koncept v oblasti strojového učenia ktorý sa pokúša naučiť sa skryté vzorce v údajoch tak, aby mohol generovať nové dáta, ktoré sa riadia rovnakými vzorcami.

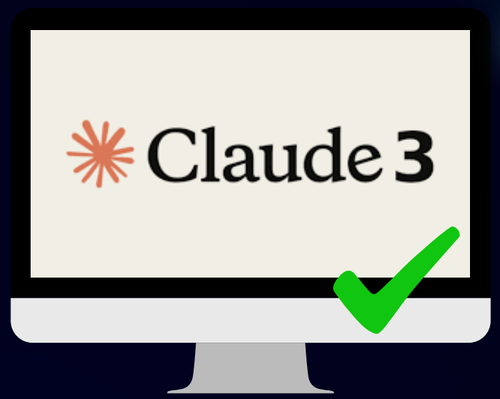
Veľký jazykový model - je typ generatívneho modelu, ktorý je trénovaný na obrovských množstvách textových dát. Predstavuje počítačový program, ktorý je navrhnutý na spracovanie a modelovanie textu pričom dokáže generovať realistický, originálny a tvorivý text. Najznámejšie jazykové modely sú GPT 5, BERT a CLOUDE.

Veľký jazykový model je ako mozog, ktorý vie rozmýšľať a rozprávať.
Chatbot je konkrétny „produkt“, ktorý tento mozog používa na rozhovor v užitočnom formáte.



OPENAI

- stabilný a kvalitný
- efektívny
- silné kontextové porozumenie
- konverzačné schopnosti
- učenie a prispôsobenie
- široké spektrum modelov
- všestrannosť využitia



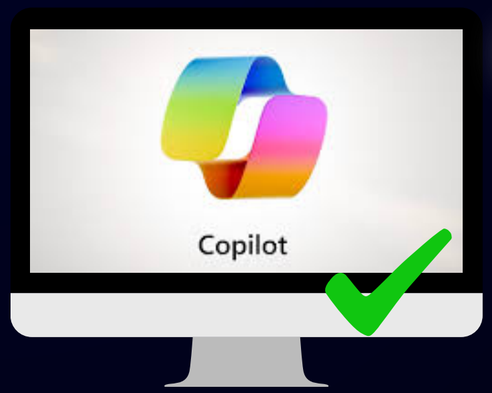
ANTROPIC

- dostupný aj v EU
- najlepšie kognitívne porozumenie
- nízka miera halucinácie
- minimalizuje predpojatosť
- zameraný na etické aspekty



GOOGLE

- stabilný a kreatívny
- rýchly
- kvalitný “spisovateľ”
- dobré kontextové porozumenie
- interakcia do služieb Google



COPILOT

- osobný asistent
- konto v Office365
- doplnok prehliadača Bing, Edge
- vybrané funkcie z ChatGPT



CHATGPT JE CHATBOT POHÁŇANÝ UMELOU INTELIGENCIOU, KTORÝ ROZUMIE OTÁZKAM A ODPOVEDÁ NA NE POMOCOU PRIRODZENÉHO JAZYKA. VIE VIESŤ ROZHOVOR, VYSVETĽOVAŤ POJMY, RIEŠIŤ PROBLÉMY, TVORIŤ TEXTY A PRISPÔSOBUJE SA RÔZNYM POTREBÁM POUŽÍVATEĽOV.

SILNÉ STRÁNKY

- generuj prirodzený text v širokej škále tém a štýlov
- prispôsobuje sa rôznym typom konverzácie
- "rozumie" kontextu

- **zhrnutie** — dlhé texty, prepisy, články, správy...
- **brainstorming** — nápady, osnovy, koncepty...
- **syntéza** — kombinácia rôznych vstupov
- **písanie** – články, tlačové správy, správy, glosáre...
- **kódovanie** — jednoduché programy, skripty...
- **extrahovanie** rôznych informácií z textu
- **prepisovanie textov** — štýly, štruktúra...

SLABÉ STRÁNKY

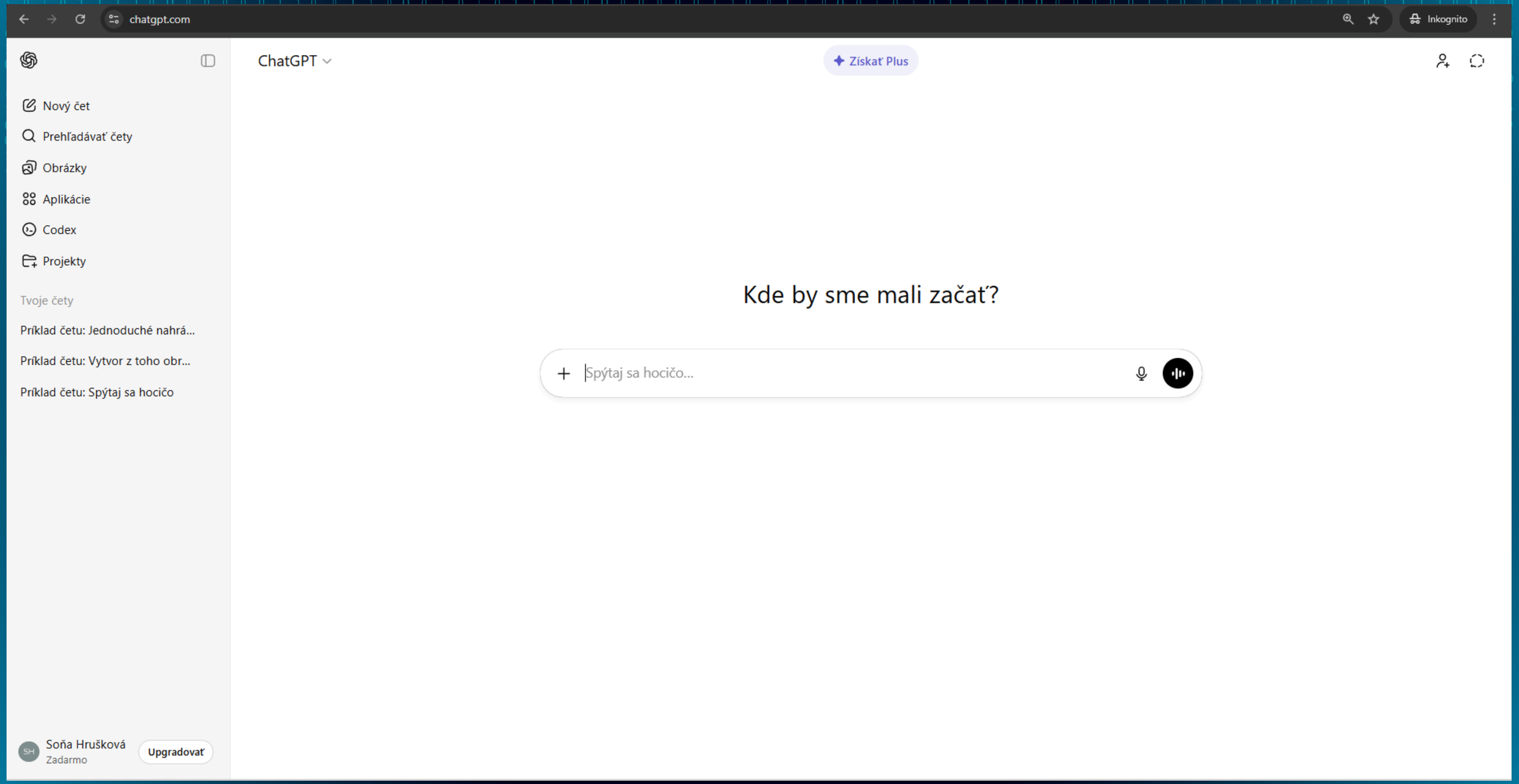
- základné znalosti sú trénované na historických dátach
- aktuálnosť informácií závisí od použitého režimu a nástrojov
- halucinácie – niekedy si "vymýšľa veci"

- INFORMÁCIE JE POTREBNÉ OVERIŤ !



CHATGPT - REGISTRÁCIA

chatgpt.com



PLÁNY A CENY

Free

Inteligencia pre každodenné úlohy

0 € / mesiac

Získajte Free ↗

- Obmedzený prístup k vlajkovému modelu GPT-5.3
- Obmedzené správy a nahrávania
- Obmedzené a pomalšie vytváranie obrázkov
- Obmedzené podrobné vyhľadávanie
- Obmedzená pamäť a kontext
- Codex má obmedzený prístup

Máte existujúcu tarifu? Pozri si pomoc s fakturáciou.

Go

Pokračuj v čete s rozšíreným prístupom

8 € / mesiac

Získajte Go ↗

Všetky súčasti tarify Free a:

- Viac prístupu k nášmu vlajkovému modelu GPT-5.3
- Viac správ
- Viac nahratí
- Viac tvorby obrázkov
- Dlhšia pamäť

Táto tarifa môže obsahovať reklamy. Zistiť viac

Plus

Urob viac s pokročilou inteligenciou

23 € / mesiac

Získajte Plus ↗

Všetky súčasti tarify Go a:

- Pokročilé modely uvažovania
- Rozšírené správy a nahrávania
- Rozšírené a rýchlejšie vytváranie obrázkov
- Rozšírené podrobné vyhľadávanie a režim agenta
- Rozšírená pamäť a kontext
- Projekty, úlohy a vlastné modely GPT
- Agent Codex a generovanie videí Sora.
- Včasný prístup k novým funkciám

Pro

Maximalizuj svoju produktivitu

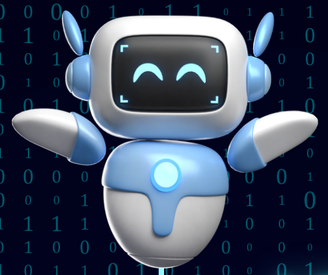
Od
103 € / mesiac

Získajte Pro ↗

Všetky súčasti tarify Plus a:

- 5- alebo 20-násobne viac používania
- Pro uvažovanie s GPT-5.4 Pro
- Maximum úloh Codexu
- Neobmedzený GPT-5.3 a nahrávanie súborov
- Neobmedzené a rýchlejšie vytváranie obrázkov
- Maximálne podrobné vyhľadávanie a režim agenta
- Maximálna pamäť a kontext
- Rozšírené projekty, úlohy a vlastné GPT modely
- Rozšírený prístup ku generovaniu videí so Sora
- Preskúmať ukážku nových funkcií

Neobmedzené, podlieha ochranným prvkom pred zneužitím. Zistiť viac



BEZPLATNÉ KONTO

- časovo neobmedzené konto
- používa model GPT-5.5 Instant
- obmedzený počet správ v časovom limite
- po dosiahnutí limitu prechod na GPT-5.5 Instant mini
- rýchla odozva
- možné obmedzenie počas špičky
- štandardný výkon pri komplexných a zložitých úlohách
- podpora tvorby obrázkov - limity
- podpora analýzy dokumentov - limity



KONTO CHATGPT PLUS

- 23 €/ mesačne - karta
- používa model GPT-5.5 Instant a GPT-5.6 Sol s pokročilým myslením
- možnosť výberu úrovne pokročilého myslenia
- rýchla odozva
- “neobmedzený” denný limit
- vylepšený výkon pre náročnejšie úlohy a výstupy
- rozšírené generovanie obrázkov, analýza dokumentov
- prístup k projektom, úlohám a tvorbe vlastných modelov
- podpora tvorby obrázkov
- podpora analýzy dokumentov - prílohy

Prezývka

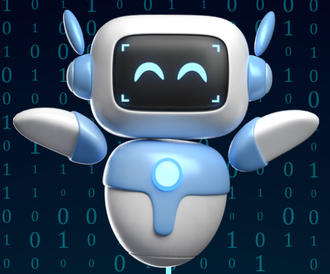
Povolanie

Vlastné pokyny

Chcem, aby odpovede boli stručné, jasné a vecné, s dôrazom na praktické príklady, ktoré môžem okamžite použiť v triede. Preferujem, ak sú odporúčania konkrétne, kreatívne a priamo relevantné pre vzdelávanie žiakov vo veku 10 až 15 rokov.

Očakávam, že odpovede budú interaktívne, s návrhmi na aktivity, hry alebo nástroje, ktoré podporujú samostatné myslenie žiakov a digitalizáciu. Dôležité je, aby odpovede reflektovali inkluzívne vyučovanie, brali ohľad na rôzne štýly učenia a ponúkali variabilitu v spôsobe vysvetľovania (napr. vizuálne, auditívne, kinestetické).

Odpovede by mali byť prispôsobené **slovenskému kontextu**, prípadne vychádzať zo zdrojov vhodných pre učiteľov základných škôl. Ak ide o komplexné témy, oceníme rozdelenie do krokov alebo fáz, ktoré môžu byť ľahko implementované v triede. Odpovede nech vychádzajú zo **štátneho vzdelávacieho programu (2023) a obsahových štandardov.**



PRISPÔSOBIŤ CHATGPT

Viac o tebe

Som učiteľka geografie a slovenského jazyka na základnej škole, pracujem so žiakmi vo veku 10–15 rokov. Zameriavam sa na inovatívne, zábavné a aktivizujúce vyučovanie, ktoré podporuje samostatné myslenie a aktívne učenie žiakov.

Cieľom je zmysluplne integrovať moderné technológie a umelú inteligenciu do výučby tak, aby prinášali interaktívne a praktické vzdelávacie zážitky.

Očakávam odporúčania výučbových metód, zdrojov a digitálnych nástrojov vhodných pre základné školy, s dôrazom na okamžitú použiteľnosť v triede. Preferujem stručné, jasné odpovede podložené konkrétnymi príkladmi a prispôsobené potrebám žiakov vo veku 10–15 rokov.

ZMENA MYSLENIA

Koloseum v Ríme - Hľadať Goo

google.sk/search?q=Koloseum+v+Ríme&sca_esv=8dca5a6e4fb2a16a&sca_upv=1&hl=sk&source=hp&ei=lxKiZs75BYGVxc8PzJ3UYA&iflsig=AL9hbdgAAAAAZqlgM4I5-vAUMNvFpZ1STnw2kdcpwOEI&ved=0ahUKEwiOI4CK6MGHAxWBSvED...

Inkognito

Google

Koloseum v Ríme

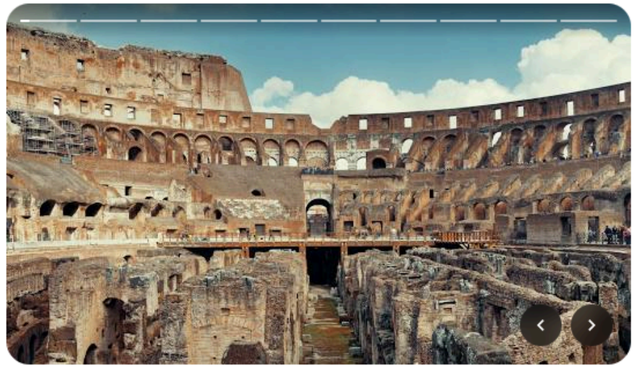
Prihlásiť sa

Všetko | Obrázky | Videá | Správy | Knihy | Web | Finance | Nástroje

Vstupenky | Recenzie

Koloseum

4,7 ★ (403 tis.) · Budova v Ríme, Taliansko · Otvorené





Lístky

Od 18,00 €

Z oficiálneho webu

Základná vstupenka

Počasie

št	pi	so
34 °	36 °	37 °

weather.com

Wikipedia
https://sk.wikipedia.org › wiki › Koloseum

Koloseum

Koloseum (po taliansky Colosseo) sú ruiny veľkého amfiteátra v strede Ríma. V súčasnosti je to architektonická dominanta Ríma. **Koloseum** stojí na mieste ...



Aktuality
https://www.aktuality.sk › Cestovanie

Koloseum: Top 30 zaujímavostí, faktov a užitočných ...

21. 1. 2023 — Jednu z najznámejších pamiatok v Európe – **Koloseum v Ríme** – ročne navštívia milióny turistov. Slávny amfiteáter, na ktorého stavbu otroci museli ...



romecolosseumtickets.tours
https://romecolosseumtickets.tours › koloseum-historia-r...

Rímske Koloseum História - Colosseum

Koloseum sa nachádza v srdci talianskeho mesta Rím. Známy aj ako Flaviov amfiteáter, je to stavba oválneho tvaru, najväčšia, aká bola kedy postavená



Web | Trasa | Uložiť | Zdieľať | Volať

Zobraziť vstupenky

Informácie

Koloseum sú ruiny veľkého amfiteátra v strede Ríma. V súčasnosti je to architektonická dominanta Ríma. Koloseum stojí na mieste umelého jazera v záhrade Neronovho Zlatého domu na konci Forum Romanum. Pôvodne slúžil ako amfiteáter a bola to najväčšia budova v Rímskej ríši.
Wikipédia

Adresa: Piazza del Colosseo, 1, 00184 Roma RM, Taliansko

Napíš mi základe informácie o Koloseu v Ríme vo forme eseje – zaujímavého rozprávania pre žiakov vo veku 13 rokov. Použi rôzne zaujímavosti z histórie, ktoré môžu žiakov prekvapiť.

Predstavte si, že by ste sa ocitli uprostred Ríma pred viac ako 2000 rokmi. Všade by ste počuli hluk ľudí, trhajúcich sa z každého kúta mesta, šumiaci ruch na uliciach, predajcov kričiacich svoje ponuky – a potom by ste to uvideli. Obrovskú stavbu, ktorá by sa týčila nad mestom, kamenný kolos, ktorý by vám vyrazil dych. Toto je Koloseum, jedno z najväčších divov antického sveta, miesto, kde sa zrodili legendy, ale aj miesto krutých bojov.

Koloseum – Amfiteáter pre 50 000 divákov

Koloseum, alebo Flaviovský amfiteáter, nebolo len obyčajnou stavbou. Postavili ho rímski cisári, aby ľudia mali kde sledovať predstavenia, ale nešlo o divadelné hry či koncerty, ako dnes. Rímski obyvatelia prichádzali na toto miesto pozerať sa na niečo omnoho krvavejšie – gladiátorské zápasy. Predstavte si, že do arény nastúpi gladiátor – profesionálny bojovník – pripravený čeliť nielen druhým gladiátorom, ale aj divokým zvieratám, ako sú levy, tigre či medvede, ktoré privážali z celého sveta. Diváci neboli len ticho, naopak – povzbudzovali a kričali na svojho favorita. Bolo to niečo ako dnešné športové zápasy, len s oveľa nebezpečnejšími následkami.

V Koloseu sa zmestilo až 50 000 divákov. Predstavte si, že by ste sedeli na najvyššej priečke a sledovali maličkú arénu pod sebou. Amfiteáter bol rozdelený podľa spoločenských vrstiev – bohatí ľudia a cisár sedeli najbližšie pri aréne, zatiaľ čo chudobní museli vyjsť až hore.

Najväčšie prekvapenie? Námorné bitky v Koloseu!

Jedna z najväčších zaujímavostí, ktorú by ste v Koloseu nikdy nečakali, je, že sa v ňom odohrávali aj námorné bitky. Áno, čítaš správne! Koloseum totiž vedeli zaplaviť vodou a vytvoriť tak obrovské jazero. Do tohto „jazera" vpustili lode a na nich bojovníkov, ktorí simulovali skutočné bitky na mori. Bolo to neuveriteľne zložité a technicky náročné, ale Rimanom sa to podarilo. Dnes už takéto predstavenia v Koloseu nevidíme, ale predstava, že v aréne bojovali nielen ľudia, ale aj lode, znie naozaj úžasne.

Koloseum – Miesto, kde rozhodoval cisár o živote a smrti

Ďalšou fascinujúcou vecou je, že gladiátori, ktorí prehrali zápas, nemuseli vždy zomrieť. O ich osude totiž často rozhodoval samotný cisár alebo pu[illegible]ům. Keď gladiátor prehral, cisár mohol zdvihnúť palec hore – čo znamenalo, že mal byť ušetrený – alebo palec dole – čo znamenalo smrť. Hovorí sa

Správa ChatGPT

ChatGPT môže robiť chyby. Over dôležité informácie.



PROMPT - VSTUP

Poďme zadať požiadavku ...

Správa ChatGPT

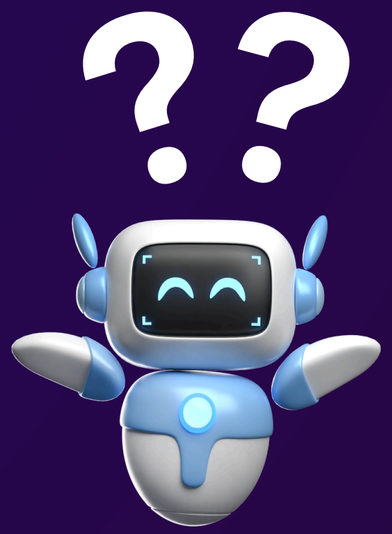


PROMPT - VSTUP

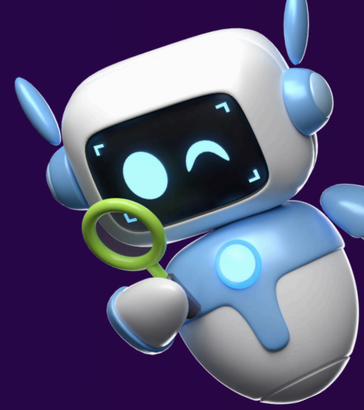
- je inštrukcia, ktorú dávame generatívnemu modelu
- informáciu, aký typ dát má generovať
- otázka, príkaz alebo tvrdenie
- je to východiskový bod pre generovací proces a smeruje ho k vytváraniu obsahu, ktorý je relevantný k položenej otázke alebo tvrdeniu
- kvalita promptu môže výrazne ovplyvniť kvalitu a relevanciu generovaného výstupu

Aký problém riešime?

- problém vyjadrený prostredníctvm promptu
- vyjadrujme sa čo najkonkretnejšie
- rozprávajme prirodzeným spôsobom



VÝVOJ PROMPTU:



Krok 1: Základný prompt
"Napíš mi článok o geografických regiónoch."

Krok 2: Špecifikovanie témy
“Napíš mi článok o geografických regiónoch v Európe, vrátane ich kultúrnych a ekonomických aspektov."

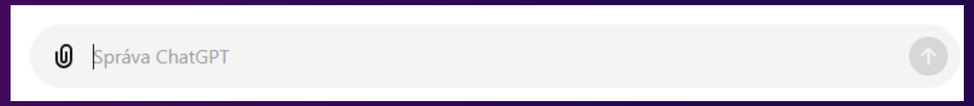
Krok 3: Určenie publika a dĺžky
"Napíš mi článok o geografických regiónoch v Európe, vrátane ich kultúrnych a ekonomických aspektov, ktorý bude mať **500 slov** a bude vhodný **pre žiakov vo veku 12 až 15 rokov.**"

Krok 4: Zahrnutie špecifických otázok alebo bodov
"Napíš mi článok o geografických regiónoch v Európe, vrátane ich kultúrnych a ekonomických aspektov, ktorý bude mať 500 slov a bude vhodný pre žiakov vo veku 12 až 15 rokov. Zahrň do článku nasledujúce otázky: **Aké sú hlavné geografické charakteristiky týchto regiónov? Aké kultúrne tradície sú pre každý región typické? Aké sú ekonomické zdroje v týchto oblastiach?"**

Krok 5: Určenie cieľa
"Napíš mi článok o geografických regiónoch v Európe, vrátane ich kultúrnych a ekonomických aspektov, ktorý bude mať 500 slov a bude vhodný pre žiakov vo veku 12 až 15 rokov. Zahrň do článku nasledujúce otázky: Aké sú hlavné geografické charakteristiky týchto regiónov? Aké kultúrne tradície sú pre každý región typické? Aké sú ekonomické zdroje v týchto oblastiach? **Cieľom je, aby žiaci získali lepší prehľad o rôznych regiónoch a ich unikátnych vlastnostiach."**

CIEĽ	ČO chcem získať. Na začiatku si ujasním, na čo výstup použijem.	„Vytvor pracovný list“ „VYtvor vysvetlenie učiva“ „Vytvor test / hru / prezentáciu“	Bez cieľa AI „hádá“, čo má robiť.
ROLA	KÝM má AI byť. Určím, v akej úlohe má AI vystupovať.	„Si učiteľ geografie na ZŠ“ „Si didaktik slovenského jazyka“ „Si tvorca vzdelávacích hier“	AI sa prispôsobí odborne aj štýlom.
CIEĽOVÁ SKUPINA	PRE KOHO je výstup. Veľmi dôležité pre školu.	... ročník napr. 6. ročník ZŠ .... vek žiakov ... prípadne úroveň (začiatočníci, pokročilí)	Inak AI vysvetľuje „príliš múdro“ alebo naopak detinsky.
TÉMA A OBSAH	ČO MÁ BYŤ SPRACOVANÉ. Nestačí len názov témy.	❌ „Fotosyntéza“ ✅ „Fotosyntéza – význam, priebeh, vstupy a výstupy“	Čím presnejšie, tým lepší výstup.
FORMA VÝSTUPU	AKO MÁ VÝSLEDOK VYZERAŤ.	súvislý text, body / tabuľka, pracovný list, test s ABCD, hra / aktivita	Forma = menej úprav pre učiteľa.
ROZSAH A ŠTRUKTÚRA	Pomôže, aby výstup nebol príliš dlhý alebo chaotický.	„150–200 slov“ „5 úloh“ „3 aktivity” „jasne oddelené časti“	x
DIDAKTICKÉ POŽIADAVKY	ČO UČITEĽ POTREBUJE V TRIEDE.	jednoduchý jazyk, príklady z praxe, otázky na rozmýšľanie, inkluzívny prístup, prepojenie na ŠVP	Toto robí z odpovede skutočný učebný materiál
OBMEDZENIA	ČO AI NESMIE ROBIŤ.	„Nepoužívaj odborné pojmy bez vysvetlenia“ „Bez emojis“ „Bez odkazov na vysokú školu“	x

PROMPT



- **Prompt:** "Napíš básničku o jari."
- **AI odpoveď:** "Jar je tu, slnko svieti, kvetiny kvitnú, vtáčky letia."

vstup, pokyn alebo otázka, ktorú používateľ formuluje, aby získal od umelej inteligencie konkrétne výsledky

VLÁKNO

- **Prompt:** "Napíš básničku o jari."
- **AI odpoveď:** "Jar je tu, slnko svieti, kvetiny kvitnú, vtáčky letia."

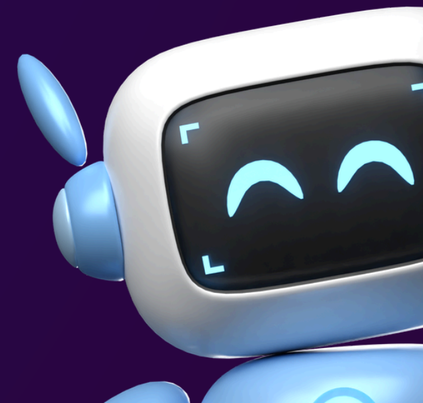
Potom môžeš pokračovať v rovnakom vlákne s ďalším promptom:

- **Ty:** "Aké kvety kvitnú na jar?"
- **AI odpoveď:** "Na jar kvitnú tulipány, narcisy a fialky."

je séria výmen medzi používateľom a umelou inteligenciou na určitú tému alebo úlohu. Je to ako rozhovor, ktorý prebieha v jednej línii.

KONVERZÁCIA V ČETE

je celková komunikácia medzi používateľom a umelou inteligenciou, ktorá môže zahŕňať viacero vlákien a tém. Je to ako veľký rozhovor, ktorý môže obsahovať rôzne podtémy



CVIČENIE

Z VÝSTUPU VYGENERUJTE VSTUP - PROMPT

POMÔCKA: URČENÉ PRE 6. ROČNÍK

Metafora je literárny prostriedok, pri ktorom porovnávame dve veci alebo javy bez použitia porovnávacích slov ako „ako" alebo „ako keby". Pomáha vyjadriť myšlienky obrazne a dáva textu umelecký rozmer.

Jednoduché vysvetlenie pre žiakov:

Metafora je, keď niečo nazveme iným slovom, aby sme si to lepšie predstavili. Napríklad povieme „more hviezd" namiesto „veľa hviezd na oblohe".

Príklady z literatúry:

1. **„Zem spievala smutnú pieseň"** (symbolické stvárnenie smútku prírody).
    - Zdroj: Môže sa využiť úryvok zo slovenskej poézie, napríklad od Pavla Országha Hviezdoslava.
2. **„Mesiac bol strieborný tanier na oblohe"** (mesiac je prirovnaný k tanieru, aby sme si ho predstavili ako niečo jasné a kruhové).
    - Zdroj: Obrazná báseň o prírode od Janka Kráľa alebo iných slovenských autorov.

UMELÁ INTELIGENCIA

MENTIMETER

4465 5706

SPRÁVNA ODPOVEĎ.

Vysvetli, čo je metafora a uveď dva príklady z literatúry pre žiakov 6. ročníka základnej školy.

Z VÝSTUPU VYGENERUJTE VSTUP - PROMPT

Kvíz: Romantizmus v literatúre

Úroveň: 9. ročník ZŠ

1. Ktoré z nasledujúcich znakov sú typické pre romantizmus v literatúre?

a) Dôraz na city a subjektívne prežívanie.

b) Realistické a presné opisy bežného života.

c) Oslava prírody a jej krásy.

d) Odmietanie minulosti a histórie.

e) Hrdina bojujúci proti nespravodlivosti a spoločenským normám.

2. Ktorí autori patria medzi známych predstaviteľov romantizmu?

a) Johann Wolfgang von Goethe.

b) Victor Hugo.

c) William Shakespeare.

d) George Gordon Byron.

e) Anton Pavlovič Čechov.

3. Aké témy často spracovávali romantickí spisovatelia?

a) Nešťastná láska.

b) Boj jednotlivca proti spoločnosti.

c) Progres technológií a priemyslu.

d) Národné obrodenie a vlastenectvo.

e) Psychologické a vedecké analýzy.

4. Aké literárne žánre boli v romantizme obľúbené?

a) Lyrická báseň.

b) Román.

c) Historická poviedka.

d) Dráma s realistickými postavami.

e) Eposy a balady.

5. Ktoré diela sú typické pre obdobie romantizmu?

a) *Chrám Matky Božej v Paríži* (Victor Hugo).

b) *Faust* (Johann Wolfgang von Goethe).

c) *Mŕtve duše* (Nikolaj Vasilievič Gogoľ).

d) *Pútnik Chalíl* (Janko Kráľ).

e) *Anna Karenina* (Lev Nikolajevič Tolstoj).

Správne odpovede:

1. a), c), e).

2. a), b), d).

3. a), b), d).

4. a), b), e).

5. a), b), d).

MENTIMETER

4465 5706

SPRÁVNA ODPOVEĎ.

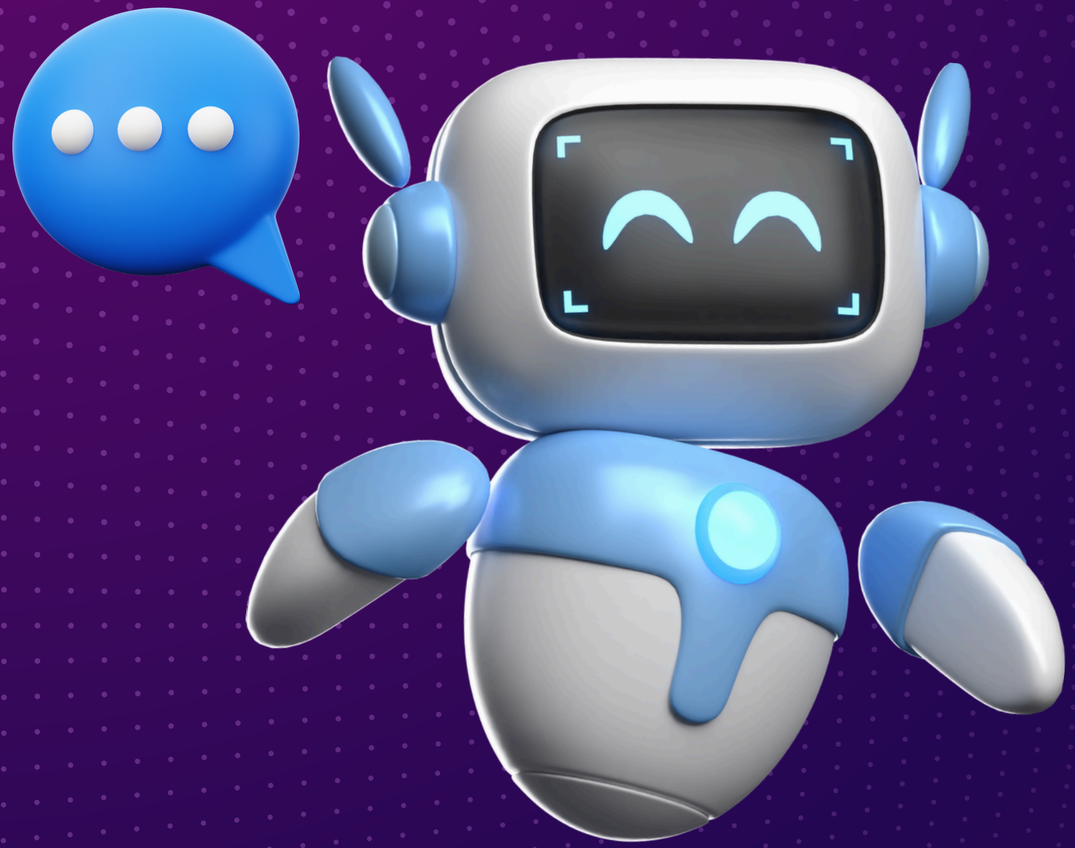
Vytvor kvíz s 5 otázkami a viacerými správnymi odpoveďami na jednu otázku. Kvíz by mal preveriť porozumenie témy Romantizmus v literatúre. Jeho náročnosť by mala zodpovedať úrovni vedomostí žiakov 9. ročníka základnej školy. Správne odpovede ku každej otázke napíš na konci kvízu.



PRESTÁVKA

pokračujeme o 16.25

PROMPTY - 3 OBLASTI



- VYUČOVACIA HODINA
- OVERENIE UČIVA
- SEBAROZVOJ

VYUČOVACIA HODINA



- plánovanie vyučovacej hodiny
- vysvetlenie učiva
- vytváranie pracovných listov a aktivít
- čítanie s porozumením
- diferenciácia učiva
- pomocník učiteľa
- zapojenie študentov
- organizácia hodiny
- adaptívne vzdelávanie



OVERENIE UČIVA

- tvorba testov a kvízov
- slovné hodnotenie



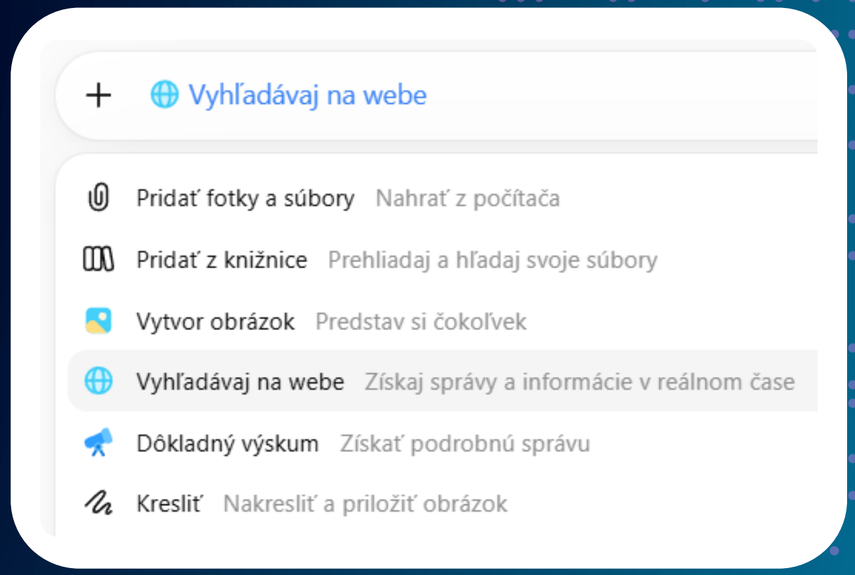
SEBAROZVOJ

- komunikácia s rodičmi
- emailová komunikácia
- riadienie a administrácia

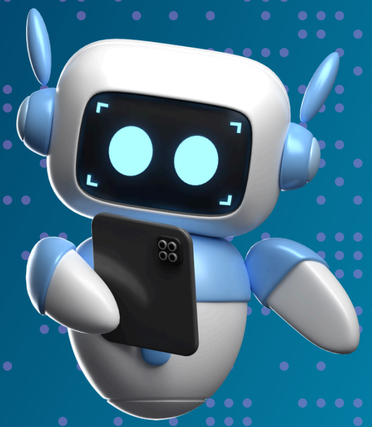
VYHĽADÁVAJ NA WEBE

- umožňuje získať aktuálne informácie z internetu a použiť ich pri tvorbe odpovede
- odpovede sú rozdielne oproti bežným odpovediam

- ChatGPT dohľadá odpoveď na internete
- ponúkne odkazy alebo citácie zo stránok
- vie porovnať viacero zdrojov a vytvoriť z nich prehľad
- výsledky z webu spojí so svojimi znalosťami, takže dostaneme praktickejšiu a úplnejšiu odpoveď



Funkcia „Vyhľadávaj na webe“ sa aktivuje len vtedy, keď je to potrebné – pri otázkach na aktuálne, špecifické alebo overiteľné informácie.
Ak otázka nevyžaduje čerstvé údaje, ChatGPT odpovie zo svojich znalostí.

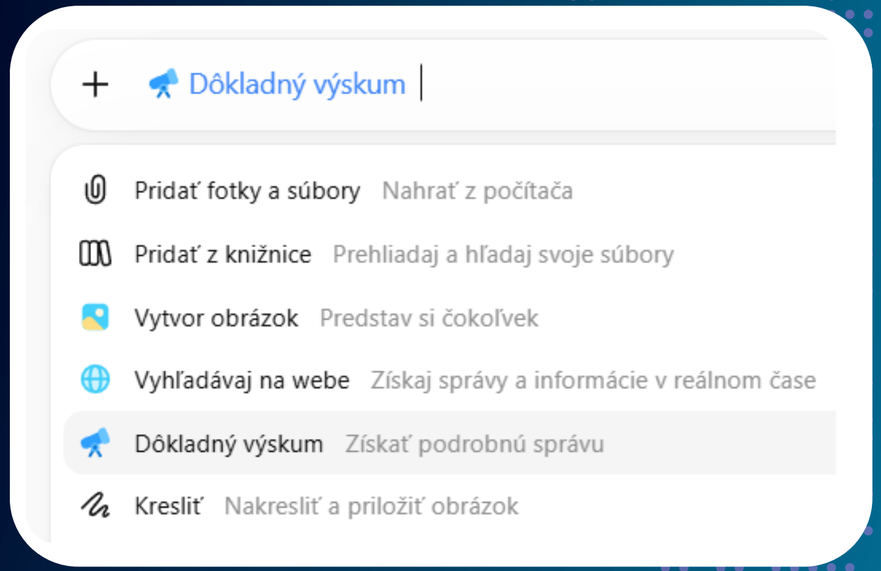


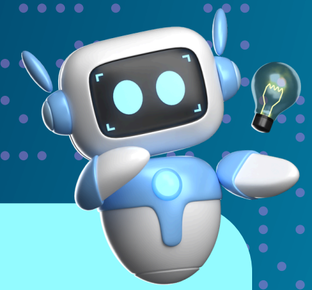
PROMPT: Nájdi mi najnovšie informácie týkajúce sa kurikulárnej reformy v slovenskom školstve.

DÔKLADNÝ VÝSKUM

- je rozšírený spôsob práce s informáciami

- využiteľnosť:
- získanie presnejšie a aktuálnejších údajov
- prehľadávanie viacerých zdrojov a ich spracovať ich do prehľadného výstupu
- porovnávanie faktov alebo názorov z rôznych zdrojov,
- získanie citácií alebo odkazov na konkrétne weby



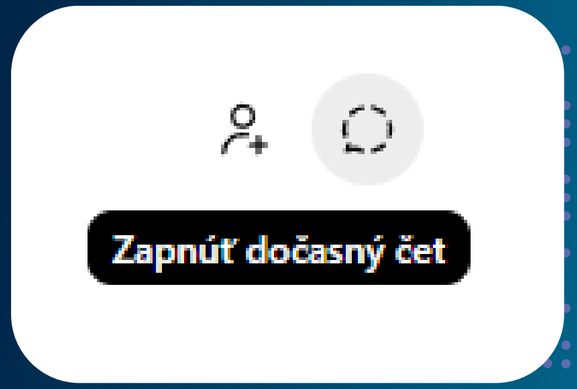


PRAX:
Ak položíme otázku, ktorá vyžaduje aktuálne dáta ChatGPT použije „Dôkladný výskum“.
Namiesto rýchlej, všeobecnej odpovede dostaneme prehľad spracovaný z viacerých zdrojov – napr. odstavce, porovnania, tabuľku výhod a nevýhod alebo odkaz na článok, z ktorého čerpá.

PROMPT: Aké sú najnovšie trendy v umelej inteligencii v roku 2026?

DOČASNÝ ČET

- konverzácia sa neukladá
- nepoužívajú sa zapamätané informácie o vás z pamäte
- vhodné na riešenie ojedinelých požiadavok, pri kotrých nie je potrebný široký kontext toho, čo o vás už nástroj CHAT GPT vie





PROMPT: Odporuč mi 3 zaujímavé pamiatky, ktoré môžem navštíviť na svojej dovolenke v Paríži. Preferujem návštevu historických budov a galérií.

