AI deťom



Návod na Truth Hunters

AI Olympiáda

pre základné školy

aidetom.org/ai-olympiada-pre-zakladne-skoly

AI olympiáda pre základné školy prebieha v súťažnej kategórii Truth Hunters (Hľadači pravdy), ktorá rozvíja mediálnu gramotnosť, kritické myslenie a schopnosť analyzovať a vyhodnocovať informácie.

Súťažiť je možné od 15. 10. 2026 do 30. 11. 2026.

1. Príprava na olympiádu v triede na strane učiteľa*ky

1.1 Podmienky zapojenia

- Žiak*čka plní úlohy individuálne, bez pomoci inej osoby.
- Pri hľadaní odpovedí môže žiak*čka využívať akékoľvek dostupné zdroje, vrátane chatbotov.
- Ak žiak*čka odpoveď nepozná alebo ju nestihne vyplniť, môže ju ponechať nezodpovedanú (úloha bude hodnotená 0 bodmi).
- Žiak*čka môže olympiádu ukončiť pred uplynutím časového limitu 40 minút (započítajú sa mu správne vyplnené otázky).
- Po dosiahnutí časového limitu sa súťaž automaticky uloží a ukončí.
- Po ukončení súťaže žiak*čka aj učiteľ*ka vidia dosiahnuté skóre.

1.2 Čo budete potrebovať

- zariadenie pre každého žiaka*čku (školský počítač, tablet)
  Tip: Žiaci riešia úlohy na školskom počítači a odpovede môžu vypĺňovať na telefóne, ktorý je prihlásený do aplikácie Tiny.

1.3 Prihlásenie učiteľa*ky do aplikácie Tiny

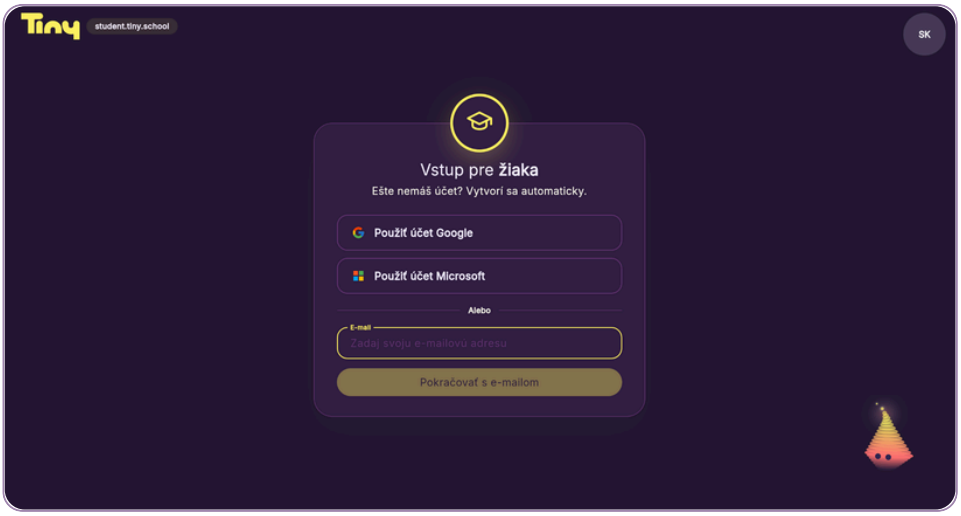
- Prihláste sa svojím už zaregistrovaným učiteľským účtom na adrese teacher.tiny.school do aplikácie Tiny. V prípade, že ešte nemáte vašu školu registrovanú, postupujte podľa návodu tu.
- V aplikácii Tiny kliknite na tlačidlo AI Olympiáda. V hlavnom poli sa vám zobrazí 5-miestny kód pre AI Olympiádu pre vašu školu (ak sa kód nezobrazuje, aktualizujte stránku).
- Tento kód nazdieľajte žiakom*čkám. Žiaci*čky kód zadajú a potom sa im otvorí prostredie pre vypĺňanie odpovedí. Zároveň sa vďaka tomuto kódu žiaci*čky pripoja do vašej školy.



2. Príprava na olympiádu v triede na strane žiakov*čiek

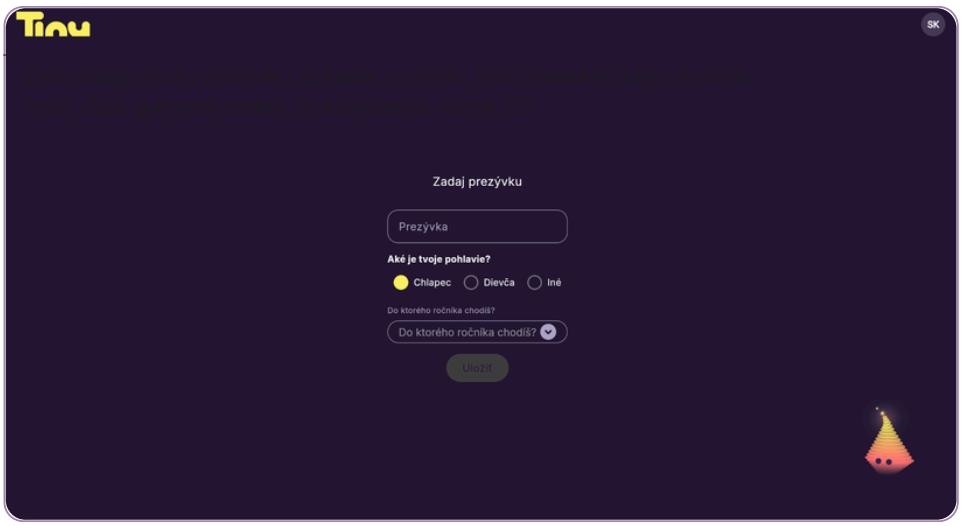
2.1 Prihlásenie (registrácia) žiakov*čiek do aplikácie Tiny

- Žiaci*čky na svojom zariadení (počítač, tablet alebo telefón) otvoria prehliadač Google Chrome, Safari, Microsoft Edge alebo Mozilla Firefox.
- Žiaci*čky si tu otvoria dve webové stránky:
  - v jednom okne prehliadača fiktívnu sociálnu sieť truth-hunters.cz/sk/,
  - v druhom okne prehliadača (alebo na mobile) aplikáciu Tiny s adresou student.tiny.school.
- Ak žiaci ešte aplikáciu Tiny nikdy nevyužívali, musia sa najprv zaregistrovať.
  Registrovať sa dá:
  +školským Google účtom („tlačidlo Google“)
  +školským Microsoft 365 účtom („tlačidlo Microsoft“)
  +školským e-mailom



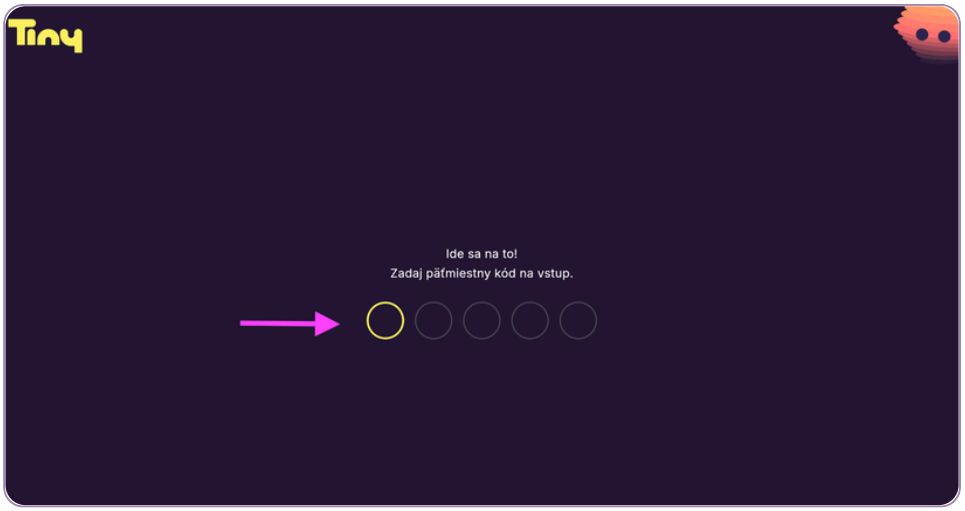
Tipy:
Prihlásenie pomocou Google účtu musí byť povolené v administrátorskom rozhraní Google Workspace. Odporúčame pred súťažou skúsiť prihlásenie žiackeho účtu do aplikácie Tiny.

Ak sa žiaci registrujú e-mailom, musia potvrdiť registráciu tlačidlom v e-maile, ktorý obdržia. Ak im e-mail nepríde, skontrolujte, či ho v registračnom formulári vyplnili správne.

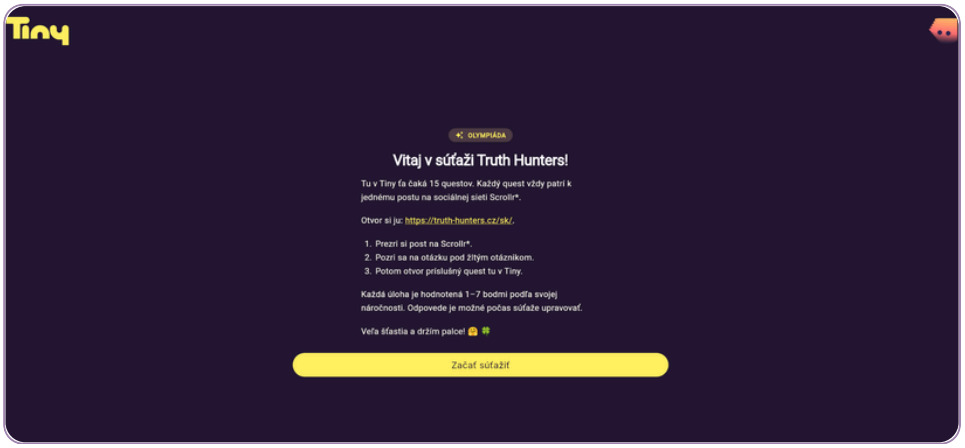


2.2 Ideme na to

+ Učiteľ*ka oznámi žiakom 5-miestny kód, ktorý žiaci uvedú do políčok:

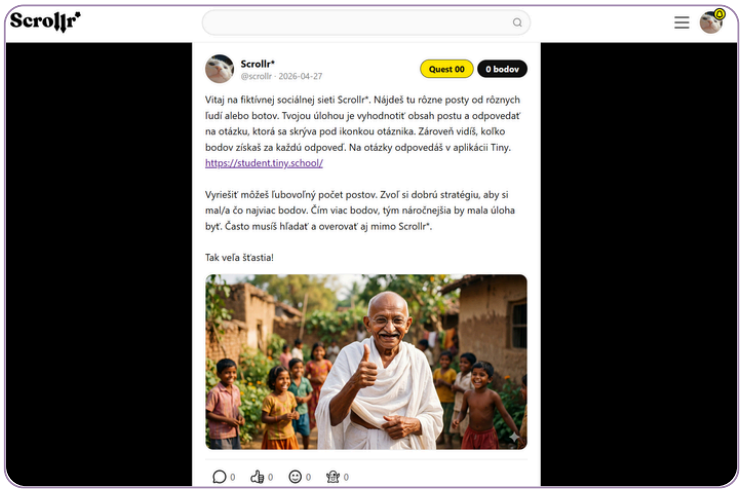


+ Po zadaní správneho 5-miestneho kódu sa zobrazí úvodná obrazovka súťaže. Hneď ako budú žiaci*čky pripravení, kliknú na tlačidlo „Začni súťažiť“. POZOR! Po kliknutí sa spustí odpočet 40 minút:

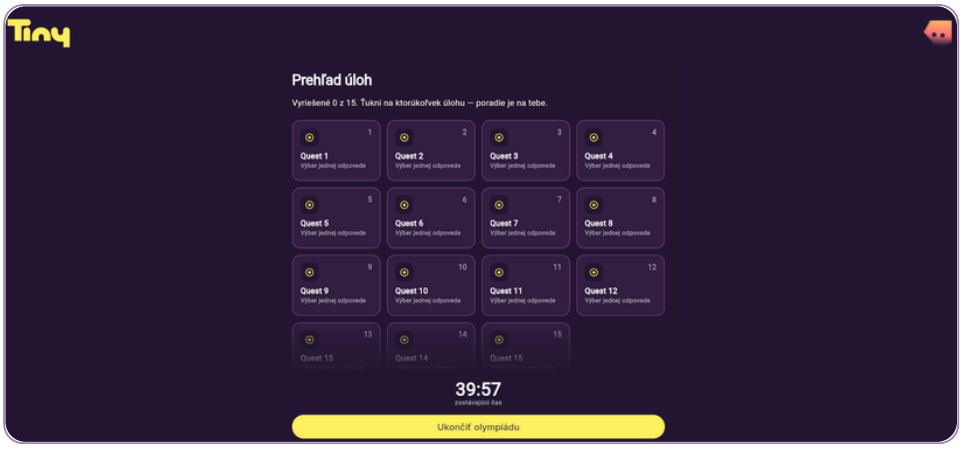


Tip: Žiaci*čky môžu na riešenie úloh použiť školský počítač / tablet a na vkladanie odpovedí mobilný telefón.

- **Súťažíte!** Časový limit je 40 minút. V tomto čase žiaci plnia čo najviac úloh (tzv. questy). Celkovo ich je 15. Po celý čas sa žiakom*čkám na obrazovke ukazuje zostávajúci čas.
- Súťažné úlohy nájdete na odkaze fiktívnej sociálnej siete truth-hunters.cz/sk/.

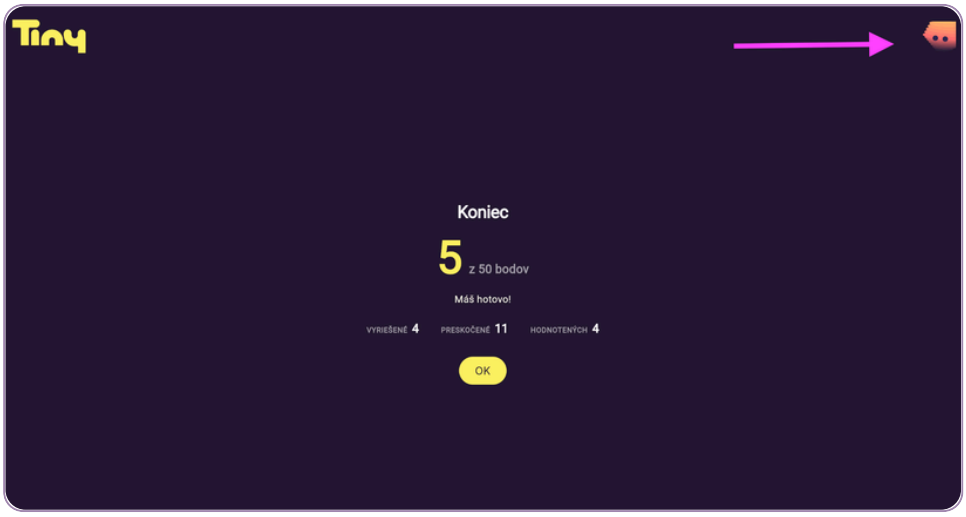


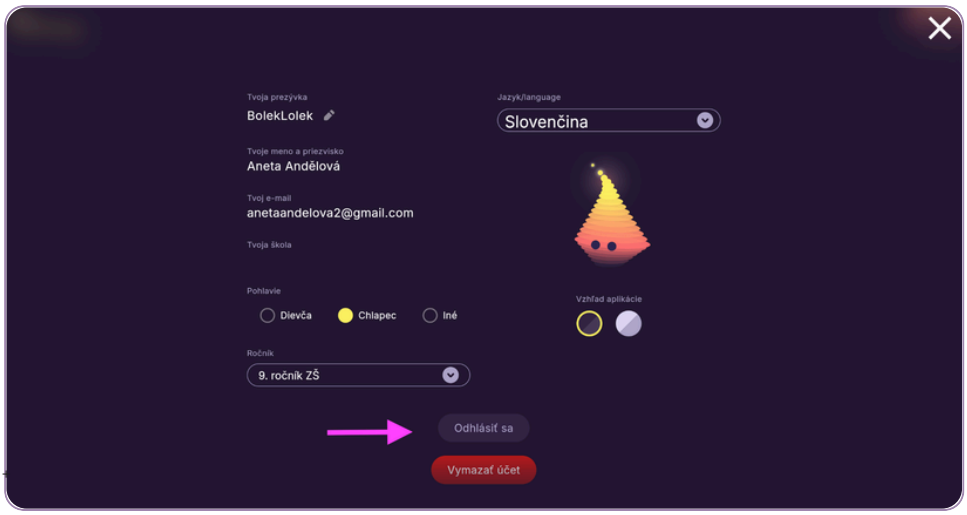
- Odpovede na úlohy/questy žiaci zadávajú do aplikácie Tiny.



Tip: Ak žiak náhodou zatvorí okno prehliadača s aplikáciou Tiny, stačí v časovom limite 40 minút otvoriť znova student.tiny.school a zadať vstupný 5-miestny kód.

- Keď má žiak*čka úlohy splnené, ukončí súťaž tlačidlom „Odovzdať úlohy“. Maximálna doba trvania súťaže je 40 minút od jej spustenia. Po uplynutí tohto limitu sa odpovede automaticky uložia a súťaž sa pre žiaka*čku ukončí.
- Po dokončení súťaže sa žiakom*čkám zobrazí počet dosiahnutých bodov.
- Na záver kliknite na ikonku tajomného ducha vpravo v rohu a vyberte možnosť **„Odhlásiť sa“.**





Ďalšie tipy pre učiteľov*ky:

- Niektoré časti fiktívnej sociálnej siete obsahujú hudbu.
- Otázka č. 15 testuje reakciu žiakov*čok na pokyn na vloženie osobných dát do lotériovej aplikácie – dáta tu vložené neukladáme.
- Na základe dát z pilotného testovania sa časový limit 40 minút javí ako dostatočný, žiaci ukončia kvíz skôr.

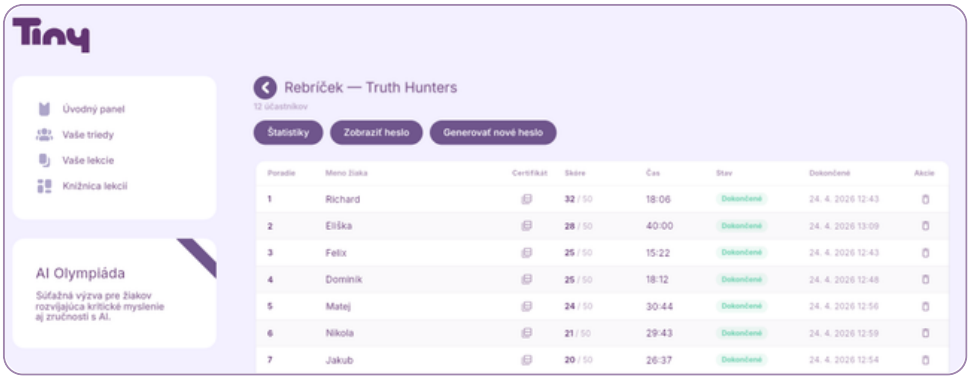
Držíme vám palce!

3. Výsledky v učiteľskom rozhraní

+ Výsledky žiakov za vašu školu je možné zobraziť v aplikácii Tiny v časti **„AI Olympiáda“**:

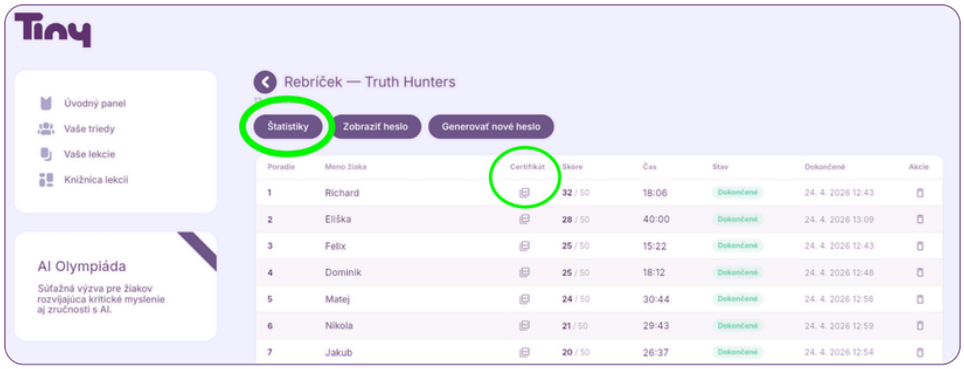


+ Učiteľ*ka má výsledky žiakov k dispozícii v učiteľskej časti aplikácie Tiny. **Prvý registrovaný učiteľ*ka** za danú školu uvidí výsledky všetkých žiakov svojej školy. Tento učiteľ*ka môže **vygenerovať heslo** pre prístup k výsledkom a oznámiť ho svojim kolegom. Výsledky za školu budú teda prístupné pre ostatných učiteľov registrovaných v danej škole iba, ak budú poznať heslo.



+ Učiteľ*ka môže žiakom od 15. 10. 2026 vygenerovať diplom. V rozhraní má možnosť opraviť meno žiaka*žiačky:

  Žiaci získavajú diplomy v troch úrovniach:
  + účastnícky diplom (0 až 20 bodov),
  + diplom za úspešné absolvovanie AIO v kategórii Truth Hunters (21 až 49 bodov),
  + diplom za zdieľané prvé miesto AIO v kategórii Truth Hunters (50 bodov).



4. Súhrnné štatistiky

- Organizátor súťaže zverejní súhrnné štatistiky zapojených škôl (počet škôl, miera úspešnosti), nie informácie o výsledkoch jednotlivých škôl.
- Výsledky za vašu školu uvidíte iba vy. Celonárodný porovnávací rebríček úspešnosti nebude zostavovaný.
- Správne riešenia a ďalšia didaktická podpora budú zverejnené do 1. 12. 2026 na webe AI deťom.

5. Následná lekce

- Od 1. 12. 2026 je v aplikaci Tiny k dispozici navazující lekce, která pomáhá témata z olympiády dále rozvíjet a upevňovat.
- Lekce využívá vzdělávací chatboty Tinyboty. Můžete si vybrat z několika krátkých aktivit (5–10 minut), které navazují na témata questů a vedou žáky k přemýšlení, argumentaci a ověřování informací.
- Na závěr lekce žáci vyplní znalostní kvíz. Jeho výsledky můžete porovnat s výsledky z AI Olympiády a zjistit, zda se třída posunula. Výsledky zároveň pomohou i nám vyhodnotit dopad olympiády.
- Důležité: Žáci se musí do aplikace Tiny přihlásit stejným účtem (e-mailem), který použili v AI Olympiádě. Jinak nepůjde výsledky spárovat.
- Podklady k lekci (postup lekce, návod na zobrazení statistik třídy a správná řešení všech questů s vysvětlením) vám zašleme e-mailem.
- Lekce bude dostupná minimálně do konce školního roku 2026/2027.

Máte dotazy k AI Olympiádě?

Napište nám na aiolympiada@aidetem.cz

7. Slovníček pojmov

Brainrot (doslova „hnitie mozgu“)
Slangový výraz pre ľahko stráviteľný obsah na sociálnych sieťach, ktorý je zámerne nezmyselný. Označuje aj samotný jav, keď človek trávi jeho sledovaním priveľa času. Slovo roka 2024 podľa Oxfordského slovníka.

Italian Brainrot
Konkrétna vlna brainrot obsahu z roku 2025, v ktorej sa pomocou AI vytvárajú groteskné postavy s pseudotalianskymi menami (Tralalero Tralalá, Tung Tung Tung Sahur, Bombardino Crocodilo…). Obsah sa rýchlo šíril medzi deťmi na TikToku a YouTube.

Deepfake
Obrázok, video alebo zvuková nahrávka vytvorená alebo upravená pomocou AI tak, aby pôsobila vierohodne.

Generatívna AI
Typ umelej inteligencie, ktorý dokáže vytvárať alebo analyzovať obsah – text, obrázky, video, zvuk alebo napríklad 3D objekty.

AI slop
Slangový výraz pre nekvalitný obsah masovo vyrábaný pomocou AI bez tvorivého zámeru, obsahovej hĺbky či vizuálnej kvality. Typicky ide o obrázky, videá alebo texty.

Metadáta
Skryté informácie uložené vnútri súboru. Fotografie napríklad obsahujú dátum a čas vzniku, model fotoaparátu alebo miesto, kde boli odfotené (GPS súradnice). Dajú sa zobraziť nástrojmi ako FotoForensics [návod].

Wayback Machine
Bezplatná online služba (web.archive.org), ktorá priebežne archivuje webové stránky a umožňuje zobraziť, ako vyzerali v minulosti. Slúži na overovanie informácií a dohľadávanie zmazaného obsahu.

Archív média
Veľké spravodajské weby si staršie články odkladajú vo vlastnom archíve, v ktorom sa dá listovať podľa dátumu (napríklad sme.sk/archiv). Je to dobrá alternatíva, keď Wayback Machine požadovaný deň alebo čas nezachytil.

Google Lens alebo vyhľadávanie obrázkov Google
Funkcia vyhľadávača Google alebo smartfónu s operačným systémom Android, ktorá umožňuje nahrať fotografiu a vyhľadať jej pôvod alebo podobné obrázky na internete. Slúži na odhalenie toho, či bol obrázok odniekiaľ ukradnutý alebo upravený. [návod jak na to]

TinEye
Špecializovaný nástroj na vyhľadávanie podľa obrázka, ktorý využíva AI. Na rozdiel od Google Lens dokáže nájsť aj upravené alebo čiastočne zmenené fotografie.

Zdrojový kód stránky
Kód, ktorý tvorí obsah a vzhľad webových stránok. V prehliadači sa dá zobraziť klávesovou skratkou Ctrl+U (alebo Cmd+U na Macu).

Prompt injection
Spôsob manipulácie generatívneho modelu skrytými inštrukciami, napríklad v zdrojovom kóde stránky, v súbore, obrázku alebo zvukovej nahrávke. [více zde]

Phishing
Podvod, pri ktorom sa útočník vydáva za dôveryhodnú osobu alebo organizáciu a snaží sa od obete získať osobné údaje (heslá, čísla kariet, adresu…). Najčastejšie prebieha cez e-mail, SMS alebo falošné webové stránky.

Scam
Všeobecný výraz pre podvod na internete. Môže mať veľa podôb – falošné žrebovania, falošné výhry, falošné e-shopy alebo správy od „priateľov v núdzi“.

Hoax
Zámerne nepravdivá správa šírená s cieľom vyvolať strach, súcit alebo pobúrenie. Na rozdiel od dezinformácie nemusí mať politický zámer – ide skôr o mystifikáciu alebo trolling.

Poplašná správa
Nepravdivá správa, ktorá môže vyvolať vážne znepokojenie ľudí. Jej úmyselné šírenie je na Slovensku trestným činom – polícia takéto prípady vyšetruje a upozorňuje na ne aj na sociálnych sieťach.

Trolling
Úmyselné provokovanie v online diskusiách s cieľom vyvolať emocionálnu reakciu alebo narušiť debatu.

Dezinformácia
Zámerne nepravdivá alebo zavádzajúca informácia šírená s cieľom ovplyvniť názory alebo konanie ľudí.

ZIP súbor
Komprimovaný súbor, ktorý môže obsahovať iné súbory. Dá sa chrániť heslom, takže bez správneho hesla sa nedá zistiť, čo je vnútri.

Google Trends
Bezplatný nástroj od Googlu, ktorý zobrazuje, v akej miere ľudia vyhľadávajú určité slová alebo témy v rôznych regiónoch a časových obdobiach.

Scrollr*
Fiktívna sociálna sieť vytvorená pre potreby tejto metodiky. Napodobňuje skutočné sociálne siete, ale všetok obsah je vytvorený na vzdelávacie účely.