

Knižnica promptov pre školy

Metodika tvorby promptov
a prompty od učiteľov pre učiteľov



O knižnici promptov

Táto knižnica promptov vznikla ako spoločná iniciatíva spoločnosti Aricoma, učiteľov a učiteliek naprieč Slovenskom. Jej cieľom je priniesť konkrétne zadania, ktoré reálne fungujú v triede – pri príprave hodín, tvorbe materiálov aj každodennej práci s žiakmi.

Nie je to teória, ale zbierka skúseností „od učiteľov pre učiteľov“. Každý prompt v tejto knižnici prešiel praxou – vznikol, bol otestovaný a upravený tak, aby bol použiteľný v reálnych podmienkach školy.

Za vznikom knižnice stoja nielen autori, ale aj komunita učiteľov z rôznych škôl, ktorí zdieľali svoje nápady, skúsenosti a konkrétne príklady z vyučovania.

Osobitné poďakovanie patrí ambasádorom programu *Kopilot pre Copilot*, ktorí dlhodobo pomáhajú prepájať AI nástroje s reálnou pedagogickou praxou a aktívne sa podieľali na tvorbe a testovaní tejto knižnice.

Upozornenie k obsahu

Táto verzia príručky neprešla odbornou jazykovou korektúrou. Pri jej tvorbe boli čiastočne využité nástroje umelej inteligencie ako podpora pri spracovaní a štruktúrovaní obsahu. Obsah však prešiel úpravou a kontrolou autorov.

Odporúčame pristupovať k jednotlivým promptom kriticky a prispôbiť ich konkrétnym podmienkam triedy, predmetu a žiakov.

Dátum poslednej aktualizácie

1. jún 2026

Autori

Zuzana Molčanová | zuzana.molcanova@aricoma.com | www.linkedin.com/in/zuzanamol/

Tomáš Hubina | tomas.hubina@aricoma.com | www.linkedin.com/in/tomáš-hubina-397b32229/

Tomáš Bujňák | tomas.bujnak@aricoma.com | www.linkedin.com/in/tomas-bujnak/

Autori - Ambasadori programu Kopilot pre Copilot

Katarína Čapeková, ZŠ Námestie mladosti 1, Žilina

Martina Čelková, Stredná odborná škola dopravná, Žilina

Kvetoslava Danková, Súkromná základná škola Kechnec

Marcel Gallik, ZŠ s MŠ sv. Kríža Kežmarok

Alžbeta Galliková, ZŠ s MŠ Slovenská Ves

Peter Hurinek, CZŠ s MŠ Dobrého pastiera

Kornélia Kardosová, ZŠ Hrhov

Andrea Korinková, Obchodná akadémia Michalovce

Nika Kvaššayová, ZŠ Obrancov mieru 884, Detva

Michaela Lesajová, Spojená škola sv. Jozefa, Nové Mesto nad Váhom

Jozef Lukáč, ZŠ Komenského 113 Lipany

Lucia Mitterová, SSOŠ-MSz Rimavská Sobota

Daniela Ondrejášová, Základná škola Kysucký Lieskovec

Janka Oravcová, Hotelová akadémia, Južná trieda 10, Košice

Adriana Parimuchová, ZŠ, Námestie sv. Juraja 71/1, Slovinky

Vlasta Sokolova, Stredná zdravotnícka škola, Školská 230, Považská Bystrica

Peter Škorvánek, ZŠ Školská 235/10, Považská Bystrica

Lucia Šurinová, Cirkevná spojená škola Dolný Kubín

Jana Tokárová, Stredná zdravotnícka škola, Masarykova 27, 071 01 Michalovce

Peter Truchan, Gymnázium sv. Andreja, Ružomberok

Katarína Truchanová, Stredná odborná škola polytechnická, Ružomberok

Obsah

ČASŤ 1: METODICKÉ INFORMÁCIE

1	Podstata kvalitného promptu a jeho význam v pedagogickej praxi	7
1.1	<i>AI ako asistent.....</i>	7
2	Metodika: 7 bodov efektívneho promptu	9
2.1	<i>Ukážka.....</i>	10
2.2	<i>Využitie</i>	10
3	Metodika: Kto? – Čo? – Komu? – Ako?.....	11
3.1	<i>Ukážka.....</i>	12
3.2	<i>Využitie</i>	12
4	Porovnanie metodík	13
5	Iterácia a zodpovedné používanie AI	15
6	Ako AI agenti uľahčujú náročnú tvorbu promptov	16
6.1	<i>Čo je Môj prompt kouč a prečo vznikol?.....</i>	16
6.2	<i>Ako Môj prompt kouč funguje?.....</i>	17
6.3	<i>Pomoc pri tvorbe promptov.....</i>	18
6.4	<i>Typické scenáre využitia v škole.....</i>	19
6.5	<i>Ukážkový postup: agent v akcii.....</i>	20
6.6	<i>Pedagogické a etické ukotvenie.....</i>	23
6.7	<i>Prínosy Môjho prompt kouča.....</i>	24

ČASŤ 2: PRAKTICKÉ PRÍKLADY

1	Ako pracovať s touto knižnicou	27
1.1	Štruktúra knižnice	27
1.2	Typy promptov v knižnici	28
1.3	Ako knižnicu promptov používať v praxi?	30
1.4	Didaktické a etické ukotvenie	31
2	Príprava učebných plánov a hodín.....	32
2.1	Vzorové prompty.....	32
2.2	Inšpirácie od ambasádorov	34
2.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	39
3	Hodnotenie a spätná väzba	40
3.1	Vzorové prompty.....	40
3.2	Inšpirácie od ambasádorov	42
3.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	47
4	Podpora individuálneho učenia - personalizované vzdelávanie	49
4.1	Vzorové prompty.....	49
4.2	Inšpirácie od ambasádorov	51
4.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	54
5	Spolupráca a skupinové projekty	55
5.1	Vzorové prompty.....	55
5.2	Inšpirácie od ambasádorov	57
5.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	60
6	Príprava na špeciálne podujatia.....	61
6.1	Vzorové prompty.....	61
6.2	Inšpirácie od ambasádorov	63
6.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	67
7	Inklúzia a diferenciácia	68
7.1	Vzorové prompty.....	68
7.2	Inšpirácie od ambasádorov	70

7.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	74
8	Administratívna podpora a organizácia	75
8.1	Vzorové prompty.....	75
8.2	Inšpirácie od ambasádorov	77
8.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	81
9	Grafické podporné materiály pre vzdelávanie	82
9.1	Vzorové prompty.....	82
9.2	Inšpirácie od ambasádorov	84
9.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	88
10	Interaktívne hry	89
10.1	Vzorové prompty.....	89
10.2	Inšpirácie od ambasádorov	91
10.3	Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI	92

ČASŤ 1:

Metodické informácie

1 Podstata kvalitného promptu a jeho význam v pedagogickej praxi

Práca s AI asistentom ako je Microsoft 365 Copilot Chat v škole prináša nové možnosti, ale aj novú zručnosť: formulovať dobré otázky a zadania pre AI, tzv. **prompty**. Platí, že model odpovie len tak dobre, ako dobre sa pýtame. Inými slovami – ak dáme nejasnú alebo povrchnú otázku, dostaneme nejasnú alebo málo využiteľnú odpoveď. Preto je tvorba kvalitného promptu kľúčová pre zmysluplné, didakticky správne využívanie AI v škole.

Pedagogicky si môžeme prompt predstaviť ako inštrukciu alebo zadanie pre „virtuálneho žiaka“ – AI. Tak ako pri práci so žiakmi, aj tu platí, že jasne sformulovaná úloha = relevantnejšia odpoveď. Napríklad, inštrukcia „*Napíš niečo o 2. svetovej vojne.*“ je príliš vágna, takže Copilot ponúkne všeobecný text. No výstižnejší prompt, napríklad „*Zhrň hlavné politické príčiny 2. svetovej vojny v 7 bodoch, vhodných na tabuľu pre 3. ročník gymnázia.*“, prinesie presnejší a užitočnejší výstup. Prompt v školskom kontexte teda chápeme nie technicky, ale didakticky – ako dôkladne pripravené zadanie pre AI, ktoré AI vykoná.

1.1 AI ako asistent

Microsoft 365 Copilot Chat vystupuje vo vyučovaní ako **digitálny asistent**, nie ako autonómny „učiteľ“. Učiteľ zostáva v centre diania – je autor zadania a supervízor výstupu. V praxi to znamená, že **učiteľ rozhoduje** čo, pre koho a s akým cieľom má AI vygenerovať, a následne odborne posúdi, upraví a vsadí výsledok do svojho pedagogického zámeru. AI nenahrádza učiteľovo myslenie ani pedagogické rozhodnutia, iba urýchljuje rutinné alebo tvorivé činnosti. Správne využitá AI šetrí čas – pomôže učiteľovi generovať nápady, materiály či iné podklady na hodinu – ale napokon vždy musí učiteľ skontrolovať obsah a prispôbiť ho konkrétnym žiakom a okolnostiam.

Prompt je teda **formulácia úlohy pre AI**. Na jeho kvalite zásadne záleží, či nám AI dokáže pomôcť správne a efektívne. **Učitelia nemusia byť experti na IT**, aby to zvládli – stačí si osvojiť niekoľko overených princípov písania promptov. V nasledujúcich častiach predstavíme dve praktické metodiky tvorby promptov, s ktorými majú učitelia dobré skúsenosti v rámci programu „Kopilot pre Copilot“ – 4-krokový a 7-krokový prístup k zostavovaniu promptu. Ide o pomôcky, ktoré **systematizujú písanie promptov** a dodávajú učiteľovi istotu, že na nič dôležité nezabudne. Zároveň tieto metodiky odzrkadľujú bežný postup učiteľa pri zadávaní úlohy: učiteľ povie, kto má úlohu vykonať, čo má spraviť, pre koho to je určené a za akých okolností (podmienok či preferencií). S týmito štruktúrami tak učitelia z programu „Kopilot pre Copilot“ veria, že prompt bude zrozumiteľný a výstup od AI lepšie využiteľný.

V ďalšej časti príručky sa pozrieme na oba prístupy – jednoduchý 4-krokový a podrobnejší 7-krokový, ukážeme si ich jednotlivé prvky (a typické chyby), naznačíme kedy ktorý použiť a demonštrujeme praktické príklady z učiteľskej praxe. Cieľom je vybaviť vás, pedagógov, funkčnými návodmi na tvorbu promptov, aby ste mohli Copilota využívať čo najefektívnejšie, bezpečne a s istotou.

2 Metodika: 7 bodov efektívneho promptu

Sedembodová štruktúra promptu vznikla rozpracovaním metódy 5 prvkov efektívneho promptu, ktorú sme uviedli v príručke Microsoft 365 Copilot Chat pre školy, do samostatných (podrobnejších) položiek. Predstavuje systematický "checklist" pre dôležité prvky zadania v edukačnom kontexte. V praxi sa veľmi osvedčil prístup explicitne definovať 7 komponentov:

1. **Rola:** Úloha vymedzuje perspektívu, z ktorej má AI odpovedať, napr. *„Správaj sa ako učiteľ biológie na ZŠ.“*. Učiteľ tak nastaví správny štýl myslenia AI (odbornosť, kontext). Ak rolu nešpecifikujeme, AI ju len odhadne. Túto položku možno vynechať, avšak jej uvedenie výrazne zlepšuje relevanciu odpovedí – obzvlášť pri špecializovaných témach.
2. **Úloha:** Jednoznačné zadanie, čo má AI spraviť. Jadro promptu – ak ho neformulujeme, nevieme čakať použiteľný výstup. Použijeme sloveso (napr. vysvetli, vytvor, navrhni, zhrň, analyzuj, porovnaj). Dobré zadaná úloha by mala byť zároveň špecifická a merateľná, aby sme vedeli posúdiť kvalitu odpovede.
3. **Cieľová skupina:** Špecifikuje pre koho je výstup určený. Učiteľ by mal uviesť aspoň typ školy a ročník (príp. aj predmet či špeciálne potreby žiakov). Príklad: *„pre 7. ročník ZŠ, predmet biológia, trieda so začlenenými žiakmi so ŠVVP“*. Toto je jeden z najdôležitejších faktorov kvality výstupu – od neho závisí odbornosť a zrozumiteľnosť textu.
4. **Kontext:** Vymedzenie situácie a okolností, na ktoré sa má AI prihliadať. Učiteľ tu upresňuje kedy, kde a prečo bude výstup použitý. Napr. či ide o úvodný prehľad na hodine, domácu úlohu, opakovanie učiva, projektovú prácu; môžeme spomenúť čo žiaci už vedia alebo nevedia a ako daná téma nadväzuje na predošlé učivo. Doplniť možno aj konkrétnu tému (napr. *„Fotosyntéza – význam pre ekosystém“*). Vďaka kontextu Copilot lepšie prispôsobí odpoveď reálnej učebnej situácii.
5. **Formát výstupu:** Špecifikujeme, v akej podobe chceme výstup. Tým zabránime, aby AI *„zosumarizovala obsah ako esej“*, hoci potrebujeme napr. osnovu. Možnosti: osnova v bodoch, tabuľka, test s odpoveďami, pracovný list, prezentácia, atď. Príklad: *„Výstup uveď v bodoch, max. 1 veta na bod.“*.
6. **Tón:** Označuje štýl alebo jazyk, akým má byť výstup napísaný. Vhodné je definovať, či má byť text napr. formálny, jednoduchý, motivačný, stručný, veselý, vedecký, atď. Prispôbením tónu zvyšujeme použiteľnosť výsledku pre žiakov (iný štýl treba na pracovný list pre prvé ročníky a iný na odborné zadanie pre maturantov).
7. **Obmedzenia:** Špeciálne požiadavky alebo zákazy, ktoré má AI dodržať. Napríklad nastavenie dĺžky (maximálny počet slov/viet), jazyka, zakázaných prvkov (napr. *„nevymýšľaj ďalšie fakty“*, *„nepoužívaj odborné pojmy, ktoré by žiaci nepoznali“* apod.). Tieto hranice pomáhajú získať správne rozsahom a obsahom ohraničený výstup podľa našich predstáv.

7-kroková štruktúra tak redukuje nejednoznačnosti – Copilot nemusí nič „hádať“, **všetko podstatné má priamo v inštrukcii**. Výstup býva vo väčšine prípadov presne v požadovanom formáte a primeraný publiku, takže **šetrí čas s doladovaním**. Viacerí učitelia z programu „Kopilot pre Copilot“ uvádzajú, že správne zadaný 7-krokový prompt výrazne zlepšil kvalitu odpovedí AI, poriadok v ich vlastnom premýšľaní aj pocit istoty pri práci s AI.

2.1 Ukážka

Scenár: Učiteľka slovenčiny chce vytvoriť pracovný list na zopakovanie literatúry (romantizmus).

Rozhodne sa pre detailný 7-krokový prompt, pretože má v triede žiakov rozdielnych úrovní.

Prompt napíše v nasledujúcej štruktúre:

- Rola: Si stredoškolský učiteľ literatúry.
- Úloha: Priprav pracovný list s 10 otázkami na tému Romantizmus (literatúra).
- Cieľová skupina: Výstup je určený pre 4. ročník SŠ (maturanti). Tvoja trieda je zmiešaná – sú v nej aj menej motivovaní žiaci, aj literárne nadšenci.
- Kontext: Pôjde o prípravu na písomný test; žiaci už majú za sebou preberanie realizmu, takže vedia porovnať obdobia.
- Formát výstupu: Vytvor rôznorodé otázky: 6 s výberom odpovede (A, B, C, D), 2 krátke písomné odpovede, 2 eseje. Na konci uveď správne odpovede pre učiteľa.
- Tón: Zadania formuluj zrozumiteľne, štýlom vhodným pre maturantov. Podpor v odpovediach kritické myslenie.
- Obmedzenia: Nepoužívaj príliš komplikované výrazy. Neopisuj dej literárnych diel; sústreď sa na pojmy a významy. Neuvádzaj interpretácie, len overiteľné fakty.

2.2 Využitie

Takto detailný prompt Copilotovi **explicitne definuje** rolu, úlohu, publikum, formát aj hranice – odpoveď bude vo vhodnej forme (pracovný list) a mala by zohľadniť úroveň maturantov aj diverzitu triedy. Sedembodový prístup je preto ideálny v situáciách, kedy potrebujeme robustný, **spoľahlivý výsledok „na prvú dobrú“** – napríklad keď začínajúci učiteľ potrebuje oporou pri príprave alebo keď výstupy z Copilota plánujeme zdieľať s ďalšími učiteľmi (napr. v metodických materiáloch či pri zastupovaní hodiny).

3 Metodika: Kto? – Čo? – Komu? – Ako?

Štvorbodový postup „Kto? – Čo? – Komu? – Ako?“ predstavuje základnú osnovu pre prompt, vhodnú napríklad **na rýchle otázky** alebo pre učiteľov, ktorí **už majú s používaním AI isté skúsenosti**. Vychádza z predpokladu, že štyri základné otázky obsahujú najdôležitejšie parametre:

- **Kto?** – Kto má úlohu vykonať (v akom postavení má AI vystupovať).
- **Čo?** – Čo presne má AI urobiť (hlavná úloha alebo cieľ zadania).
- **Komu?** – Pre koho je výsledok určený (cieľová skupina: ročník, predmet, špecifické potreby žiakov atď.).
- **Ako?** – Ako to má AI urobiť (dodatočné podmienky a kontext: okolnosti, formát, štýl, obmedzenia, kritériá kvality).

Príprava promptu cez tieto otázky je rýchla a intuitívna – pripomína kladenie správnych otázok sám sebe pri formulovaní zadania. Typickým výsledkom je jedná premyslená veta (prípadne niekoľko viet) zhrňujúca zadanie pre Copilota. Pri dodržaní tohto postupu (Kto-Čo-Komu-Ako) učiteľ predídne najčastejším chybám v promptoch:

- **Čo:** Bez jasného opisu úlohy/výstupu AI nepochopí, čo má spraviť. Preto nezabudnime uviesť úlohu presne, najlepšie slovesom (napr. „vytvor...“, „vysvetli...“, „navrhni...“).
- **Komu:** Ak neuvedieme cieľovú skupinu, Copilot odpovie v nesprávnom štýle alebo úrovni (iné pre prvákov ZŠ, iné pre maturantov). V školstve je teda definovanie veku, predmetu a profilu žiakov kľúčové pre primeranosť výstupu.
- **Ako:** Podrobnosti zadania. Do tejto časti učiteľ zahrnie kontext a preferencie, napr. kde/v čom sa má výstup použiť, čo už žiaci vedia, aký má výstup mať formát či štýl, prípadne obmedzenia (napr. „maximálne 1 strana textu“, „iba fakty, žiadne vymýšľanie“ a pod.). Práve časť „Ako?“ často rozhoduje o kvalite – čím presnejšie podmienky a kritériá dodáme, tým viac sa výsledok trafí do našich predstáv.

TIP – typické chyby: V praxi učelia pri rýchlych promptoch najčastejšie zabudnú spomenúť cieľovú skupinu alebo špecifikovať formu výstupu. Dôsledkom je potom odpoveď mimo požadovanej úrovne alebo formátu, ktorú treba dodatočne upravovať (napr. Copilot vytvorí dlhý súvislý text namiesto osnovy v bodoch). Štruktúra Kto-Čo-Komu-Ako pomáha tomuto predísť.

3.1 Ukážka

Scenár: Učiteľ dejepisu chce pomocou AI vytvoriť osnovu 45-minútovej hodiny o príčinách 2. svetovej vojny, s dôrazom na to, aby výstup bol rovno využiteľný na tabuli pre maturantov. Využije na to 4-krokový postup:

- Kto? Učiteľ dejepisu na strednej škole.
- Čo? Vytvor osnovu 45-minútovej vyučovacej hodiny o príčinách 2. svetovej vojny.
- Komu? Pre 4. ročník gymnázia (maturanti) – so zameraním na dejepis.
- Ako? V bodoch, stručne a výstižne, spomeň politické, ekonomické aj spoločenské faktory.

Týmto promptom učiteľ Copilotovi určil perspektívu (rolu), čo má pripraviť, pre koho aj formu výstupu. Výsledkom bude prehľadná osnova, ktorú môže hneď použiť.

3.2 Využitie

Zjednodušená štruktúra Kto? – Čo? – Komu? – Ako? sa hodí na **rýchle otázky, operatívne konzultácie** s Copilotom a prípady, **keď je učiteľ skúsený a vie dobre zosumarizovať okolnosti** v jedinom výstižnom prompte. Viacerí skúsení učitelia v programe Kopilot pre Copilot potvrdili, že dôsledne formulovaný 4-bodový prompt môže kvalitou výstupu plne konkurovať 7-bodovému. Tajomstvo je najmä v tom, že časť „Ako?“ musí obsahovať všetko potrebné: ak ju uvedieme dostatočne detailne, výsledok nebude „o nič horší“ než pri použití 7 krokov. Tento prístup preto šetrí čas, avšak nedostatok detailu v ňom môže viesť k slabším odpovediam, ak učiteľ zovšeobecní zadanie príliš skoro alebo na niečo zabudne.

4 Porovnanie metódík

Na záver zhrňme kľúčové rozdiely oboch prístupov.

Hľadisko	4 kroky	7 krokov
Počet zadaných prvkov	4 základné elementy promptu: (Kto, Čo, Komu, Ako).	7 elementov promptu: (Rola, Úloha, Cieľová skupina, Kontext, Formát výstupu, Tón, Obmedzenia).
Hĺbka a detail	Stručné, rýchle zadanie. Slúži ako rámcová osnova. Nevysvetlené detaily promptu musí AI sama domyslieť (napr. úroveň publika, formát).	Komplexné, presné zadanie. AI dostáva podrobné inštrukcie bez dohadov, čo zvyšuje zhodu výstupu s očakávaniami (vhodná forma, úroveň, štýl).
Výhody	Jednoduchosť a rýchlosť: odpoveď získame rýchlo aj bez vypisovania detailov. Skúsenejší učiteľ dokáže vtesnať potrebné detaily do jednej vety a získa rovnocenný výsledok ako 7-krokový prompt.	Prehľadnosť a istota: Minimálna šanca niečo vynechať. Účastníci programu hlásia lepšiu kvalitu výstupov a väčšiu istotu pri písaní promptov s touto šablónou.
Riziká	Neúplné zadanie: Pri nedostatočnej praxi môže chýbať napr. zmienka o cieľovej skupine či formáte → AI odpovie nepresne a vyžaduje to ďalšiu iteráciu.	Náročnosť: Vopred možno <i>pôsobí zložitejšie a zdĺhavejšie</i> (pripraviť 7 bodov). Začiatok sa môže cítiť zavalený, hoci sú to len drobné položky, ktoré píše postupne.
Odporúčané použitie	Bežné rutinné dotazy (napr. rýchle vygenerovanie nápadu) a skúsenejší učiteľ v primerane homogénnej triede. Ak učiteľ vie prompt po odpovedi ďalej upresňovať, nepotrebuje v každom prípade rozsiahlu prvotnú inštrukciu.	Nové alebo dôležité situácie, náročnejší výstup hneď na prvý pokus, začínajúci učiteľ alebo veľmi rôznorodá trieda. Aj pri zdieľaní promptov s kolegami (napr. do banky úloh) je 7-bodový formát užitočným štandardom.

Súhrnne možno povedať, že 4-krokový i 7-krokový prístup majú svoje miesto vo výbave učiteľa. Oba môžu viesť k výborným výsledkom – v programe Kopilot pre Copilot učiteľia vyskúšali identické úlohy v oboch variantoch promptu a v zásade potvrdili, že ak je prompt premyslený, model dodá kvalitný výstup v oboch prípadoch. Rozdiely spočívajú hlavne v systematickosti a komforte pre učiteľa: **štruktúrovaný 7-krokový prompt lepšie vedie začiatočníka** a dodáva istotu, zatiaľ čo **4-krokový prompt skúsenému učiteľovi zbytočne „nezväzuje ruky“** a umožňuje voľnejšiu, ale riskantnejšiu formuláciu „od oka“.

5 Iterácia a zodpovedné používanie AI

Ani ten najdomyselnejší prompt **nezaručí dokonalú odpoveď na prvýkrát** – model môže niečo nepochopiť alebo vo výstupe neuviesť. Preto je dôležité rátať s tzv. iteráciou: ďalšou otázkou či inštrukciou v reakcii na výstup AI, ktorou ho usmerníme alebo požiadame o úpravy. Tento konverzačný postup pripomína bežnú komunikáciu žiak–učiteľ: po prvej odpovedi prichádza dopĺňajúca otázka alebo upresnenie. Odporúča sa učiť sa iteráciu ako samostatnú kľúčovú zručnosť – t.j. nezahliť prvý prompt zbytočne všetkým, ale v prípade potreby postupne zadanie rozvíjať. Príklady takýchto doladujúcich príkazov: „Skráť odpoveď na 100 slov.“, „Daj príklad z praxe.“, „Pridaj do testu ešte 2 otázky pre nadaných žiakov.“.

Overovanie výstupov – kvality aj pravdivosti – je samozrejmosťou súčasťou zodpovedného používania AI. Obsah generovaný AI môže obsahovať nepresnosti alebo chybné informácie, preto učiteľ musí výsledok vždy prebehnúť a skontrolovať, či sedí. V Microsoft 365 Copilot Chat nájdete pri odpovedi aj zdroje – odkazy na dokumenty či webové stránky, odkiaľ model čerpal fakty – tak vždy v prípade pochybností overte ich obsah. Ak narazíte na nesprávnu informáciu, využite iteráciu: upozornite model vetou „Mýliš sa, over si to...“ alebo podobne a Copilot sa pokúsi opraviť.

Zodpovedná prax zahŕňa aj pedagogický dohľad nad činnosťou AI. **Učiteľ rozhoduje**, čo z výstupu reálne použije, a ak treba, ctí pedagogické zásady (napr. nepreberie do testu generovanú otázku, ktorá by nebola primerane zameraná na ciele hodiny). V neposlednom rade, ani pri písaní promptu nestrácajme zo zreteľa edukačné ciele a etické hranice. Copilot nikdy nevytvára úlohy za žiakov, len pomáha učiteľom s prípravou a doplnením materiálov. Úlohou učiteľa zostáva premyslieť, kedy je zapojenie AI v hodine didakticky prínosné a ako ho žiakom zdôvodniť tak, aby AI zostala nástrojom, nie náhradou ich vlastného myslenia.

6 Ako AI agenti uľahčujú náročnú tvorbu promptov

V predchádzajúcej kapitole sme si ukázali, že vytvoriť kvalitný prompt nie je vždy jednoduché – učitelia často zápasia s množstvom detailov, obmedzeným časom a obavou, či zadávajú Copilotovi úlohu správne a bezpečne. Prechod od „ľudskej reči“ k štruktúrovanému promptu pripomína drobné programovanie, kde treba vyjasniť parametre úlohy. Skúsení učitelia v tom možno nachádzajú záľubu, no **začiatočníci či zaneprázdnení kolegovia to môžu vnímať ako ďalšiu úlohu navyše**. Chýbajúca istota pri písaní promptu môže spôsobiť chaotické výsledky, kým presná štruktúra vyžaduje cvik. Napriek tomu vieme, že písať premyslené prompty sa oplatí – aby Copilot „neuhádal zle“ zadanie, musíme ho formulovať čo najpresnejšie.

Ako teda podporiť učiteľov, ktorí s promptovaním začínajú alebo nemajú čas venovať promptu všetky myšlienky? Jednou odpoveďou je **specializovaný agent** v prostredí Microsoft 365 Copilot Chat – „*Môj prompt kouč*“. Tento agent vznikol práve preto, aby učiteľom odbúral bariéry pri tvorbe promptu a dodával im istotu.

6.1 Čo je *Môj prompt kouč* a prečo vznikol?

Môj prompt kouč je špecializovaný agent v Microsoft 365 Copilot Chat, navrhnutý pre potreby učiteľov. Agent vznikol v rámci programu Copilot pre Copilot, kde v spolupráci s učiteľmi-ambasádormi sme hľadali spôsoby, ako zjednodušiť promptovanie pre pedagógov. Výsledkom je osobný prompt kouč – „virtuálny poradca“ s presne definovanou rolou a pravidlami.

Ako sa agent odlišuje od bežného chatu s Copilotom? V Microsoft 365 Copilot Chat obvyčajne zadávate otázku priamo Copilotovi, ktorý reaguje univerzálne. Naproti tomu agent je ako „nastavený modul“: má konkrétnu úlohu a vopred nastavené pokyny, aby plnil túto úlohu čo najlepšie. Učiteľ tak komunikuje priamo s agentom, ktorý sa špecializuje na písanie promptov – čiže funguje ako promptový expert zabudovaný v Copilotovi.

Môj prompt kouč konkrétne slúži na to, aby **z ľudsky napísaného vstupu** (bežného zadania či opisu úlohy) **vygeneroval dve verzie promptu** – jednoduchú (4-krokovú) a štruktúrovanú (7-krokovú). Pod kapotou má nastavený detailný popis svojej role a cieľov: vystupuje výhradne v slovenčine, pomáha učiteľovi tvoriť, vylepšovať a kontrolovať prompty, a to vždy so zachovaním pedagogického tónu a bezpečnosti. Zjednodušene povedané, agent Môj prompt kouč je digitálny asistent na prompty, ktorého poslaním je znížiť neistotu učiteľa pri práci s AI a zvýšiť kvalitu promptov (a teda aj výstupov od Copilota).

Všimnite si: takýto špecializovaný agent je bezpečný. Môj prompt kouč je navrhnutý tak, aby nikdy negeneroval priamo obsah pre žiakov, iba návrhy promptov – takže AI neobchádza úlohu učiteľa, ale poskytuje poradenstvo pri zadávaní otázok Copilotovi.

6.2 Ako Môj prompt kouč funguje?

V praxi použitie agenta prebieha vo vlastnom čete (v sekcii Agenti v Microsoft 365 Copilot Chat). Učiteľ jednoducho napíše agentovi, čo potrebuje – napríklad „*Chcem pripraviť pracovný list na precvičenie zlomkov pre 7. ročník, s riešeniami na konci.*“. Môj prompt kouč automaticky predpokladá, že takýto vstup má prepísať do promptu. Postupuje pritom podľa vopred definovaných zásad:

- **Žiadne zdržujúce otázky:** Agent hneď začne tvoriť prompt – nežiada používateľa o doplňujúce informácie, ak to nie je nutné. Ak niečo v zadaní chýba, agent sa snaží korektne to doplniť sám, neutrálne a stručne. Napríklad, ak učiteľ neuvedie ročník, agent ho môže primerane odhadnúť alebo neutrálne uviesť (napr. „pre žiakov ZŠ“) tak, aby prompt dával zmysel.
- **Generuje vždy dve verzie promptu** – jednu jednoduchú (4 kroky) a jednu štruktúrovanú (7 krokov). Tieto dve verzie agent označí ako Verzia 1 – jednoduchá a Verzia 2 – štruktúrovaná a vygeneruje ich podľa známej šablóny: jednoduchá obsahuje Kto? Čo? Komu? Ako?, štruktúrovaná zahŕňa Rola, Úloha, Cieľová skupina, Kontext, Formát, Tón, Obmedzenia.
- **Striktné dodržiavanie formátu:** Agent je naprogramovaný, aby vo výstupe neuvádzal nič navyše – žiadne komentáre, vysvetlenia alebo dodatočné poznámky. Môj prompt kouč má teda jednoduchý, predvídateľný štýl odpovedí: vždy výlučne oné dva prompty, nič viac. Tak má učiteľ istotu, že sa nezamotá v nepotrebných informáciách.
- **Zodpovednosť a pedagogický rámec:** Agent kontroluje aj obsah po pedagogickej stránke. Ak učiteľovo zadanie obsahuje niečo nevhodné alebo neprimerané pre žiakov, agent uprave takýto obsah do prijateľnej, bezpečnej podoby. Napríklad, ak by učiteľ (omylom) chcel od Copilota vytvoriť test s otázkami za hranou etiky, agent tieto požiadavky sám zmierni. Zachová edukačný zámer, ale vynechá nevhodnosti. Taktiež sleduje jazyk: vždy komunikuje v spisovnej slovenčine a v priateľskom, podpornom tóne.

Skrátka, Môj prompt kouč zoberie čo najviac starostí na seba. Zmysel je v tom, že **učiteľ môže agentovi napísať prompt tak, ako mu „príde na jazyk“**, a agent tento vstup pretaví do dvoch prepracovaných promptov. Učiteľ tak získa rýchlo „hotový prompt“ bez obáv, že na niečo dôležité zabudol. Podľa skúseností z praxe agent v cca 90 % prípadov vystihne zámer učiteľa tak, že výstupné prompty stačí drobné doladiť alebo rovno použiť v hlavnom čete (prípady, keď prompt kouč neobsahuje všetko, čo učiteľ chcel, sú skôr výnimkou). A ak by predsa niečo chýbalo, učiteľ má stále možnosť agentovi prompty upraviť – agent nemá nahradiť učiteľa, ale byť mu nápomocný v úlohe.

Ak neviete, ako si vlastného agenta Môj prompt kouč vytvoriť, stiahnite si našu príručku Microsoft 365 Copilot Chat pre školy, ktorá je dostupná zdarma na stránke <https://aricoma.sk/edu/copilot> v časti Príručky a podporné materiály. Práve časť 4 je venovaná téme Agenti, v ktorej je opísaný aj podrobný návod, ako si takého agenta nastaviť.

6.3 Pomoc pri tvorbe promptov

Kedže agent Môj prompt kouč generuje obe verzie promptu – vo formáte 4 krokov aj 7 krokov – dokáže obslúžiť rôzne potreby učiteľov:

- **Rýchly, jednoduchý prompt (4 kroky):** Prvá verzia je priamočiara, zhrnutá do niekoľkých slov. Hodí sa pre začiatočníkov, ktorí ešte neovládajú detailné promptovanie, no chcú rýchly pokyn pre Copilota. Taktiež slúži skúseným učiteľom ako „prompt nanečisto“: rýchlo vyskúšať, ako by Copilot reagoval na jednoduchý príkaz, a potom ho ďalej rozšíriť. Táto verzia je svojou formou veľmi intuitívna – obsahuje jednoduché Kto? Čo? Komu? Ako?, takže ju hneď pochopí každý.
- **Detailný, štruktúrovaný prompt (7 krokov):** Druhá verzia je rozvitá inštrukcia s explicitným uvedením Role, Úlohy, Cieľovej skupiny, Kontextu, Formátu, Tónu a Obmedzení. Je vhodná, keď treba spresniť prompt (napr. máte zložitú požiadavku, alebo plánujete prompt zdieľať s kolegami). Metodika 7 krokov výborne „vychováva“ začínajúcich používateľov – systematicky ich vedie a dodáva im istotu.

Môj prompt kouč preto rozvíja prompt oboma cestami súčasne. Ak ste premýšľali, kedy použiť 4 kroky a kedy 7 krokov – agent vám ich priamo porovná. Učitelia v Kopilot pre Copilot ocenili, že vďaka agentovi mohli prompt vyskúšať hneď v oboch formách naraz: mnohí s prekvapením zistili, že aj jednoduchý prompt (v tej istej situácii) môže priniesť veľmi kvalitný výsledok. Iní zase upriamili pozornosť na rozdielny komfort: niektorí siahli po prvej – rýchlejšej verzii a nepotrebovali viac, iní uprednostnili druhú verziu pre jej detailnosť bez potreby ju ďalej dopĺňať. Vzájomným porovnaním sa učiteľ ľahko naučí rozlíšiť, kedy stačí jednoduchý prompt a kedy je lepšie „pridať ďalšie prvky“.

„7-bodová príprava promptu je ucelenejšia – znižuje chaos, učiteľ presne vie, čo má robiť... je vhodná aj na suplovanie alebo pre začínajúceho učiteľa a rôznorodú triedu.“

(učiteľka, účastníčka programu Kopilot pre Copilot)

Tento postreh z praxe vystihuje prínos Môj prompt kouča: pomáha predísť chaosu a dáva návod pre situácie, kde je potrebná komplexnosť (napr. suplovanie, nováčik vo výučbe, či trieda s rôzne pokročilými žiakmi). A zároveň nahráva praxi – ak nepotrebujeme prehnane dlhý prompt, vidíme, že aj stručný prístup funguje, takže sa učíme promptovať pragmaticky podľa situácie. Vďaka agentovi teda rastú kompetencie učiteľov v promptovaní: hrajú sa s promptmi, vidia alternatívy a dopady rôznych formulácií a zvyšujú si sebadôveru.

6.4 Typické scenáre využitia v škole

Agent Môj prompt kouč nájde uplatnenie v širokej škále situácií. Medzi najčastejšie scenáre využitia patria:

- **Rýchla príprava hodiny:** Učiteľ napíše do agenta v bežnej reči svoj zámer hodiny (tému, ciele, ročník) a agent mu za pár sekúnd vygeneruje ideálne prompty na vypracovanie osnovy, aktivít či pomôcok k hodine. Nemusí pritom na nič myslieť – agent zahrnie do promptu formát hodiny, vek žiakov aj preferovaný štýl výstupu podľa najlepších praktík. Výsledný obsah (z Copilota) tak má jasnú štruktúru a primeranú úroveň.
- **Tvorba pracovného listu:** Učiteľ v rýchlosti zhrnie do agentového chatu, aký materiál potrebuje (téma, ročník, ciele, typ obsahu na list). Agent spracuje prompt s presným zadáním – počet úloh, formu testu, typ otázok – a (v hlavnom čete potom Copilot vygeneruje komplexný pracovný list), ktorý už stačí dokončiť vo Worde.
- **Tvorba testov a kvízov:** Učiteľ v agentovi definuje parametre testu (predmet, tému, počet otázok, formát – výber z možností, krátke odpovede, čas, stupeň Bloomovej taxonómie...), prompt kouč z toho vytvorí profesionálne prompty pre Copilot. Copilot následne vygeneruje test s presným členením, správnymi odpoveďami a úrovňou otázok zviazanou s požiadavkami – typická úloha, kde agent vie pridať veľkú hodnotu (za krátky čas vznikne obsah, na akého ručné zostavenie by učiteľ potreboval hodiny).
- **Diferenciácia a inklúzia:** Učiteľ napíše do agenta, že má rôznorodú triedu a potrebuje úlohy v dvoch výkonových variantoch (nižšia náročnosť pre slabších, vyššia pre pokročilých). Prompt kouč do promptu včlení obe požiadavky, vymedzí, pre koho sú vhodné a Copilot už vygeneruje dve sady úloh – jedny pre podporu, druhé pre obohatenie, formou napríklad dopĺňovačky a kvízu. Agent tu učiteľa odbreňuje od premýšľania, ako prompt správne formulovať, a zároveň stráži, aby výstup nenálepkoval žiakov (pracuje len s úrovňou podpory, nie diagnózami).
- **Suplovanie (zastupovanie hodiny):** Suplujúci učiteľ, ktorý možno neučí daný predmet, vďaka agentovi rýchlo uvedie do promptu podstatné parametre (predmet, tému, cieľ, trieda). Prompt kouč mu nabídne prompty pre prípravu aktivity či hodiny, ktoré sú garantovane didakticky vhodné a kompletne. Pri suplovaní je cenné, že agent nič nevynechá (myslí aj na formát a štýl, upozorní, ak niečo nedáva zmysel) a výstup Copilota je tak priamo použiteľný – čo nielen šetrí čas, ale zvyšuje kvalitu zastupovanej hodiny.

Samozrejme, toto nie je limitujúci výpočet. Agent Môj prompt kouč sa hodí v každej situácii, kde potrebujeme dostať z Copilota to najlepšie. Môže byť užitočný aj pri zdieľaní promptov medzi kolegami, budovaní tzv. knižnice promptov pre školu: prompty od prompt kouča majú štandardizovanú formu a dobre sa ukladajú a odovzdávajú ďalej.

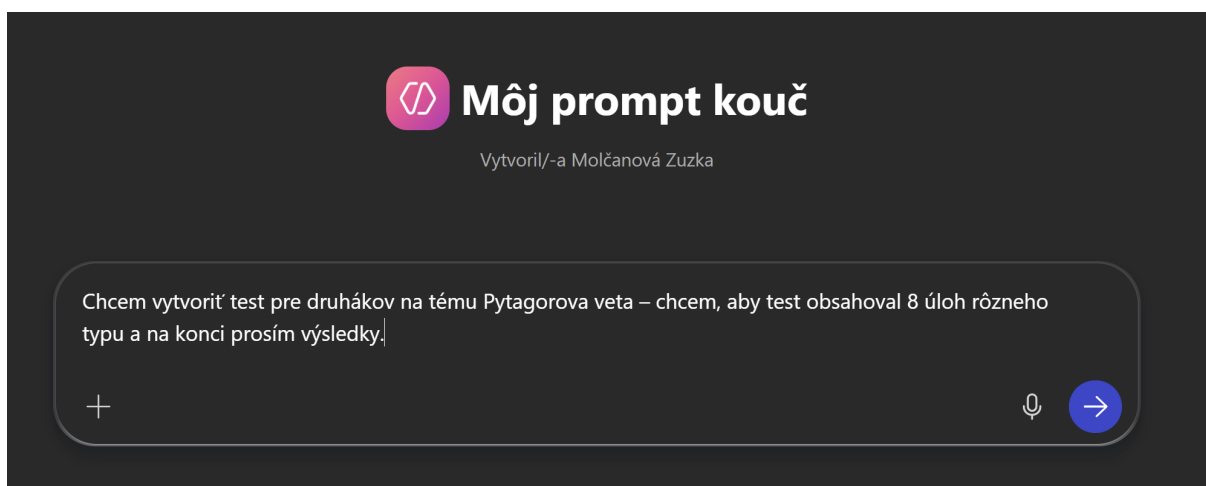
6.5 Ukázkový postup: agent v akcii

Pre lepšiu predstavu, ako agent funguje, popíšme si jednoduchý scenár, v ktorom Môj prompt kouč pomáha učiteľovi. Povedzme, že učiteľka matematiky potrebuje vytvoriť test na tému Pytagorova veta pre 2. ročník gymnázia.

6.5.1 Krok 1: Učiteľ zadá svoj zámer agentovi

V oddelenej konverzácii s agentom Môj prompt kouč zadá učiteľka prirodzene svoj zámer, napríklad:

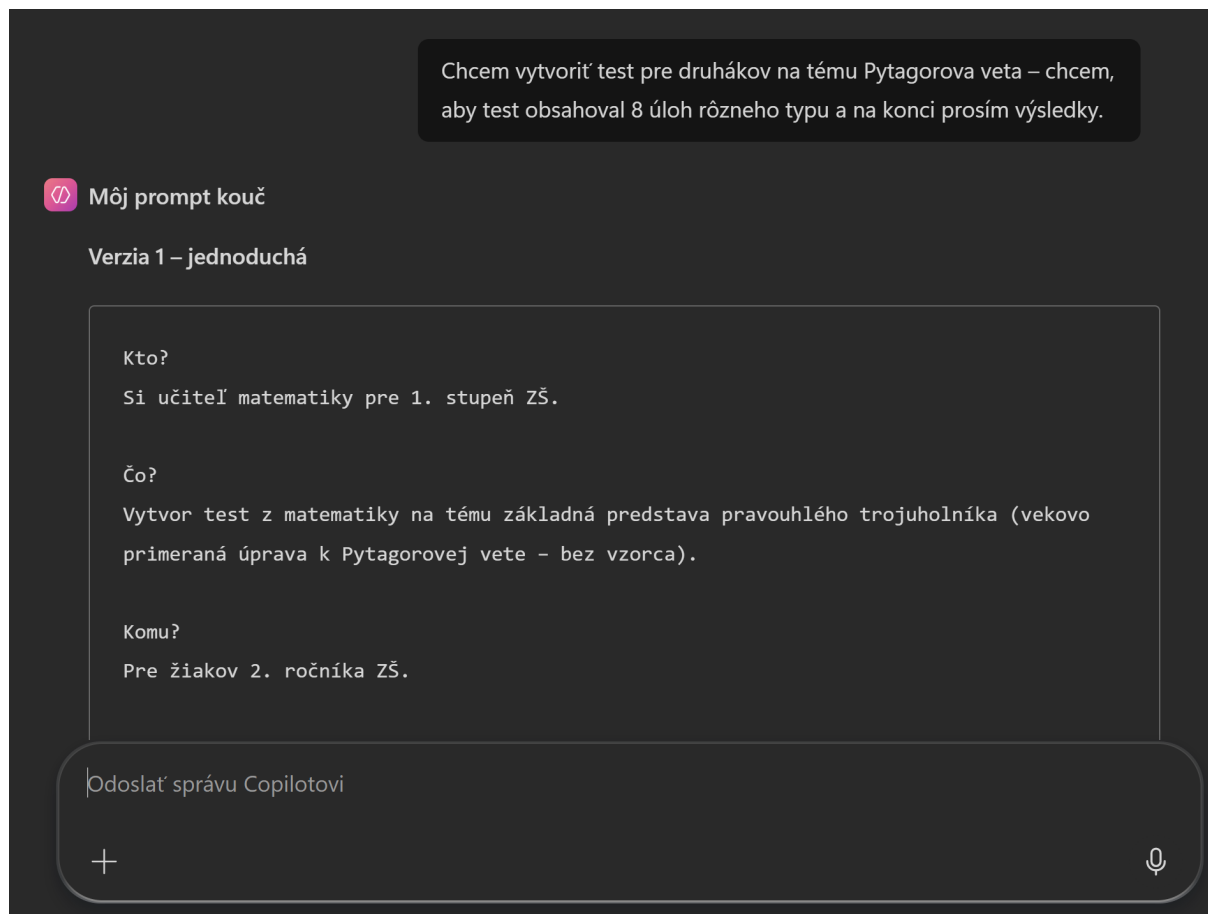
„Chcem vytvoriť test pre druhákov na tému Pytagorova veta – chcem, aby test obsahoval 8 úloh rôzneho typu a na konci prosím výsledky.“



Obrázok 1 – Zadanie svojho zámeru agentovi

6.5.2 Krok 2: Agent vytvorí dva prompty

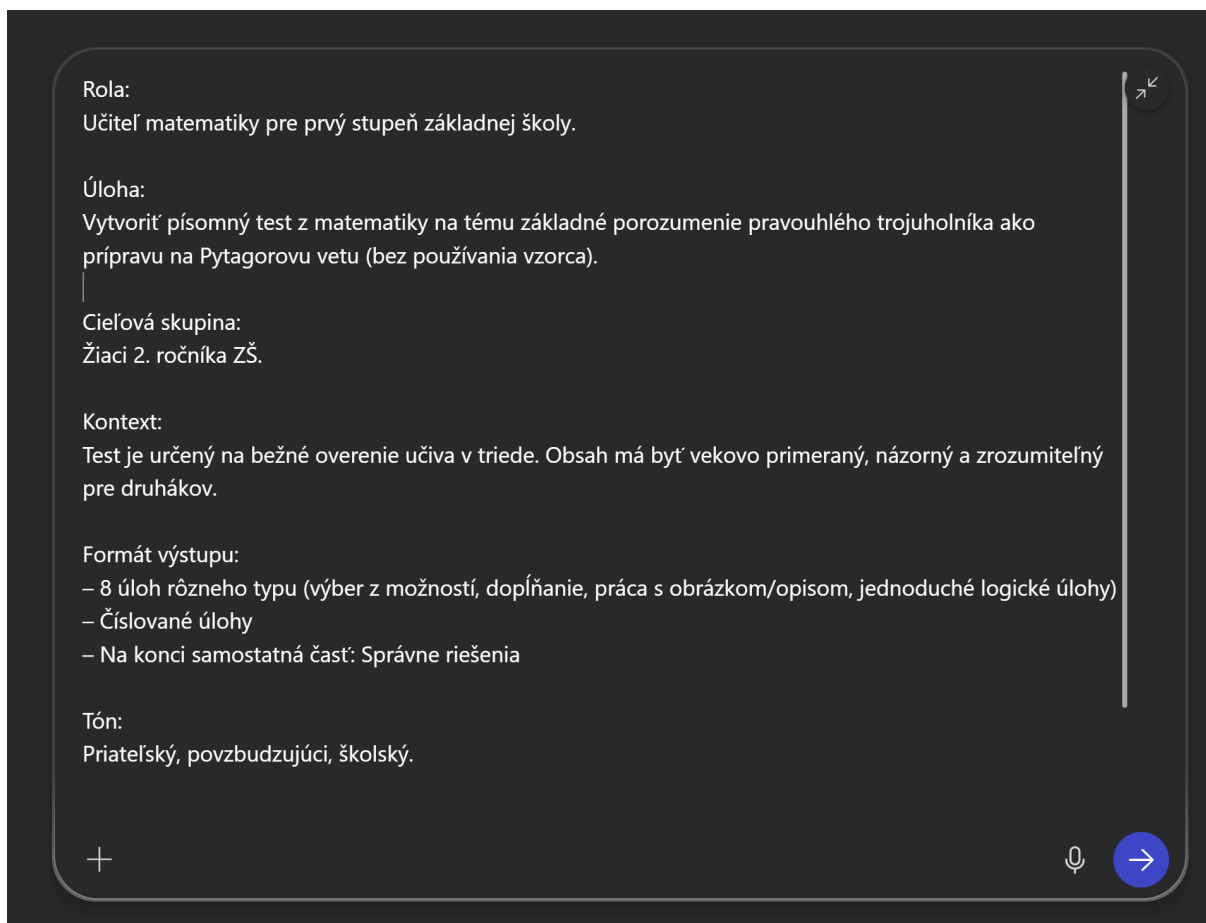
Môj prompt kouč skonvertuje zadanie do dvoch verzií promptu.



Obrázok 2 – Ukážka výstupu agenta

6.5.3 Krok 3: Učiteľ vyberie prompt a osloví Copilota

Učiteľka si vyberie preferovanú verziu promptu (v tomto prípade zvolí rovno Verziu 2 – štruktúrovanú). Tento prompt skopíruje do hlavnej konverzácie s Microsoft 365 Copilot Chat.



The screenshot shows a dark-themed chat interface. On the right side, there is a vertical scrollbar. The prompt text is as follows:

Rola:
Učiteľ matematiky pre prvý stupeň základnej školy.

Úloha:
Vytvoriť písomný test z matematiky na tému základné porozumenie pravouhlého trojuholníka ako prípravu na Pytagorovu vetu (bez používania vzorca).

Cieľová skupina:
Žiaci 2. ročníka ZŠ.

Kontext:
Test je určený na bežné overenie učiva v triede. Obsah má byť vekovo primeraný, názorný a zrozumiteľný pre druhákov.

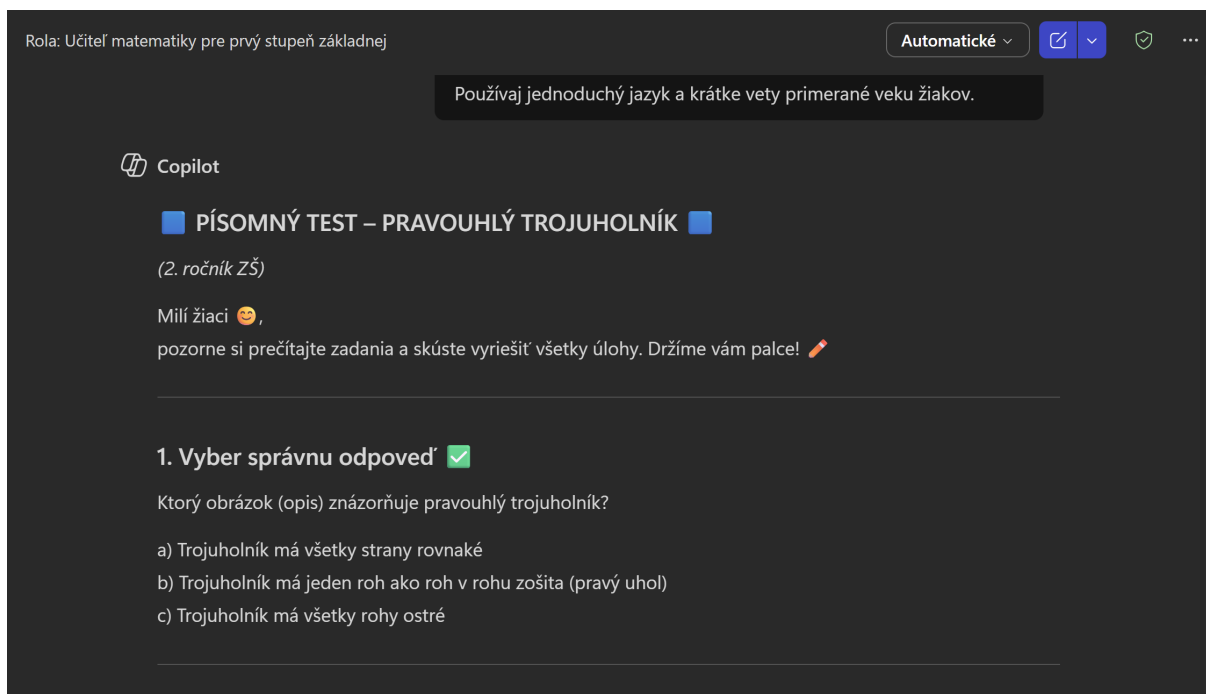
Formát výstupu:
– 8 úloh rôzneho typu (výber z možností, dopĺňanie, práca s obrázkom/opisom, jednoduché logické úlohy)
– Číslované úlohy
– Na konci samostatná časť: Správne riešenia

Tón:
Priateľský, povzbudzujúci, školský.

At the bottom of the chat area, there is a plus sign icon on the left, a microphone icon in the center, and a blue circular button with a white right-pointing arrow on the right.

Obrázok 3 – Ukážka vloženia promptu

Copilot prompt spracuje a vygeneruje kompletný test – 8 úloh (napr. 4 s výberom odpovede, 2 výpočty, 2 doplňovacie), s označenými správnymi odpoveďami. Učiteľka výsledok už len skontroluje a použije na hodine (príp. upraví vo Worde alebo nasadí do Forms).



Obrázok 4 – Ukážka, čo Copilot vygeneruje s promptom, ktorý vytvoril agent

Tento príklad demonštruje, ako agent uľahčuje promptovanie. Učiteľka nemusela podrobne študovať pravidlá tvorby promptu – agent to spravil za ňu. Výsledný prompt bol presný a efektívny a Copilot tak mohol dodať kvalitný výstup na prvý pokus. Samozrejme, učiteľka zostáva tá, ktorá kontroluje obsah (v tomto prípade možnosť výberu promptu a kontrola generovaného testu). Agent jej však ušetril čas a usilovne v duchu pedagogickej logiky napísal prompt namiesto nej.

6.6 Pedagogické a etické ukotvenie

Pri využití Môjho prompt kouča je dôležité mať stále na mysli úlohu učiteľa ako garanta obsahu. Agent je síce „kouč“, ale nie autor diela – učiteľ vždy posúdi a zodpovedá za finálny obsah, ktorý bude použitý na vyučovaní. Aj keď agent výrazne zvyšuje bezpečnosť a kvalitu promptov, nezbavuje to učiteľa povinnosti overiť faktickú a pedagogickú správnosť výstupu Copilota. Učiteľ musí byť pripravený prompt (od agenta) prípadne upraviť, a hlavne preskúmať vygenerovaný obsah – napríklad skontrolovať výsledky testu (či sa zhodujú s jeho vedomosťami), doplniť vlastné príklady, prispôbiť znenie ap. Agent skrátka robí drvivú väčšinu práce, ale záverečné úpravy a rozhodnutia ostávajú na pedagógovi.

Zo širokého hľadiska agent plní dôležitú rolu: pomáha učiteľom využívať AI zodpovedne, pretože vnáša do promptov správne pedagogické zásady (primeranosť jazyka, formátu, obsahu) a zabudované etické brzdy (napr. odstraňuje potenciálne nevhodné časti). To prispieva k tomu, že váš Microsoft 365 Copilot Chat bude z veľkej miery nastavený tak, aby generoval bezpečné

výstupy. Predsa však treba zachovať ľudský dohľad a kritické myslenie – v končenom dôsledku AI nepozná presné pomery vo vašej triede a nevie posúdiť citlivé nuansy (s tým musí pomôcť učiteľ).

Ostáva doplniť, že Môj prompt kouč nie je „tajnou skratkou“ – je to vyslovene výučbový nástroj, ktorý majú učitelia otvorene používať, ak im pomáha. Učiteľ, ktorý rozumie štruktúram promptov a má prístup k agentovi, sa používaním prompt kouča postupne posúva: sleduje obe verzie promptu, analyzuje ich odlišnosti, skúša dopĺňať parametre... Učiteľ tak rastie aj v „ručnom“ písaní promptov, pretože agent mu je neustále vzorom. Dobre navrhnutý agent dokáže to, čo má v názve – prompt koučuje učiteľa a uľahčuje mu adaptáciu na prácu s AI v škole.

6.7 Prínosy Môjho prompt kouča

V závere rekapitulujeme hlavné prínosy agenta pre rôzne typy užívateľov.

Pre začínajúcich učiteľov s AI:

- **Nižšia bariéra vstupu:** Nemusia sa obávať, že zadajú zlý prompt – agent to spraví metodicky za nich
- **Učenie sa praxou:** Môžu nabráť istotu a inšpiráciu, pretože vidia príklady kvalitných promptov a vnímajú, čo funguje
- **Podpora v ťažkých situáciách:** Pri suplovaní či netradičných zadaniach agent spoľahlivo vyprodukuje zadanie, na ktoré by učiteľ sám možno neadresoval všetko potrebné (napr. formát odpovede, obmedzenia)
- **Kolegiálna opora:** Agent pôsobí ako mentor – pomáha pochopiť podstatu promptovania. Učitelia ho môžu odporúčať sebe navzájom (posilňuje kultúru spolupráce pri zavádzaní AI).

Pre skúsených v promptovaní:

- **Úspora času:** Agent rýchlo vygeneruje prehľadné prompty, učiteľ ich môže ďalej doladiť alebo použiť tak, ako sú
- **Profesionálny výsledok:** Výstupy Copilota sú vďaka promptom od agenta na vysokej kvalitatívnej úrovni – prompt kouč spĺňa pedagogické kritériá a dodáva nevyhnutný kontext
- **Neustála kontrola kvality:** Aj skúsený učiteľ môže preferovať, že agent overí úplnosť jeho zadania. Prompt kouč sa dopytuje, ak niečo v zadaní chýba, a predíde tak nepochopeniu.
- **Inšpirácia a inovácie:** Aj pokročilý pedagogický inovátor môže cez agentov experimentovať s tvorbou vlastných pomocníkov (dá sa vytvoriť vlastný agent s inou špecializáciou).

Môj prompt kouč zníži námahu pri promptovaní a zlepší kvalitu výstupov Copilota. Zároveň poskytuje bezpečnostnú sieť – keď ho používate, máte väčšiu istotu, že váš prompt bude vecný, úplný a zodpovedný. Aj preto tejto pomoci prompt kouča mnohí učitelia nájdu v praxi stabilné miesto. Tajomstvo spočíva v tom, že AI prompt kouč uvažuje ako skúsený učiteľ a promptový

expert v jednom, ale svoju prácu vykoná v zlomku času. A tak učiteľom ostáva viac energie na premýšľanie o učive a žiakoch, pričom AI prácu im agent pomôže zefektívniť a sprehladniť.

Po tomto oboznámení sa s agentom Môj prompt kouč a jeho výhodami ste pripravení na ďalšie kapitoly, ktoré prinášajú konkrétne príklady z praxe – v nich uvidíte, ako prompty vyzerajú a čo Microsoft 365 Copilot Chat dokáže. Byť moderným učiteľom s AI je teraz jednoduchšie ako kedykoľvek predtým – stačí kreatívne spájať vlastné skúsenosti, pedagogický cit a podporu inteligentného prompt kouča.

ČASŤ 2:

Praktické príklady

1 Ako pracovať s touto knižnicou

Učitelia majú najväčší úžitok z AI vtedy, keď vidia **konkrétne príklady zo svojej praxe** – to potvrdili aj skúsenosti učiteľov z programu Copilot pre Copilot. Preto, ako prirodzené pokračovanie metodických kapitol o tvorbe promptov, vznikla knižnica promptov „od učiteľov pre učiteľov“. Jej cieľom je ponúknuť pedagógom zbierku vzorových situácií: overené zadania pre Microsoft 365 Copilot Chat, inšpirované reálnym vyučovaním, na ukážku i priame použitie. **Knižnica promptov je tak praktickým mostom medzi teóriou efektívneho promptovania a každodennou praxou v triede.** V tejto úvodnej kapitole sa pozrieme, ako je knižnica štruktúrovaná a ako s ňou pracovať.

1.1 Štruktúra knižnice

Aby sa učiteľom v knižnici ľahko orientovalo, prompty sú usporiadané do 9 tematických oblastí. Tieto zodpovedajú najbežnejším okruhom pedagogickej praxe v školách:

1. **Príprava učebných plánov a hodín** – Ako pomocou AI pripraviť kvalitnú hodinu? Táto časť ponúka prompty na plánovanie vyučovacích jednotiek a tvorbu osnov. Učiteľ tu nájde inšpirácie pre návrh kostry hodiny, učebných scenárov, štruktúrovanie učiva a metód. Prompty sú využiteľné pri príprave vyučovania od rýchleho prehľadu témy až po detailné plánovanie aktivity.
2. **Hodnotenie a spätná väzba** – Ako uľahčiť hodnotenie pomocou AI? Prompty v tejto kategórii pomáhajú vytvárať testy a kvízy, hodnotiace rubriky, formulovať slovné hodnotenia a písomnú spätnú väzbu pre žiakov aj rodičov. Sú to napríklad zadania na generovanie testových otázok s odpoveďami, rubrik alebo štandardizovanej feedback metodiky. Microsoft 365 Copilot Chat môže asistovať aj pri diferencovaní hodnotenia (inak pre výborných a inak pre slabších žiakov) a získať tak od učiteľa viac času na osobnú reflexiu so žiakmi.
3. **Podpora individuálneho učenia (personalizované vzdelávanie)** – Ako prispôbiť materiály rôznorodým potrebám a tempám žiakov? Prompty tu ponúkajú tipy, ako prispôbovať obsah pre individuálnych žiakov. Obsahujú metodické postupy pre diferenciaciu (napr. vytváranie ľahšej a ťažšej verzie tej istej úlohy), prácu s talentovanými alebo naopak slabšími žiakmi, prípravu nadstavbových či zjednodušených výkladov a rôzne ďalšie situácie personalizovaného prístupu.
4. **Spolupráca a skupinové projekty** – Ako pomôcť Copilotom pri tímových úlohách žiakov? Tu nájdete prompty podporujúce skupinové vyučovanie – od návrhu projektov a tímových aktivít cez návrhy rolí pre členov tímov až po spoločne vytvárané finálne výstupy. Prompty v tejto oblasti umožnia učiteľovi vygenerovať pre žiakov napríklad zadanie skupinového projektu, metodiku sebareflexie či nastavenie pravidiel spolupráce.
5. **Príprava na špeciálne podujatia** – Ako využiť Microsoft 365 Copilot Chat pri príprave vystúpení a školských akcií? V tomto okruhu sú prompty na plánovanie a organizáciu školských podujatí (dejepisné exkurzie, dni otvorených dverí, výchovné koncerty a i.).
6. **Inklúzia a diferenciacia** – Táto kategória je čoraz dôležitejšia v dnešných heterogénnych triedach. Prompty poskytujú návody a postupy pre prácu so žiakmi so špeciálnymi potrebami

(napr. formátované texty pre dyslektikov, tipy na adaptáciu úloh pre ADHD, individuálne učenie) a ako podporiť nadaných (napr. doplnkové úlohy, rozširujúce aktivity, extra výzvy).

7. **Administratívna podpora a organizácia** – Okruh zameraný na prompty, ktoré vedia ušetriť čas v administratívno-organizačných povinnostiach učiteľa. Obsahuje prompty na písanie správ a e-mailov (rodičom, kolegom, vedeniu), prípravu zápisov a prezenčných listín alebo rôznych evidencií. Copilot tak môže zrýchliť rutinné úlohy, aby mal učiteľ viac času na priamy kontakt so žiakmi.
8. **Grafické podporné materiály pre vzdelávanie** – Ako pomocou AI tvoriť ilustrácie a vizuály? Ide o prompty, kde Copilot využíva vizuálny generátor (tzv. Designer). Učiteľ môže takto získať inšpirácie pre grafiku do prezentácií, obrázkové pomôcky k učivu, vizuály do oznamov apod. Tieto prompty sa od textových odlišujú tým, že vyžadujú inak špecifikovať vizuálne prvky (štýl, farby, formát), čo prompty v knižnici názorne ukazujú.
9. **Interaktívne hry** – Ako pomocou Microsoft 365 Copilot Chat vytvoriť hravý obsah? V tejto poslednej kategórii sú zhromaždené prompty, ktoré pripravujú kreatívne aktivity pre žiakov. Napríklad: generovanie priebehu edukatívnych hier, záujmových kvízov, puzzle alebo drobných „gamifikovaných“ prvkov do hodín. Ide o okruh, ktorý ponúka podnety na inovatívne využitie AI – zábavnú formou dopĺňa tradičné vyučovacie metódy a motivuje aj žiakov.

Prečo práve týchto 9 oblastí? Tieto témy vyplynuli z analýzy potrieb učiteľov počas programu – zahŕňajú najčastejšie spôsoby, ako Microsoft 365 Copilot Chat môže podporiť prácu učiteľa, od plánovania po kreatívne sporenie. Samozrejme, možnosti AI sú širšie, no zaradíme to, čo bolo v praxi overené a osvedčilo sa. Učiteľ tak môže prehľadne prechádzať do tej oblasti, ktorú práve potrebuje, a nájsť relevantné inšpirácie.

1.2 Typy promptov v knižnici

Táto podkapitola vysvetľuje jednotlivé typy promptov v knižnici, aby učitelia chápali ich význam a správne využitie.

1.2.1 Vzorové prompty

Jednoduché univerzálne šablóny (zvyčajne v jednotnom tvare) **s otvorenými miestami na doplnenie**. Majú **hranatými zátvorkami []** označené časti, ktoré má **učiteľ doplniť podľa svojho konkrétneho kontextu** (napr. *[predmet]*, *[téma]*, *[vek žiakov]*, *[počty]*, *[štýl]* a pod.).

Vzorové prompty sú teda akési formuláre – definujú, čo by mal prompt obsahovať, ale **ponechávajú priestor**, aby si to **učiteľ prispôbil vlastnej situácii**. Ich základnou výhodou je, že učiteľ dostáva odrazový bod – prompt je takmer hotový, a stačí dopísať konkrétnosti. Navyše sa môže použiť naprieč predmetmi a ročníkmi. Napríklad v knižnici nájdete namiesto jedného promptu pre fyziku a druhého pre matematiku radšej jednu univerzálnu šablónu (vzorový prompt) použiteľnú na akýkoľvek predmet – stačí zátvorky nahradiť požadovanou témou či ročníkom.

Vzorový prompt typicky obsahuje elegantne 4–7 prvkov promptu, ktoré sme spomínali v tejto príručke. Vďaka tomu, že šablóna je zovšeobecnená, minimalistická a neutrálna, dáva učiteľovi voľnosť zadať vlastnú špecifickú, odborovú perspektívu.

POUŽITIE: Keď učiteľ nepotrebuje presne taký prompt, aký vidí v knižnici, ale chce si ho sám dotvoriť. Stačí doplniť do [] svoj predmet, tému či ďalšie parametre. Vzorový prompt tak má byť akýmsi vodidlom a inšpiráciou pre tvorbu čo najpresnejšieho zadania.

POZNÁMKA: Nepreberajte šablónu promptu bez úpravy! Ak do Copilota iba skopírujete a vložíte vzorový prompt bez doplnenia vlastného kontextu, výsledné odpovede budú pravdepodobne príliš všeobecné. Napríklad v súťaži Copilot Inšpirácie s AI získal takýto „nepersonalizovaný“ prístup najnižšie hodnotenie – spoliehať sa na generický prompt bez úprav pôsobí málo premyslene. Preto vždy do vzorového promptu doplňte svoje parametre a, ak treba, prompt preformulujte tak, aby sedel vašej situácii. Copilot sa vám tak odmení relevantnejšou a kvalitnejšou odpoveďou.

1.2.2 Inšpirácie od ambasádorov

Konkrétne prompty z praxe učiteľov – overené tipy od účastníkov programu Copilot pre Copilot. Tieto prompty vznikli a boli úspešne odskúšané v živom vyučovaní konkrétnych predmetov a ročníkov. V knižnici pri každej z 9 oblastí nájdete zvyčajne viacero takýchto príspevkov (uvedená je menovite autorka/autor aj jeho krátky tip na vylepšenie). Vďaka nim učitelia vidia reálne využitie Microsoft 365 Copilot Chatu – nie v teórii, ale presne tak, ako to spravil ich kolega. Hodnota týchto promptov je v ich prepojení s reálnymi situáciami: učiteľ si napr. povie „toto som chcel urobiť v mojom ročníku, aha, takto to urobila kolegyňa“.

Nechápte tieto „hotové“ prompty ako dogmu, slúžia skôr ako **vzor a inšpirácia**. Učiteľ si ich môže priamo vyskúšať v Microsoft 365 Copilot Chat (napr. prompt skopírovať a použiť s minimálnymi zmenami), no ideálne je analyzovať, prečo fungujú, a adaptovať ich (napr. iný ročník alebo vlastné ciele, ak úloha nie je identická).

1.2.3 Zo súťaže *Copilot Inšpirácie s AI*

Inovatívne prompty poslané učiteľmi v rámci súťaže **Copilot Inšpirácie s AI**. Táto súťaž prebiehala 6 týždňov, počas ktorých učitelia plnili krátke kreatívne výzvy s Microsoft 365 Copilot Chat (napr. vygenerovať vizuál alebo netradičný materiál na vyučovanie). Tieto príspevky v knižnici reflektujú hľadanie nových ciest, ako AI využiť v školstve. Niektoré príklady sú neobvyklé (vtipné priania, netypické formy úloh, inovatívne pomôcky), čím podnecujú kreativitu a ukazujú, že AI sa dá využiť aj neštandardne. Zmysel tejto sekcie spočíva v tom, že aj v netradičných nápadoch možno nájsť inšpiráciu pre vlastnú výučbu. Taktiež to posilňuje zdieľanie dobrej praxe

medzi učiteľmi a pocit komunity – „aha, toto vymyslel kolega, zaujímavé, možno by som to mohol skúsiť tiež“.

1.3 Ako knižnicu promptov používať v praxi?

Knižnica promptov nie je iba „zásobník hotových úloh“ – primárne ide o **pomôcku**, ktorá má spájať **metodický návod s praxou**. Preto odporúčame nasledujúci postup pri jej používaní:

1. **Najskôr definujte svoj pedagogický zámer:** Ujasnite si, aký problém alebo situáciu chcete s pomocou AI riešiť. Chystáte hodinu? Potrebujete test? Alebo chcete nejakú novú aktivitu? Podľa toho vyberte príslušnú oblasť v knižnici.
2. **Vyberte si typ promptu:** Po otvorení zvolenej oblasti uvidíte najprv vzorový prompt (univerzálne použiteľný), nasledovaný konkrétnymi promptmi od učiteľov a príspevkami zo súťaže. Rozhodnite, čo vám viac vyhovuje:
 - Ak chcete rýchlo zadať otázku Copilotovi a nepotrebujete veľa prepisovať, vyskúšajte konkrétny prompt od ambasádora v príbuznej situácii. Jednoducho ho skopírujte a vložte do Microsoft 365 Copilot Chat – a potom sledujte, čo Copilot vygeneruje. Následne môžete cez iteráciu (dodatočnou inštrukciou) upraviť drobnosti ak treba.
 - Ak hľadáte skôr vzor a pomoc pri tvorbe vlastného promptu (alebo ak je situácia, ktorú chcete riešiť, odlišná od uvedených príspevkov), využite vzorový prompt. Skopírujte ho, vyplňte pozorne svoje parametre (všetky [] v šablóne) a prípadne upravte formulácie, aby naozaj presne sedel. Následne ho odošlite Copilotovi na spracovanie.
3. **Skombinujte s agentom Môj prompt kouč:** Pokiaľ vám nepostačuje ponuka knižnice alebo máte na prompt veľmi špecifické požiadavky, vždy môžete použiť aj svojho agenta „Môj prompt kouč“ (viď predchádzajúca kapitola). Napríklad, ak ste v knižnici nenašli prompt presne vyhovujúci pre vašu situáciu, jednoducho slovami opíšte vo svojom agentovom čete, čo potrebujete, a nechajte prompt kouča vygenerovať návrh nového promptu. Prompt kouč vám poskytne 2 varianty – jednoduchý i štruktúrovaný prompt, ktoré potom môžete zaradiť do vlastnej knižnice alebo rovno vyskúšať v Microsoft 365 Copilot Chate.
4. **Kriticky zhodnoťte výstup:** Knižnica promptov zvyšuje kvalitu promptov – ak ich správne použijete. Stále však treba výstupy AI posúdiť. Učiteľ by mal dbať, aby odpoveď Copilota spĺňala didaktické ciele a neobsahovala vecné chyby. Ak s niečím nie ste spokojní, upriamte Microsoft 365 Copilot Chat dodatočne (napr. „Napíš to ešte jednoduchšie“, „Uveď to v bodoch“). Navyše je tu schopnosť Copilota uvádzať zdroje informácií – preto máte možnosť overiť presnosť údajov. Knižnicou promptov teda podporujeme zodpovedné využívanie AI – netreba mať obavy, výstupy v nej nie sú „dané“, vždy zostáva možnosť ich prispôbiť a skontrolovať.

Pre učiteľov – začiatočníkov v AI je knižnica promptov pohodlnou možnosťou „odraziť sa“ – bez zložitých experimentov hneď vidia ukážkové zadania na rôzne príležitosti. **Skúsenejší učitelia** ocenia predovšetkým spoločnú inšpiráciu – zistia, ako kolegovia v praxi experimentovali s Copilotom a môžu si porovnať svoje nápady s inými riešeniami. Je možné, že aj vy časom

vyskúšate a zdokonalíte prompt, ktorý potom radi pod značkou „Inšpirácia od... (vaše meno)“ vyzdieľate s komunitou.

1.4 Didaktické a etické ukotvenie

Na záver treba opäť zdôrazniť: **Knižnica promptov tu nie je namiesto pedagogického úsudku učiteľa**, ale na jeho podporu. Stále to bude učiteľ (vy), kto vytvára a modifikuje zadania a kontroluje výstupy. Knižnica slúži na zrýchlenie a zjednodušenie prípravy učiteľa. Zámerom je znížiť neistotu a chaos pri formulácii promptov. Napríklad učiteľka Martina Čelková (ocenená ambasádorka programu Kopilot pre Copilot) si pochvaľuje, že 7-kroková štruktúra „*znižuje chaos, učiteľ presne vie, čo má robiť*“ a prompt kouč jej dodal ešte väčšiu istotu pri písaní (viď minulé kapitoly). Podobne knižnica promptov – učiteľ má vďaka nej pocit, že pri práci s AI nie je sám a môže sa oprieť o to, čo fungovalo iným.

V žiadnom prípade však netreba brať prompty ako hotový recept bez premýšľania. AI nemá samotná nahrádzať uvažovanie žiakov – to platí aj pri spracovaní výstupov z Microsoft 365 Copilot Chat. Rovnako **učiteľ neposúva zodpovednosť za kvalitu výstupu na AI**, ale vždy ho posúdi a podľa potreby kultivuje. Učitelia v našej komunite práve po takejto podpore volali, a my veríme, že knižnica promptov v vám všetkým významne uľahčí prácu. Nasledujúce časti príručky už obsahujú slúbenú praktickú knižnicu promptov, s bohatým výberom scenárov a nápadov z pedagogickej praxe. Začnite ňou listovať – a nech vás vzorové i konkrétne prompty inšpirujú k novým, vlastným nápadom!

2 Príprava učebných plánov a hodín

Naplánujte hodinu rýchlejšie a efektívnejšie. Copilot vám pomáha štruktúrovať obsah, navrhnúť aktivity a prispôbiť tempo triede.

2.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Si skúsený pedagóg a inovátor.

Čo?

Vypracuj prípravu na vyučovaciu hodinu na tému *[Vaša téma]*.

Komu?

Hodina je určená pre žiakov *[doplňte ročník]* *[doplňte typ]* školy. Zohľadni vek a úroveň žiakov, primeranosť a náročnosť úloh, aktívne zapojenie všetkých žiakov a pútavú, motivujúcu formu výučby.

Ako?

Vysvetli učivo pomocou praktickej ukážky (napr. delenie jedla – pizza/koláč), zapoj žiakov do aktivít a precvičovania hravou formou.

Prompt:

Rola:

Skúsený pedagóg a inovátor.

Úloha:

Vytvoriť prípravu na vyučovaciu hodinu na tému [téma].

Cieľová skupina:

Žiaci [ročník] [typ] školy s úrovňou primeranou ich veku a základným [téma] znalostiam.

Kontext:

Hodina má byť prispôsobená veku žiakov, obsahovať primerané a postupne sa stupňujúce úlohy, podporovať aktívne zapojenie každého žiaka a vytvárať motivujúcu atmosféru.

Formát výstupu:

Prehľadná príprava na hodinu (ciele, priebeh hodiny, aktivity, pomôcky, hodnotenie).

Tón:

Motivačný, zrozumiteľný, hravý

Obmedzenia:

Použiť praktické ukážky (napr. jedlo na vysvetlenie zlomkov), zabezpečiť názornosť a jednoduchosť, zahrnúť aktivity vhodné pre školské prostredie.

2.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Si skúsený pedagóg a inovátor so zameraním na mediálnu a digitálnu gramotnosť žiakov.

Úloha:

Vypracuj prípravu na vyučovaciu hodinu na tému „Hoaxy“.

Cieľová skupina:

Žiaci 7. ročníka základnej školy.

Kontext:

Hodina je zameraná na rozvoj kritického myslenia, mediálnej gramotnosti a zodpovedného správania žiakov v online priestore.

Ciele hodiny:

Žiaci budú schopní: rozpoznať falošné správy a zavádzajúci obsah, vysvetliť negatívne dôsledky hoaxov pre jednotlivca a spoločnosť, pomenovať spôsoby ochrany pred hoaxmi, reflektovať vlastné pocity a reakcie na hoaxy prostredníctvom diskusie alebo krátkej reflexnej aktivity.

Formát výstupu:

Prehľadná príprava na vyučovaciu hodinu (ciele, priebeh hodiny, aktivity, metódy, reflexia)

Tón:

Pútavý, motivujúci, podporujúci diskusiu a primeraný veku žiakov.

Obmedzenia:

Obsah musí byť bezpečný, veku primeraný, bez šírenia konkrétnych škodlivých hoaxov a realizovateľný v podmienkach bežnej vyučovacej hodiny.

Tip od učiteľa:

Je dobré vložiť do promptu aj ciele vyučovacej hodiny.

Prompt:

Rola:

Učiteľ cudzieho jazyka.

Úloha:

Vytvoriť doplnovací text na precvičenie gramatiky.

Cieľová skupina:

Žiaci 1. ročníka strednej školy na úrovni B1.

Kontext:

Text má slúžiť na precvičenie gramatiky. Má byť napísaný primeranou slovnou zásobou a obsahovať vety primerané veku a jazykovej úrovni žiakov. Téma textu je „Voľný čas a záľuby“.

Formát výstupu:

Súvislý text s približne 120 slovami. Všetky slovesá budú v zátvorkách v základnom tvare a za nimi podčiariť na doplnenie správneho tvaru (napr. (go) _____). Text bude prehľadný a vhodný na pracovný list.

Tón:

Jednoduchý, zrozumiteľný, edukačný.

Obmedzenia:

Použiť primerané vety, primeranú slovnú zásobu, dodržať úroveň B1 a nepoužívať príliš zložité gramatické štruktúry.

Tip od učiteľky:

Je dobré vložiť do promptu aj ciele vyučovacej hodiny.

S promptom sa podelila:

Jana Tokárová

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ ZŠ a metodik.

Úloha:

Vytvoriť učebný plán / tematický celok pre predmet *[DOPLŇ PREDMET]* v ročníku *[DOPLŇ ROČNÍK]* v súlade so Štátnym vzdelávacím programom ZŠ SR.

Cieľová skupina:

Žiaci základnej školy s úrovňou vedomostí a zručností primeranou danému ročníku.

Kontext:

Plán má byť využiteľný v školskej pedagogickej dokumentácii (ŠkVP, tematické plány), rešpektovať požiadavky ŠVP a podporovať moderné vyučovanie vrátane rozvoja digitálnych kompetencií.

Formát výstupu:

Prehľadný, bodový učebný plán obsahujúci: charakteristiku tematického celku, vzdelávacie ciele (kognitívne, zručnostné, afektívne), výkonové štandardy a očakávané výstupy, kľúčové pojmy a obsah učiva, časovú dotáciu, metódy a formy práce, rozvoj digitálnych kompetencií žiakov, rozvoj digitálnych a AI kompetencií učiteľa, odporúčané digitálne nástroje a AI s konkrétnym využitím, návrh hodnotenia (formatívne, sumatívne, sebahodnotenie), opakovanie a záverečné overenie vedomostí, medzipredmetové vzťahy a prierezové témy

Tón:

Odborný, systematický, metodický.

Obmedzenia:

Dodržať súlad so ŠVP SR, zamerať sa na praktickú využiteľnosť, zrozumiteľnosť a primeranosť veku žiakov, integrovať moderné digitálne a AI nástroje.

Tip od učiteľa:

Učiteľ získa hotový učebný plán, ktorý: môže ihneď zaradiť do ŠkVP, je v súlade s legislatívou, prirodzene integruje digitalizáciu a AI. Tento prompt tvorí jadro systematickej práce s AI v škole, je prenositeľný na všetky predmety, môže sa stať oficiálnym školským štandardom.

S promptom sa podelil:

Marcel Gallik

Prompt:

Rola:

Skúsený stredoškolský učiteľ elektrotechniky.

Úloha:

Vytvoriť prípravu na vyučovaciu hodinu na tému „Vznik a šírenie elektromagnetického signálu“.

Cieľová skupina:

Žiaci 2. ročníka strednej odbornej školy so základnými vedomosťami z fyziky a elektrotechniky.

Kontext:

Hodina má byť teoretická, no zrozumiteľná a názorná. Obsah má rešpektovať vedomostnú úroveň žiakov, zabezpečiť logickú nadväznosť výkladu a podporiť aktívne zapojenie študentov prostredníctvom otázok a diskusie.

Formát výstupu:

Prehľadná príprava na hodinu (ciele, úvod, výklad učiva, hlavné pojmy, príklady, zhrnutie, kontrolné otázky, hodnotenie).

Tón:

Odborný, zrozumiteľný, systematický a motivačný.

Obmedzenia:

Obsah musí byť vekovo primeraný, jasný a realizovateľný v školskom prostredí. Uprednostniť názorné vysvetlenia (napr. diagramy, jednoduché porovnania) a minimalizovať nadmerne zložité matematické formulácie.

Tip od učiteľa:

Pri tvorbe si môžete pomôcť aj Prompt Coachom

S promptom sa podelil:

Jozef Lukáč

Prompt:

Rola:

Skúsený pedagóg a autor edukačných dramatizácií.

Úloha:

Vytvoriť príbeh alebo krátku dramatizáciu na tému „Nežná revolúcia (november 1989)“.

Cieľová skupina:

Žiaci základných škôl, s primeranou úrovňou historických znalostí.

Kontext:

Spracovanie má pomôcť žiakom pochopiť atmosféru obdobia, pocity ľudí (strach, nádej, odvaha) a význam kľúčových udalostí Nežnej revolúcie. Dôležitý je dôraz na autentickosť a ľudský rozmer dejín.

Formát výstupu:

Krátky príbeh alebo scenár dramatizácie (postavy, dialógy, jednoduché scénické poznámky).

Tón:

Emotívny, pútavý, autentický, zrozumiteľný.

Obmedzenia:

Obsah musí byť vekovo primeraný, historicky korektný, bez násilných alebo nevhodných detailov. Text má byť vhodný na využitie v triede (čítanie alebo krátke herecké stvárnenie).

Tip od učiteľky:

Literárne spracovanie konkrétnej historickej udalosti formou príbehu či krátkej dramatizácie. Žiaci tak hlbšie preniknú do atmosféry doby a ľahšie pochopia význam kľúčových momentov.

S promptom sa podelila:

Andrea Korinková

2.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola:

Si skúsený, inovatívny učiteľ matematiky na strednej odbornej škole so športovým zameraním a metodik matematiky.

Úloha:

Navrhni podrobný plán 45-minútovej vyučovacej hodiny matematiky na tému Kosínusová veta.

Cieľová skupina:

Žiaci 3. ročníka strednej športovej školy, študijný odbor športový manažér (20 žiakov s rôznou úrovňou matematických zručností).

Kontext:

Hodina je realizovaná v súlade so Štátnym vzdelávacím programom pre stredné odborné školy a má podporovať porozumenie učiva, jeho praktické využitie v športe a rozvoj matematického myslenia.

Formát výstupu:

Podrobný, konkrétny štruktúrovaný plán hodiny obsahujúci ciele hodiny (kognitívne, afektívne, psychomotorické, podľa Bloomovej taxonómie), úvodnú motiváciu, vysvetlenie učiva, riadené a samostatné aktivity žiakov, diferenciaciu úloh, priebežné overovanie porozumenia, záverečné zhrnutie, časové rozvrhnutie.

Tón:

Odborný, zrozumiteľný a pedagogicky podporný.

Obmedzenia:

Dodržať časový rozsah 45 minút, vekovú primeranosť obsahu a jasnú nadväznosť jednotlivých častí hodiny.

3 Hodnotenie a spätná väzba

Uľahčite si písanie komentárov a vytváranie rubriek. Copilot vám pomáha formulovať konštruktívnu spätnú väzbu rýchlo a konzistentne.

3.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Si pedagóg alebo odborný zamestnanec školy *[môžete špecifikovať špeciálny pedagóg, školský psychológ, školský pedagóg]* realizujúci *[typ]* hodnotenie.

Čo?

Vyhodnoť výsledky *[typ]* testu a/alebo rozhovoru a spracuj východiskový profil vedomostí a zručností žiaka alebo skupiny žiakov.

Komu?

Žiakovi alebo skupine žiakov *[uved' ročník]*, ktorí sú intaktní alebo majú špeciálne výchovno-vzdelávacie potreby / pridelené podporné opatrenia.

Ako?

Na základe *[typ]* testu: opíš východiskovú úroveň vedomostí a pracovných zručností, identifikuj silné stránky a rozvojové oblasti, pomenuj možné bariéry v učení (ak sú prítomné), navrhni vhodné pedagogické a/alebo podporné opatrenia, odporuč diferenciáciu výučby.

Použi odborný, podporný a rešpektujúci tón. Vyhýbaj sa hodnotiacim súdom o osobnosti žiaka a porovnávaníu s inými žiakmi.

Prompt:**Rola:**

Pedagóg alebo odborný zamestnanec školy [môžete špecifikovať špeciálny pedagóg, školský psychológ, školský pedagóg] realizujúci diagnostické hodnotenie.

Úloha:

Vyhodnotiť výsledky [typ] testu a/alebo rozhovoru a vytvoriť východiskový profil vedomostí, zručností a potrieb žiaka alebo skupiny žiakov.

Cieľová skupina:

Žiaci [uved' ročník], intaktní alebo so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami / pridelenými podpornými opatreniami.

Kontext:

Hodnotenie vychádza zo [typ] testovania realizovaného na [čas - napr. začiatku] školského roka alebo tematického celku a slúži ako podklad pre plánovanie výučby a podpory žiaka.

Formát výstupu:

Prehľadné odborné zhrnutie obsahujúce: opis východiskovej úrovne vedomostí a pracovných zručností, silné stránky a rozvojové oblasti, identifikáciu možných bariér v učení (ak sú prítomné), návrhy pedagogických a podporných opatrení, odporúčania pre diferenciaciu výučby.

Tón:

Odborný, podporný, rešpektujúci, bez hodnotenia osobnosti žiaka.

Obmedzenia:

Nepoužívať porovnania s inými žiakmi ani hodnotiace súdy o osobnosti. Zachovať etický, inkluzívny a citlivý prístup.

3.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Kto?

Si pedagóg základnej školy hodnotiaci učebný výkon žiakov na základe stanovených kritérií.

Čo?

Urči výsledné klasifikačné hodnotenie na základe písomného testu z matematiky (tematický celok: zlomky).

Komu?

Hodnotenie sa týka žiakov 6. ročníka ZŠ: Žiak1 (12 rokov) – intaktný žiak..., Žiak2 (11 rokov) – žiačka so ŠPU (dyslexia, dysortografia) s podpornými opatreniami..., Žiak3 (12 rokov) – žiak s PAS s podpornými opatreniami...

Ako?

Na základe bodového hodnotenia: – Žiak1: 41/50 bodov, – Žiak2: 28/40 bodov (upravený test), – Žiak3: 22/30 bodov (upravený test). Vypočítaj percentuálnu úspešnosť, priradiť známku podľa stupnice: 0–25 % = 5 | 26–49 % = 4 | 50–74 % = 3 | 75–89 % = 2 | 90–100 % = 1.

Zohľadni kritériá (správnosť, pochopenie, postup) aj individuálne úpravy testov. Výsledok spracuj do prehľadnej tabuľky a doplň krátke odborné odôvodnenie pre každého žiaka. Použi vecný, objektívny a profesionálny tón bez hodnotenia osobnosti.

Tip od učiteľky:

Pozor na GDPR, neuvádzať žiadne osobné údaje.

S promptom sa podelila:

Nika Kvaššayová

Prompt:

Rola:

Pedagóg podporujúci bezpečnú a rešpektujúcu komunikáciu medzi žiakmi.

Úloha:

Vytvoriť praktický návod na rovesnícke hodnotenie po prezentácii matematického projektu.

Cieľová skupina:

Žiaci 6. ročníka základnej školy, vrátane žiakov so ŠVVP.

Kontext:

Po prezentácii projektu majú žiaci formulovať spätnú väzbu pre spolužiaka. Návod má podporiť bezpečné prostredie, rešpekt, vecnosť a konštruktívnosť hodnotenia.

Formát výstupu:

Prehľadný návod obsahujúci: jednoduché vysvetlenie účelu spätnej väzby, konkrétnu štruktúru: 1. Čo sa podarilo, 2. Čo by sa dalo zlepšiť, 3. Jedno odporúčanie pre ďalší krok, príklady viet vhodných pre žiakov, zásady rešpektujúcej komunikácie (bez kritiky osoby).

Tón:

Podporný, motivujúci, zrozumiteľný, inkluzívny.

Obmedzenia:

Používať vekovo primeraný jazyk, zachovať jednoduchosť a zrozumiteľnosť, podporiť pozitívnu atmosféru a rešpekt.

Tip od učiteľky:

Pred samotným hodnotením modeluj vzorovú spätnú väzbu nahlas ako učiteľ (napr. na fiktívnej prezentácii). Žiaci so ŠVVP alebo jazykovou bariérou tak lepšie pochopia očakávaný štýl a štruktúru

S promptom sa podelila:

Lucia Šurinová

Prompt:

Rola:

Pedagóg podporujúci spoluprácu a bezpečnú komunikáciu medzi žiakmi.

Úloha:

Vytvoriť praktický návod na spätnú väzbu medzi skupinami po skupinovej práci na informatike.

Cieľová skupina:

Žiaci 7. ročníka základnej školy, vrátane žiakov so ŠVVP.

Kontext:

Po ukončení skupinovej práce hodnotia žiaci výstupy inej skupiny. Návod má podporiť konštruktívnu spoluprácu, rešpektujúce vyjadrovanie a zameranie na kvalitu práce, nie na hodnotenie osôb.

Formát výstupu:

Prehľadný návod obsahujúci: krátke vysvetlenie účelu spätnej väzby, jasnú štruktúru:

1. Jedna veta: čo skupina zvládla dobre,
 2. Jedna veta: čo by sa dalo zlepšiť,
 3. Jedno odporúčanie pre ďalší projekt,
- príklady vhodných viet, zásady rešpektujúcej komunikácie.

Tón:

Podporný, povzbudzujúci, zrozumiteľný, inkluzívny.

Obmedzenia:

Používať jednoduchý jazyk primeraný veku žiakov, sústrediť sa na hodnotenie práce a procesu, nie jednotlivcov, podporovať bezpečné a pozitívne prostredie.

Tip od učiteľky:

Ak chceš zvýšiť bezpečie, použi anonymné hodnotenie (kartičky, formulár). Žiaci sa viac sústredia na obsah spätnej väzby a menej na osobné vzťahy či obavy z reakcie spolužiakov.

S promptom sa podelila:

Lucia Šurinová

Prompt:

Rola:

Pedagóg realizujúci sumatívne hodnotenie podľa školského hodnotiaceho systému.

Úloha:

Vyhodnotiť test z informatiky (hardvér, softvér) a určiť výslednú klasifikáciu žiaka.

Cieľová skupina:

Žiak 9. ročníka základnej školy, vrátane žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami (ŠVVP).

Kontext:

Hodnotenie vychádza z výsledkov testu pozostávajúceho zo 14 úloh. Posudzovaná je úroveň vedomostí a zručností v súlade s očakávanými výstupmi. V prípade žiakov so ŠVVP je potrebné zohľadniť individuálne úpravy a odporúčania bez znižovania cieľových nárokov.

Formát výstupu:

- prehľadná tabuľka (úlohy, body / úspešnosť), celková percentuálna úspešnosť
- výsledná známka podľa stupnice:
 $100-90 \% = 1, 89-75 \% = 2, 74-50 \% = 3, 49-25 \% = 4, 24-0 \% = 5$
- stručné vecné odôvodnenie hodnotenia.

Tón:

Neutrálny, profesionálny, jasný, vecný.

Obmedzenia:

Bez hodnotiacich alebo emocionálnych formulácií, bez porovnania s inými žiakmi. Zohľadniť individuálne podmienky žiaka a rešpektovať inkluzívny prístup..

Tip od učiteľky:

Použi tento prompt po formatívnom hodnotení – AI (alebo ty) tak vychádza z jasných podkladov. Ak potrebuješ transparentnosť voči rodičom, nechaj si vygenerovať 1–2 vety zdôvodnenia známky vhodné na zápis do klasifikácie. Písomku vlož ako prílohu k promptu. Môžeš priradiť váhu k jednotlivým úlohám testu.

S promptom sa podelila:

Lucia Šurinová

Prompt:

Rola:

Pedagóg základnej školy poskytujúci sumárne slovné hodnotenie žiaka.

Úloha:

Vypracovať stručné slovné hodnotenie žiaka podľa zadanej šablóny.

Cieľová skupina:

Žiak/žiačka v [ročník].

Kontext:

Hodnotenie má reflektovať prístup žiaka k učeniu, jeho silné stránky a prínos pre kolektív, pričom má byť zároveň motivujúce a rozvojovo orientované.

Formát výstupu:

Súvislý text podľa štruktúry:

- úroveň aktivity a prístupu k učeniu, silné stránky žiaka, prínos pre triedu, povzbudenie alebo odporúčanie do ďalšieho obdobia.

Tón:

Podporný, profesionálny, rešpektujúci, motivačný.

Obmedzenia:

Vyhýbať sa hodnoteniu osobnosti, zachovať vecnosť, nepoužívať porovnania s inými žiakmi.

Tip od učiteľky:

Pozitívny a povzbudivý komentár k vysvedčeniu pre študenta, ktorý zvýrazní jeho prínos.

S promptom sa podelila:

Andrea Korinková

3.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Vytvor formálne, pedagogicky citlivé a vecné slovné hodnotenie žiaka z predmetu informatika na konci školského roka.

KONTEXT:

Som učiteľ informatiky na nižšom stupni osemročného gymnázia. Potrebujem slovné hodnotenie pre žiaka, ktoré bude vhodné do školského vysvedčenia / hodnotiacej správy. Text má byť v spisovnej slovenčine, primeraný veku žiaka a v súlade s bežnou školskou terminológiou na Slovensku.

Profil žiaka

Meno a priezvisko: Martin Kováčik (fiktívna postava). Vek a ročník: 11 rokov, prima osemročného gymnázia. Martin absolvoval predmet informatika počas celého školského roka.

Silné stránky:

dobrá orientácia v základných pojmoch informatiky, istota pri práci s počítačom a školskými aplikáciami, práca so súbormi, jednoduchými tabuľkami a dokumentmi, porozumenie základom bezpečného správania v digitálnom prostredí, rozvinuté logické a algoritmické myslenie, úspešné riešenie úloh zameraných na postupy, sekvencie príkazov a jednoduché programovanie v blokových prostrediach, schopnosť hľadať viacero riešení problému

Oblasti na zlepšenie:

systematickejšie plánovanie práce pri dlhších a náročnejších úlohách, dôslednejšia kontrola výsledkov, eliminácia drobných chýb, rozvoj vytrvalosti pri samostatnej práci, lepšie rozvrhnutie času a stabilnejšie pracovné tempo.

Práca na hodine:

väčšinou aktívny, má záujem o praktické činnosti, rád pracuje na úlohách s jasným cieľom a viditeľným výstupom, korektná spolupráca v skupine, rešpektovanie spolužiakov, zapája sa do diskusií najmä pri známych témach, postupne si buduje sebadôveru

Potenciál a ďalšie vlastnosti:

dobré predpoklady na ďalšie štúdium informatiky, záujem o technológie, primeraná kreativita pri tvorivých úlohách, schopnosť prijímať spätnú väzbu, zodpovedné správanie v oblasti digitálnej etiky a bezpečnosti

OČAKÁVANIA NA VÝSTUP:

jeden ucelený súvislý text (nie body), rozsah približne 8–12 viet, vyvážený tón: pozitívny, ale realistický a hodnotiaci, mierne motivačný vhodný pre rodičov, bez používania číselného hodnotenia alebo známok, text má obsahovať: predmet, silné stránky, oblasti na zlepšenie, prístup k práci a potenciál do budúcnosti, celkový dojem, meno žiaka používaj prirodzene v texte

Výstup doplň o:

nadpis: Slovné hodnotenie žiaka, Meno a priezvisko žiaka, triedu žiaka

S promptom sa podelil:

Peter Modránszky

4 Podpora individuálneho učenia - personalizované vzdelávanie

Každý žiak sa učí inou rýchlosťou. Copilot pomáha pripravovať diferenciované materiály a personalizované vysvetlenia.

4.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Si pedagóg *[triedny učiteľ alebo člen podporného tímu]* pripravujúci individuálny vzdelávací plán (IVP) v podmienkach škôl SR.

Čo?

Navrhni praktický IVP pre žiaka.

Komu?

Žiak *[typ]* školy:

- ročník / vek: *[napr. 5. ročník, 11 rokov]*,
- oblasť ťažkostí: *[napr. čítanie alebo matematika]*,
- prejavy ťažkostí: *[napr. pomalšie tempo, neistota pri riešení úloh]*,
- silné stránky: *[napr. snaha, ústny prejav, spolupráca]*,
- motivácia: *[napr. žiak je motivovaný]*.

Ako?

- Stručne opíš východiskovú situáciu *[napr. 1–2 vety, citlivý jazyk]*.
- Navrhni krátkodobé ciele *[2–3 týždne]* a dlhodobé ciele *[2–3 mesiace]*.
- Ku každému cieľu uved':
- konkrétne aktivity učiteľa, podporné stratégie, príklady pozitívnej spätnej väzby.
- Pridaj odporúčania, ako sledovať pokrok a udržať motiváciu.
- Dodrž princípy inkluzívneho vzdelávania v SR, rešpektuj práva dieťaťa, nepoužívaj diagnózy ani nálepkovanie; v prípade potreby odporuč spoluprácu so školským podporným tímom.
- Na konci uved' 5 stručných doplňujúcich otázok na spresnenie plánu.

Výstup spracuj prehľadne *[body alebo tabuľka]* jasným a praktickým jazykom.

Prompt:**Rola:**

[Pedagóg/člen školského podporného tímu] so skúsenosťou s tvorbou IVP v súlade s inkluzívnymi princípmi v SR.

Úloha:

Vytvoriť praktický individuálny vzdelávací plán (IVP) pre žiaka, použiteľný aj pre *[začínajúceho]* učiteľa.

Cieľová skupina:

Žiak *[typ]* školy:

- ročník / vek: *[napr. 5. ročník, 11 rokov]*,
- oblasť ťažkostí: *[napr. čítanie alebo matematika]*,
- prejavy ťažkostí: *[napr. pomalšie tempo, neistota pri riešení úloh]*,
- silné stránky: *[napr. snaha, ústny prejav, spolupráca]*,
- motivácia: *[napr. žiak je motivovaný]*.

Kontext:

IVP vychádza z východiskovej situácie žiaka a slúži na plánovanie podpory bez stigmatizácie. Rešpektuje princípy inkluzívneho vzdelávania SR a práva dieťaťa; nepoužíva diagnózy ani nálepkovanie. V prípade potreby odporúča spoluprácu so školským podporným tímom.

Formát výstupu:

- Stručný opis východiskovej situácie *[1–2 vety, citlivý jazyk]*
- Krátkodobé ciele *[2–3 týždne]* a dlhodobé ciele *[2–3 mesiace]*
- Pre každý cieľ: aktivity učiteľa, podporné stratégie, príklady pozitívnej spätnej väzby
- Odporúčania na sledovanie pokroku a udržanie motivácie
- *[počet]* konkrétnych doplňujúcich otázok na spresnenie plánu

Tón:

Jasný, praktický, podporný a rešpektujúci.

Obmedzenia:

Bez diagnóz a nálepkovania; bez paragrafov; zamerať sa na konkrétne, realizovateľné kroky v praxi; rešpektovať individuálne potreby žiaka a inkluzívny prístup.

4.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola: Odborník na *[predmet]* a skúsený učiteľ poskytujúci individuálne doučovanie vrátane pokročilých tém.

Úloha: Pomáhať študentovi naučiť sa *[téma]* pomocou *[metóda]* v *[kontext učenia]* prostredníctvom riadenej interakcie otázok a odpovedí.

Cieľová skupina: Študent *[typ školy]*, *[ročník]*, *[predmet]*.

Kontext: Personalizované učenie s dôrazom na pochopenie, postupné zvyšovanie náročnosti a priebežnú spätnú väzbu.

Formát výstupu:

1. Polož jednu základnú otázku k téme.
2. Počkaj na odpoveď používateľa.
3. Reaguj podľa presnosti a úplnosti odpovede:
 - uprav náročnosť ďalších otázok,
 - poskytni konkrétnu a podpornú spätnú väzbu,
 - vysvetli chyby a navrhni zlepšenie.

Tón: Podporný, trpezlivý, motivujúci, ako ľudský učiteľ.

Obmedzenia: Neodpovedaj namiesto študenta. Vždy čakaj na jeho odpoveď pred ďalším krokom. Prispôbuj obsah úrovni znalostí študenta

Tip od učiteľky:

Požiadajte Copilot, aby vytvoril a navrhol súbor pomocných online zdrojov, na ktoré sa študent môže odvolávať na základe svojho výkonu v učení.

Napríklad: "Keď odpoviem na 10 otázok, poskytni mi zoznam online pomocných zdrojov, ktoré si môžem prezrieť pred učením."

Nasmerujte Copilot, aby pomocou „odborníka“ vytvoril vlastnú úlohu prispôbenú výkonu študenta.

Napríklad: „Vytvor úlohu, ktorá bude od študenta vyžadovať, aby vytvoril *[doplň, napr. > diagramy]* predstavujúce hlavné myšlienky, s ktorými potrebuje podporu.

V "popise študenta" nezabudnite uviesť všetky individuálne požiadavky na vzdelávanie.

S promptom sa podelila:

Jana Tokárová

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ *[PREDMET]* so zameraním na tvorbu cvičných úloh a vysvetlení.

Úloha:

Vytvoriť *[POČET]* otázok pre študenta *[ROČNÍK]* z *[TYP ŠKOLY]* na tému *[KONKRÉTNÁ TÉMA / KONCEPT / ZRUČNOSŤ]* so zameraním na *[ZAMERANIE]*.

Cieľová skupina:

Študent *[ROČNÍK]* z *[TYP ŠKOLY]*, ktorý má ťažkosti s danou témou.

Kontext:

Otázky majú byť primerané veku a vedomostnej úrovni študenta, zoradené od jednoduchších po náročnejšie.

Formát výstupu:

[FORMÁT]

Pri každej otázke uveď:

- otázku,
- správnu odpoveď,
- krátke a zrozumiteľné vysvetlenie.

Tón:

Jednoduchý, jasný, podporný a zrozumiteľný.

Obmedzenia:

Použi jazyk primeraný študentovi. Zabezpeč postupnú náročnosť a jasnosť vysvetlení.

Tip od učiteľky:

Prompt používajte iteratívne – najprv so zameraním na diagnostiku, aby ste identifikovali konkrétne oblasti, v ktorých má študent ťažkosti, a následne so zameraním na cielené precvičenie. Takto Copilot neslúži len na tvorbu úloh, ale ako nástroj na podporu diferencovaného a efektívneho učenia.

S promptom sa podelila:

Andrea Korinková

Prompt:

Rola:

Učiteľ matematiky pre 1. stupeň základnej školy.

Úloha:

Vytvoriť pracovný list pre 8-ročných žiakov na tému sčítanie do 100.

Cieľová skupina:

Žiaci (8 rokov) na 1. stupni ZŠ.

Kontext:

Pracovný list má podporiť pochopenie sčítania do 100 cez postupné zvyšovanie náročnosti a vizuálnu podporu.

Formát výstupu:

- Hlavička: Meno: _____ Trieda: _____ Dátum: _____
- Úroveň 1 – ľahká: 5 príkladov + vizuálne prvky
- Úroveň 2 – stredná: 5 príkladov + vizuálne prvky
- Úroveň 3 – ťažká: 5 príkladov + vizuálne prvky + 2 slovné úlohy
- Riešenia: správne výsledky ku všetkým príkladom

Tón:

Jednoduchý, povzbudzujúci, jasný a veku primeraný.

Obmedzenia:

Použi len sčítanie do 100. Každá úroveň musí obsahovať presne 5 príkladov. Zahrň presne 2 slovné úlohy v najťažšej úrovni. Ku každému príkladu alebo skupine pridaj zmysluplný vizuál (emoji), ktorý podporuje porozumenie, nie len dekoruje.

Tip od učiteľky:

Vek žiakov, téma a počet príkladov sa dá zmeniť.

S promptom sa podelila:

Kornélia Kardosová

4.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola: Autor oficiálnych oznamov pre web školy.

Úloha: Vytvoriť krátky oznam o účasti školy GK2 na súťaži Matematický náboj 2026.

Cieľová skupina: Žiaci, rodičia a verejnosť sledujúca web školy.

Kontext: Súťaž Matematický náboj 2026 sa konala v piatok 13. marca 2026 v Košiciach. Ide o medzinárodnú súťaž zameranú na rýchlostné riešenie matematických úloh. Školu GK2 reprezentoval jeden tím v zložení: AB (II.BB), BC (II.BB), CD (II.CB), EF (II.CB), GH (II.CB). Umiestnenie nebolo popredné, dôležitá je však účasť a získaná skúsenosť.

Formát výstupu: Text v slovenčine, 4–6 viet, jeden až dva krátke odseky, vhodné na zverejnenie na webe školy. Tón: Profesionálny, pozitívny a motivačný.

Obmedzenia: Neuvádzať poradie ani konkrétne výsledky, zdôrazniť snahu žiakov, ich ochotu zapojiť sa do náročnej súťaže a zakončiť poďakovaním za reprezentáciu školy.

Tip od učiteľky:

Vek žiakov, téma a počet príkladov sa dá zmeniť.

S promptom sa podelila:

Jana Havaničová

5 Spolupráca a skupinové projekty

Navrhните skupinové aktivity, rozdelenie rolí aj hodnotiace nástroje pre tímovú spoluprácu.

5.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Si učiteľom predmetu *[všeobecný/odborný]* na strednej škole so skúsenosťami s kooperatívnym učením.

Čo?

Vytvor aktivitu pre skupinovú spoluprácu na tému *[téma]*, zameranú na rozvoj *[mäkká zručnosť]* a dosiahnutie cieľov: *[stručne doplň ciele a zručnosti]*. Navrhni vhodnú organizačnú formu, jasne definuj činnosti každého člena skupiny, priprav realistický časový plán, vytvor primeranú formu spätnej väzby a formuluj konkrétny výstup.

Komu?

Pre *[počet]* žiakov *[ročník, odbor]*.

Ako?

Použi prehľadnú štruktúru s nadpismi a odrážkami. Zahrň:

- názov aktivity a cieľ
- organizačnú formu s krátkym odôvodnením
- rozdelenie do skupín
- presné roly a úlohy každého člena
- postup práce krok za krokom
- časový harmonogram na *[čas]*
- využitie dostupného materiálu: *[materiál]*
- formu výstupu (napr. prezentácia, poster, model, diskusia)
- spätnú väzbu (učiteľská, rovesnícka, sebahodnotenie – s konkrétnymi otázkami)

Pracuj iba so zadaným materiálom a zameraj sa na rozvoj *[mäkká zručnosť]* u všetkých žiakov.

Prompt:

Rola:

Učiteľ predmetu na [typ] škole a odborník na kooperatívne učenie.

Úloha:

Navrhnuť skupinovú aktivitu na tému [téma], v ktorej žiaci dosiahnu stanovené ciele [ciele] a rozvinú zručnosti [zručnosti], s dôrazom na rozvoj [mäkká zručnosť].

Cieľová skupina:

[počet] žiakov [ročník, odbor].

Kontext:

Žiaci majú k dispozícii: [materiál]. Aktivita musí byť realizovateľná v čase [čas] a musí podporovať aktívnu účasť všetkých žiakov.

Formát výstupu:

- Názov aktivity a jej cieľ
- Zvolená organizačná forma (napr. kooperatívne učenie, projektové vyučovanie) + odôvodnenie
- Organizácia skupín (počet skupín, počet členov)
- Presné roly v skupine (napr. líder, zapisovateľ, výskumník, prezentujúci, kontrolór kvality) a konkrétne činnosti každého člena
- Postup práce krok za krokom
- Časový harmonogram rozdelený na fázy ([čas])
- Využitie zadaného materiálu v jednotlivých krokoch
- Forma výstupu žiakov (napr. prezentácia, poster, model, diskusia)
- Spätná väzba:
 - učiteľská (kritériá a krátke komentáre)
 - rovesnícka (jednoduché hodnotiace otázky)
 - sebahodnotenie (reflexné otázky)

Tón:

Jasný, praktický, metodický a primeraný školskému prostrediu.

Obmedzenia:

Používaj iba zadaný materiál, dodrž realistické zvládnutie úloh v stanovenom čase a zabezpeč zapojenie všetkých žiakov so zameraním na rozvoj [mäkká zručnosť].

5.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola: Expert na projektové plánovanie a didaktiku.

Úloha: Vytvoriť podrobnú a prakticky použiteľnú šablónu projektového plánu projekt [téma].

Cieľová skupina: Učitelia základných a stredných škôl.

Kontext: Projekt má tému [doplň konkrétnu tému – napr. „udržateľnosť“, „kultúrna rozmanitosť“, „digitálne technológie“], ktorá musí byť viditeľne a zmysluplne integrovaná vo všetkých častiach šablóny.

Formát výstupu: Prehľadná štruktúra s nadpismi a odrážkami. Každá sekcia obsahuje:

- stručné vysvetlenie
- otázky alebo podnety na vyplnenie

Zahrnuté sekcie:

- Názov projektu a krátky popis
- Hlavné a čiastkové ciele
- Harmonogram aktivít (fázy projektu, orientačné trvanie)
- Očakávané výstupy a prínosy pre žiakov
- Kritériá hodnotenia úspešnosti projektu

Tón: Jasný, metodický, podporný, vhodný pre školské prostredie.

Obmedzenia: Zamerať sa na praktickú použiteľnosť, konkrétnosť a jednoduchosť aplikácie v reálnom projekte.

Tip od učiteľa:

Pri vyplňaní šablóny myslíte už od začiatku na to, ako budú do projektu aktívne zapojení žiaci (napr. tímová práca, spolupráca so zahraničnými partnermi, tvorivé digitálne výstupy). Ak si pri každej časti položíte otázku „Čo budú žiaci reálne robiť?“, projektový plán bude konkrétnejší, realistickejší. Ak chceš, aby Copilot automaticky myslel na tento aspekt, môžeš prompt doplniť takto:

Pri každej časti šablóny stručne naznač aj možnosti aktívneho zapojenia žiakov.

S promptom sa podelila:

Andrea Korinková

Prompt:**Rola:**

Učiteľ slovenského jazyka a odborník na projektové a bádateľské vyučovanie.

Úloha:

Navrhnuť skupinový projekt formou bádateľského výskumu na tému „Číslovky“ pre 24 žiakov 2. ročníka SOŠ (odbor Ochrana osôb a majetku) s časovým rozsahom 45 minút.

Cieľová skupina:

Žiaci 2. ročníka strednej odbornej školy (odbor Ochrana osôb a majetku).

Kontext:

Žiaci majú k dispozícii učebnicu slovenského jazyka, slovníky, počítač s projektorom a vlastné mobilné zariadenia. Projekt má byť zasadený do modelovej situácie z praxe (napr. bezpečnostná analýza, evidencia udalostí, číselné údaje v hláseniach), kde sa prirodzene využívajú číslovky.

Formát výstupu:

- Názov projektu a krátka charakteristika
- Modelová situácia z praxe
- Organizácia skupín (počet skupín, počet členov)
- Presné rozdelenie rolí v skupine a činnosti každého člena
- Postup práce krok za krokom
- Časový harmonogram (45 minút – detailné fázy)
- 5-stupňová hodnotiacia tabuľka (kritériá + opis úrovní 1–5)
- Pracovný list pre žiakov (vo formáte vhodnom na vloženie do Wordu – nadpisy, úlohy, otázky, tabuľky, priestor na odpovede)

Tón:

Jasný, metodický, praktický, vhodný pre školské prostredie.

Obmedzenia:

Zamerať sa na aktívnu prácu žiakov, jasnú organizáciu a praktickú využiteľnosť. Projekt musí byť realizovateľný v rámci jednej vyučovacej hodiny (45 minút) a využívať dostupné pomôcky. Hodnotenie musí byť prehľadné a ľahko aplikovateľné v praxi.

S promptom sa podelila:

Lucia Mitterová

Prompt:

Rola:

Učiteľ anglického jazyka a expert na kooperatívne učenie.

Úloha:

Navrhnuť skupinovú aktivitu na tému „Netradičné bývanie“ so zameraním na opis výhod a nevýhod rôznych typov bývania v rôznych podmienkach.

Cieľová skupina:

21 žiakov 1. ročníka strednej odbornej školy (odbor Ochrana osôb a majetku).

Kontext:

Žiaci majú k dispozícii učebnicu anglického jazyka s príkladmi netradičného bývania, počítač s internetom a aplikáciu Minecraft Education. Aktivita má podporiť jazykové zručnosti (slovná zásoba, opis, argumentácia) a tímovú spoluprácu.

Formát výstupu:

- Názov aktivity a cieľ
- Zvolená organizačná forma (napr. projektové vyučovanie, kooperatívne učenie) s odôvodnením
- Rozdelenie do skupín (počet skupín, členov)
- Presné roly v skupine a činnosti každého člena
- Postup práce krok za krokom
- Časový harmonogram (2 × 45 minút, realisticky rozdelené fázy)
- Využitie dostupných zdrojov (učebnica, internet, Minecraft Education)
- Forma výstupu žiakov (napr. prezentácia, model, poster, diskusia)
- Spätná väzba (učiteľská, rovesnícka, sebahodnotenie – konkrétne nástroje a otázky)

Tón:

Jasný, praktický, motivačný a primeraný školskému prostrediu.

Obmedzenia:

Aktivita musí byť realizovateľná v danom čase, podporovať aktívnu účasť všetkých žiakov, mať jasnú organizáciu práce a konkrétne výstupy. Spätná väzba má byť stručná, zrozumiteľná a použiteľná v praxi.

S promptom sa podelila:

Lucia Mitterová

5.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola:

Si odborník na marketing a pedagóg so skúsenosťami s tvorbou projektového vyučovania.

Úloha:

Vytvor kompletne projektové zadanie z oblasti marketingu pre strednú školu, ktoré obsahuje:

1. Cieľ projektu
2. Popis úlohy
3. Postup práce (analýza, návrh, realizácia, prezentácia)
4. Kritériá hodnotenia
5. Termín odovzdania
6. Rozsah projektu

Cieľová skupina: Študenti strednej školy.

Kontext:

Projekt má byť prakticky orientovaný a prepojený s reálnym marketingovým prostredím. Má rozvíjať kritické myslenie, tímovú spoluprácu a kreativitu žiakov.

Formát výstupu:

Prehľadný text štruktúrovaný pomocou nadpisov a odrážok, pripravený na okamžité použitie vo výučbe.

Tón:

Jasný, motivačný, pedagogicky vhodný a zrozumiteľný pre študentov.

Obmedzenia:

Zadanie musí byť kompletne, praktické a použiteľné bez ďalších úprav, bez zbytočnej teórie a s dôrazom na reálne marketingové situácie.

S promptom sa podelila:

Miroslava Jamrichová

6 Príprava na špeciálne podujatia

Školské slávnosti, exkurzie, projektové týždne alebo športové podujatia – Copilot vám pomôže s plánovaním od začiatku do konca.

6.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Si skúsený pedagóg a organizátor školských podujatí na [typ] škole.

Čo?

Priprav návrh školského špeciálneho podujatia s názvom: [NÁZOV PODUJATIA – napr. Deň otvorených dverí / Deň Zeme / Zápis do 1. ročníka].

Komu?

Podujatie je určené pre [typ školy – napr. ZŠ – 1. a 2. stupeň] a cieľovú skupinu [deti / žiaci / rodičia / verejnosť]. Zohľadni primeranosť aktivít veku účastníkov, zapojenie žiakov aj učiteľov a vytváranie pozitívnej, motivačnej atmosféry.

Ako?

Navrhni prehľadnú štruktúru podujatia:

- stručnú charakteristiku a cieľ (napr. predstaviť školu rodičom / podporiť environmentálne povedomie / budovať vzťah ku škole),
- program dňa (hlavné aktivity a ich priebeh),
- zapojenie žiakov a učiteľov (konkrétne úlohy),
- návrh aktivít primeraných veku,
- organizačné zabezpečenie (čas, priestor, pomôcky),
- bezpečnostné opatrenia,
- očakávaný prínos podujatia.

Dbaj na praktickú realizovateľnosť v bežných podmienkach školy.

Prompt:**Rola:**

Skúsený pedagóg a organizátor školských podujatí so zameraním na *[typ]* školy.

Úloha:

Navrhnuť komplexné školské špeciálne podujatie s názvom: *[NÁZOV PODUJATIA – napr. Deň otvorených dverí / Deň Zeme / Zápis do 1. ročníka]*.

Cieľová skupina:

[typ školy] a účastníci: *[deti / žiaci / rodičia / verejnosť]*, s dôrazom na vekovú primeranosť, aktivitu účastníkov a pozitívnu motiváciu.

Kontext:**Podujatie má:**

- zapojiť žiakov aj učiteľov,
- podporiť *[hlavný cieľ – napr. prezentáciu školy, environmentálne povedomie, vzťah ku škole]*,
- vytvoriť bezpečné a podnetné prostredie.

Formát výstupu:

- Názov a charakteristika podujatia
- Hlavný cieľ a čiastkové ciele
- Program podujatia (časový priebeh, aktivity)
- Opis aktivít (stručne: obsah, cieľ, forma)
- Zapojenie žiakov a učiteľov (konkrétne roly a úlohy)
- Organizačné zabezpečenie (priestory, pomôcky, čas)
- Bezpečnostné opatrenia
- Očakávané prínosy pre účastníkov

Tón:

Jasný, praktický, metodický a vhodný pre školské prostredie.

Obmedzenia:

Návrh musí byť realisticky realizovateľný v podmienkach bežnej *[typ]* školy, primeraný veku účastníkov a organizačne zvládnutelný.

6.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Si skúsený pedagóg a organizátor školských podujatí so zameraním na environmentálnu výchovu.

Úloha:

Navrhni školské špeciálne podujatie s názvom „Deň Zeme“.

Cieľová skupina:

Žiaci základnej školy (s prihliadnutím na ich vekové osobitosti).

Kontext:

Podujatie sa koná v prostredí školy a jej blízkeho okolia. Má mať edukačný aj praktický charakter.

Ciele:

- rozvíjať environmentálne povedomie žiakov,
- viesť žiakov k zodpovednému správaniu k prírode,
- zapojiť žiakov a učiteľov do spoločného upratovania okolia školy.

Formát výstupu:

Prehľadný návrh podujatia (opis aktivít, organizácia, zapojenie účastníkov).

Tón:

Pozitívny, motivačný, podporný a primeraný veku žiakov.

Obmedzenia:

Aktivity musia byť bezpečné, realizovateľné v školskom prostredí a primerané žiakom základnej školy.

Tip od učiteľa:

Ak máte aktivity, ktoré chcete počas tohto dňa so žiakmi a učiteľmi urobiť, napíšte ich do promptu, aby boli zahrnuté v programe.

Prompt:

Rola: Si organizátor a moderátor finančnej gramotnosti pre školské podujatia (Money Week). Vieš viesť skupinu, vytvoriť energiu v miestnosti a prepájať rodičov so žiakmi.

Úloha: Vytvor zábavný, pútavý a praktický scenár programu Money Week pre 9. ročník a rodičov, ktorý účastníkov motivuje aktívne sa zapojiť do aktivít a odniesť si 2–3 konkrétne návyky do bežného života.

Cieľová skupina: Žiaci 9. ročníka (14–15 rokov), rôzna úroveň finančných znalostí, krátka pozornosť, preferujú súťaže a príbehy. Rodičia, prakticky orientovaní, chcú tipy do rodinného rozpočtu a bezpečnosti online.

Kontext: Podujatie v škole v rámci Money Week. Trvanie 60–90 min (navrhni aj verziu 60 min a 90 min). Cieľ: finančné rozhodovanie v každodenných situáciách (vreckové, sporenie, „chcem vs. potrebujem“, predplatné, zľavy, reklama a influencer marketing, bezpečné online platby, podvody, heslá a dvojfaktor). Dôraz na spoluprácu rodič–dieťa a na pozitívnu motiváciu.

Formát výstupu: Dodaj:

- 1) Časový harmonogram po blokoch (s minútami) + cieľ každého bloku.
- 2) Presné moderátorské repliky (čo poviem), vrátane úvodného „hooku“ a záverečnej výzvy.
- 3) 3–4 interaktívne aktivity/hry:
 - názov, cieľ, trvanie, pomôcky, pravidlá, priebeh krok za krokom, bodovanie/odmena
 - varianty pre menšiu/väčšiu skupinu
 - otázky na diskusiu po aktivite (debrief)
- 4) Krátke „takeaway“: 3 jednoduché pravidlá (napr. 24-hodinové pravidlo, 50/30/20 v mini verzii, kontrola predplatných) + domáca mikro-výzva na 7 dní pre rodinu.
- 5) Poznámky pre organizátora: ako zapojiť tichších účastníkov, ako pracovať s rušivým správaním, ako udržať tempo.

Tón: Energický, priateľský, moderný, primerane vtipný, motivačný a rešpektujúci. Bez moralizovania, bez strašenia, s podporou zvedavosti a spolupráce.

Obmedzenia: Nepýtaj sa na citlivé osobné údaje (príjem, dlhy, konkrétne sumy rodinného rozpočtu). Používaj vekovo primerané príklady a bezpečné formulácie. Vyhni sa zahanbovaniu; podporuj rešpekt a dobrovoľnosť zdieľania. Nepoužívaj odborný žargón bez vysvetlenia; všetko zrozumiteľne.

Tip od učiteľa:

Scénar je vhodné doplniť – uviesť konkrétnu formu aktivity (napr. 2 digitálne, 1 športová,...

Prompt:

Kto? Si expert na program Erasmus+ pre základné školy v slovenskom prostredí so znalosťou Národnej agentúry Erasmus+ (Slovensko), Programového sprievodcu Erasmus+ a praktických skúseností zo škôl.

Čo? Vytvor kvalitný, praktický a zrozumiteľný metodický materiál „krok za krokom“, ktorý vysvetlí, ako sa môže základná škola na Slovensku zapojiť do programu Erasmus+ (pre učiteľov aj žiakov podľa zvoleného zamerania).

Komu? Pre základné školy na Slovensku (učitelia, vedenie školy, projektoví koordinátori) na úrovni: *[začiatočník / mierne pokročilý / pokročilý]*, s ohľadom na ich skúsenosti, kapacity a podporu vedenia.

Ako? Pracuj podľa vstupných nastavení:

- zameranie projektu: *[len učitelia / len žiaci / oboje]*
- hlavný cieľ: *[doplň]*
- podpora zo strany školy: *[doplň]*
- partnerská spolupráca: *[doplň]*
- skúsenosti (administratíva, jazyk): *[doplň]*

Materiál musí obsahovať:

1. Jednoduché vysvetlenie programu Erasmus+ pre ZŠ
2. Prehľad typov projektov (učitelia, žiaci, kombinované)
3. Postup krok za krokom (rozhodnutie – príprava – podanie – realizácia – ukončenie)
4. Orientačný harmonogram (jasne označený)
5. Praktické tipy pre slovenské školy
6. Najčastejšie chyby a riziká
7. Odporúčané oficiálne zdroje
8. Sekciu: čo je potrebné overiť pred podaním

Tip od učiteľa:

Tento prompt jasne odlišuje orientačné vs. záväzné informácie, chráni školu pred nesprávnym výkladom pravidiel, rešpektuje slovenské špecifiká ZŠ, je použiteľný aj bez predchádzajúcich skúseností, je obhájitelný pred vedením, zriaďovateľom aj na sprievodný dokument

S promptom sa podelil:

Marcel Gallik

Prompt:

Rola: Skúsený školský koordinátor podujatí a metodik pre základné školy.

Úloha: Navrhnuť a detailne spracovať špeciálne školské podujatie, ktoré prepája zážitok, vzdelávanie a spoluprácu žiakov a učiteľov.

Cieľová skupina: Žiaci a učitelia základnej školy podľa parametrov zadaných v kontexte.

Kontext:

- Názov podujatia: *[doplň]*
- Typ školy: *[ZŠ – 1./2. stupeň]*
- Ročníky: *[doplň]*
- Počet žiakov: *[cca ...]*
- Počet učiteľov: *[cca ...]*
- Termín a trvanie: *[doplň]*
- Miesto: *[interiér/exteriér/kombinácia]*
- Rozpočet: *[0 € / do 50 € / do 200 € / iné]*
- Prioritný cieľ: *[zážitok/vzdelávanie/prevenencia/komunita]*
- Téma: *[napr. ekológia, šport, jazyky...]*
- Obmedzenia: *[počasie, bezpečnosť, technika...]*
- Preferovaný štýl: *[stanovištia/turnaj/workshopy/escape game/projektový deň]*

Formát výstupu:

1. Tri koncepty podujatia: názov, stručná idea (2–3 vety), odôvodnenie vhodnosti
2. Výber najlepšieho konceptu a jeho detailné spracovanie:
 - harmonogram (časové bloky)
 - aktivity/stanovištia (min. 6–10): názov, popis, trvanie, pomôcky
 - organizačná schéma (role, zodpovednosti)
 - logistika (rotácia tried, presuny – „mapka v texte“)
 - bezpečnosť (riziká, prevencia, plán B)
 - rozpočet (0 € + platený variant)
3. Komunikačné texty: oznam pre žiakov, oznam pre rodičov, text do rozhlasu (30–45 sekúnd)
4. Praktické podklady: checklist (pred / počas / po podujatí), anketa (5 otázok)

Tón: Praktický, konkrétny, metodický a realistický pre podmienky bežnej základnej školy.

Obmedzenia: Rešpektovať bezpečnosť, časové možnosti, dostupné zdroje a organizáciu školy.

Navrhnuté riešenia musia byť realizovateľné v praxi bez nadmernej záťaže.

S promptom sa podielil:

Peter Hurinek

6.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola:

Organizátor školského podujatia a autor oficiálnych oznamov.

Úloha:

Vytvor krátky oznam na web školy o podujatí „Deň otvorených dverí“ konanom 15. 10. 2027 na Gymnáziu Michala Miloslava Hodžu v Liptovskom Mikuláši.

Cieľová skupina:

Návštevníci webu školy – záujemcovia o štúdium, absolventi a sympatizanti.

Kontext:

Podujatie predstavuje život školy, jej fungovanie, ponuku a prínos pre študentov. Súčasťou je bohatý program pripravený Študentským parlamentom v spolupráci s pedagógmi. Dôležité je zdôrazniť moderné, dynamické vzdelávanie v ére umelej inteligencie.

Formát výstupu:

- Výrazný nadpis na začiatku
- Jeden súvislý odsek v rozsahu 5–7 viet

Tón:

Formálny, spisovný, pútavý a zrozumiteľný.

Obmedzenia:

Text musí obsahovať všetky požadované informácie, zdôrazniť otvorenosť pre všetkých návštevníkov a zakončiť poďakovaním a pozvaním na osobnú návštevu. Bez zbytočných detailov.

S promptom sa podelila:

Alena Kubašková

7 Inklúzia a diferenciácia

Pripravte materiály dostupné pre všetkých žiakov vrátane tých so špeciálnymi potrebami alebo zo znevýhodnených prostredí.

7.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Učiteľ

Čo?

Zjednoduš výklad témy [tému]

Komu?

Pre žiakov, ktorí majú ťažkosti s porozumením učiva, napríklad žiakov s *[vývinovými poruchami učenia (dyslexia, dysortografia, dysgrafia), poruchami pozornosti (ADHD, ADD), poruchou autistického spektra (PAS), ľahkým mentálnym znevýhodnením, narušenou komunikačnou schopnosťou, jazykovou bariérou (žiak s iným materinským jazykom)...]*

Ako?

Použi jednoduchý a jasný jazyk, krátke vety a konkrétne príklady z bežného života. Zameraj sa na minimum očakávaného výkonu a kľúčové pojmy, odborné termíny jasne vysvetli alebo ich nahraď bežnými slovami. Výklad štruktúruj do prehľadných krokov a vyhni sa nadmernému množstvu informácií v jednom texte.

Prompt:**Rola:**

Učiteľ so skúsenosťami s inkluzívnym vzdelávaním.

Úloha:

Zjednodušiť výklad témy *[téma]* tak, aby bol zrozumiteľný pre žiakov s rôznymi vzdelávacími potrebami, pri zachovaní hlavného cieľa učiva.

Cieľová skupina:

Žiaci so špecifickými ťažkosťami v učení, *[napríklad:*

- *vývinové poruchy učenia (dyslexia, dysortografia, dysgrafia)*
- *poruchy pozornosti (ADHD, ADD)*
- *ľahké mentálne znevýhodnenie*
- *narušená komunikačná schopnosť*
- *žiaci s jazykovou bariérou]*

Kontext:

Výklad má byť prispôsobený tak, aby žiak pochopil základné pojmy, súvislosti a vedel splniť minimum požadovaného výkonu.

Formát výstupu:

- stručný a zrozumiteľný výklad témy
- rozdelenie do logických krokov alebo častí
- vysvetlenie kľúčových pojmov jednoduchým jazykom
- konkrétne príklady z bežného života

Tón:

Jasný, podporný, jednoduchý a prehľadný.

Obmedzenia:

Nepoužívaj zložité formulácie ani nadmerné množstvo informácií. Zachovaj len kľúčový obsah učiva a zabezpeč jeho zrozumiteľnosť pre všetkých žiakov.

7.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ elektrotechniky so zameraním na rozvoj talentovaných žiakov.

Úloha:

Vytvoriť rozširujúce úlohy k téme „Princíp činnosti polovodičových súčiastok“.

Cieľová skupina:

Talentovaní žiaci so záujmom o hlbšie porozumenie elektrotechniky.

Kontext:

Úlohy majú rozvíjať analytické myslenie, schopnosť prepájať teóriu s praxou a hľadať vlastné riešenia (napr. dióda, tranzistor, PN prechod, usmerňovanie, zosilňovanie).

Formát výstupu:

- 5–8 rozširujúcich úloh
- Každá úloha obsahuje: názov úlohy, zadanie (problémová alebo otvorená otázka), typ činnosti (analýza, návrh, experiment, porovnanie...), očakávaný výstup alebo stručný náznak riešenia

Tón:

Odborný, ale zrozumiteľný, podporujúci samostatné myslenie.

Obmedzenia:

Nezvyšuj množstvo práce, ale náročnosť myslenia. Vyhýbaj sa rutinným úlohám a mechanickému počítaniu. Zameraj sa na hĺbku pochopenia a súvislosti.

Tip od učiteľky:

V prípade potreby sa môže vytvoriť aj rozširujúci pracovný list s návrhmi pre vyhľadávanie informácií, ktoré rozširujú učivo na danú tému.

S promptom sa podelila:

Katarína Truchanová

Prompt:

Rola: Učiteľ so skúsenosťami s inkluzívnym vzdelávaním.

Úloha: Vytvoriť slovné hodnotenie žiaka na základe jeho individuálnych potrieb, s dôrazom na inkluzívny a podporný prístup.

Cieľová skupina: Žiak z Ukrajiny s poruchou pozornosti (ADHD), ktorý sa učí v slovenskom školskom prostredí a môže mať jazykovú bariéru.

Kontext: Žiak je inteligentný, má rozvinuté logické myslenie a v matematike dosahuje veľmi dobré výsledky. Dokáže aplikovať postupy a nachádza správne riešenia. Súčasne sa u neho prejavuje kolísanie pozornosti typické pre ADHD a potreba častejších prestávok a usmernenia.

Formát výstupu:

Súvislý text obsahujúci:

- ocenenie silných stránok a schopností
- opis konkrétneho pokroku
- pomenovanie oblastí na ďalší rozvoj (citlivo a podporne)
- zdôraznenie snahy a vytrvalosti

Tón: Povzbudivý, rešpektujúci, zrozumiteľný, bez hodnotenia a porovnávania s inými.

Obmedzenia:

- rešpektuj kultúrne a jazykové pozadie žiaka
- zohľadni špecifiká ADHD
- používaj jednoduchý a jasný jazyk
- vyhni sa negatívnemu alebo odsudzujúcemu vyjadrovaniu
- zachovaj pozitívny a motivačný charakter hodnotenia

Tip od učiteľky:

Pri žiakoch, ktorí nepochádzajú zo slovenského prostredia, je možné dávať hodnotenia bilingválne - v slovenskom a v ich rodnom jazyku.

S promptom sa podelila:

Nika Kvaššayová

Prompt:

Rola:

Učiteľ základnej školy so skúsenosťami s inkluzívnym vzdelávaním.

Úloha:

Vytvoriť formatívnu spätnú väzbu k testu, ktorý žiak nevypracoval, s dôrazom na podporu učenia a bezpečné pedagogické prostredie.

Cieľová skupina:

Slovenský žiak s poruchou autistického spektra (PAS).

Kontext:

Počas testu žiak neodpovedal na otázky, pracoval v tichosti, hral sa s ceruzkou a nevyrušoval. Testová situácia pre neho mohla byť záťažová. Výsledok: 0 bodov (uviesť neutrálne).

Formát výstupu:

Tri jasné časti:

1. Čo sa podarilo
2. Čo je potrebné zlepšiť
3. Odporúčanie ďalšieho postupu (1 konkrétny krok)

Tón:

Vecný, pokojný, povzbudivý, zrozumiteľný, opisný (bez hodnotenia a odsudzovania).

Obmedzenia:

- Oceň neakademické úspechy (zotrvanie, pokoj, pravidlá, sebaregulácia).
- Neinterpretuj správanie ako nezáujem alebo zlyhanie.
- Jasne odliš správanie od akademického výkonu.
- Uveď 0 bodov len fakticky.
- Zohľadni potrebu štruktúry, predvídateľnosti a nižšej záťaže pri testovaní.
- Vyhni sa porovnávaniu a hypotetickým formuláciám.

Tip od učiteľky:

Pri žiakoch, ktorí nepochádzajú zo slovenského prostredia, je možné dávať hodnotenia bilingválne - v slovenskom a v ich rodnom jazyku. Niekedy je vhodné pre niektorých žiakov vytvárať krátke odpovede, ktoré sú stručné a jasné.

S promptom sa podelila:

Nika Kvaššayová

Prompt:

Rola:

Učiteľ matematiky na základnej škole (2. stupeň).

Úloha:

Preformulovať učivo o zápise a čítaní zlomkov so zameraním na pojmy čitateľ a menovateľ.

Cieľová skupina:

Žiak 7. ročníka s materinským jazykom angličtina.

Kontext:

Žiak má porozumieť základným pojmom (čitateľ, menovateľ) a ich významu v zlomku.

Formát výstupu:

Prehľadná štruktúra s krátkymi vetami.

Tabuľka alebo jasne oddelené časti.

Jednoduché definície pojmov.

Vysvetlenie na konkrétnom príklade.

Jeden vzorový príklad so správnym riešením.

Tón:

Jednoduchý, zrozumiteľný, podporný, vhodný pre žiaka s iným materinským jazykom.

Možnosť doplnenia anglických ekvivalentov pojmov.

Obmedzenia:

Zachovať pôvodný obsah učiva. Zjednodušiť jazyk bez zmeny významu. Používať krátke a jasné vety.

Tip od učiteľky:

Tento prompt je ideálny pri prvom kontakte s témou. Výstup vieš použiť ako podporný vysvetľujúci list alebo ho premietnuť na tabuli počas výkladu.

S promptom sa podelila:

Lucia Šurinová

7.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ matematiky pre 1. ročník strednej školy.

Úloha:

Vytvor tri diferencované verzie tej istej matematickej úlohy na lineárne rovnice s jednou neznámu x (základná, stredná, pokročilá), pričom všetky zachovávajú rovnaký typ a kontext úlohy.

Cieľová skupina:

Študenti 1. ročníka strednej školy s rôznou úrovňou vedomostí.

Kontext:

Úlohy majú rozvíjať porozumenie lineárnym rovniciam a postup riešenia, pričom sa mení len náročnosť (počet krokov, použitie zátvoriek, záporných čísel alebo zlomkov).

Formát výstupu:

Pre každú úroveň (základná, stredná, pokročilá) uveď:

- Zadanie (1 úloha)
- Pomôcka (1–2 vety primerané úrovni)
- Riešenie krok za krokom (prehľadne)
- Výsledok + krátka kontrola dosadením

Na záver:

- Učiteľská poznámka (čo sa trénuje)
- 2 typické chyby žiakov + odporúčanie, ako im predísť

Tón:

Jasný, pedagogický, zrozumiteľný a systematický.

Obmedzenia:

Zachovať rovnaký typ úlohy vo všetkých troch verziách (len rozdielna náročnosť). Základná: jednoduchá rovnica bez zátvoriek a zlomkov. Stredná: zátvorky, záporné čísla alebo jednoduchý zlomok. Pokročilá: x na oboch stranách, viac zátvoriek alebo zlomkov. Používať slovenský jazyk a matematickú symboliku (x , $=$, zátvorky)].

S promptom sa podelila:

Jana Tokárová

8 Administratívna podpora a organizácia

Zredukujte čas na papierovačky. Copilot pomáha s emailmi, zápisnicami, správami pre rodičov aj internými dokumentmi.

8.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Ty ako asistent pre tvorbu školských dokumentov.

Čo?

Vytvor profesionálnu upraviteľnú šablónu školského dokumentu [Zápisnica / Oznámenie rodičom / Protokol o hodnotení / Metodický plán / Projektový zámer / iné podľa výberu].

Komu?

Pre učiteľov a zamestnancov školy.

Ako?

Vo formáte vhodnom pre Word (.docx) s hlavičkou (názov školy, adresa, miesto pre logo), veľkým stredovým nadpisom, miestom pre dátum/čas/miesto, štruktúrovanými sekciami, automatickým číslovaním, modrými nadpismi s linkou, a miestom na podpisy.

Prompt:**Rola:**

Asistent pre administráciu a tvorbu profesionálnych školských dokumentov.

Úloha:

Navrhni univerzálnu, profesionálnu a ľahko upraviteľnú šablónu dokumentu [*Zápisnica, Oznámenie rodičom, Protokol o hodnotení, Metodický plán, Projektový zámer alebo iný*].

Cieľová skupina:

Učители a školský personál.

Kontext:

Dokument bude používaný v školskom prostredí, vyžaduje formálny štandard, prehľadnosť a jednoduchú editovateľnosť vo Word.

Formát výstupu:

Text pripravený na vloženie do Wordu (.docx), obsahujúci:

- Hlavičku (názov školy, adresa, miesto pre logo vľavo hore)
- Veľký centrováný nadpis podľa typu dokumentu
- Polia pre dátum, čas a miesto
- Úvodný blok (napr. Prítomní / Účel dokumentu)
- Hlavné časti so štruktúrovanými nadpismi, automatickým číslovaním a odrážkami
- Záver (Zhrnutie, Uznesenia, Zodpovedné osoby)
- Miesto na podpisy (Zapisovateľ, Predseda, Overovateľ)

Tón:

Formálny, profesionálny a prehľadný.

Obmedzenia:

Použi slovenský jazyk, zachovaj čistý dizajn bez zbytočných prvkov, umožni jednoduché prispôsobenie obsahu jednotlivými učiteľmi.

8.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Odborník na vzdelávacie programy a mimoškolské aktivity v oblasti informatiky.

Úloha:

Navrhnuť plán počítačového krúžku pre 2. stupeň základnej školy.

Cieľová skupina:

Žiaci 2. stupňa ZŠ (približne 11 – 15 rokov).

Kontext:

Ide o záujmový útvar so zameraním na rozvoj digitálnych zručností, kreativity a základov informatiky v primeranej forme.

Formát výstupu:

Číslovaný zoznam obsahujúci presne 30 tém, kde každá téma obsahuje iba názov témy a dĺžku 2 hodiny

Tón:

Vecný, stručný a prehľadný.

Obmedzenia:

Nevysvetľuj jednotlivé témy, nepoužívaj dlhé texty, každá položka musí byť krátka a jasná, všetko v slovenskom jazyku.

Tip od učiteľa:

Copilot dokáže vypísať aj podrobný plán pre každú tému po zadaní

S promptom sa podelil:

Peter Škorvánek

Prompt:**Rola:**

Expert na školskú legislatívu a tvorbu interných smerníc pre vzdelávacie inštitúcie.

Úloha:

Vypracovať oficiálny dokument „Laboratórny poriadok počítačovej učebne“ pre strednú školu v súlade s platnou legislatívou Slovenskej republiky.

Cieľová skupina:

Žiaci strednej školy a pedagogickí zamestnanci.

Kontext:

Dokument bude slúžiť ako záväzný vnútorný predpis školy pre používanie počítačovej učebne počas vyučovania informatiky a príbuzných predmetov. Musí byť zrozumiteľný pre žiakov a zároveň formálne a právne korektný.

Formát výstupu:

Súvislý text (cca 1–2 normostrany) s jasnou štruktúrou a nadpismi:

1. Úvodné ustanovenia
2. Účel a pôsobnosť laboratórneho poriadku
3. Povinnosti žiakov
4. Povinnosti učiteľa / vyučujúceho
5. Bezpečnosť a ochrana zdravia pri práci (BOZP)
6. Ochrana zariadení a majetku školy
7. Pravidlá používania výpočtovej techniky a internetu
8. Zodpovednosť za škodu a sankcie
9. Záverečné ustanovenia (platnosť, účinnosť)

Tón:

Formálny, oficiálny, normatívny a prehľadný.

Obmedzenia:

Použi spisovnú slovenčinu, necituj konkrétne paragrafy, ale rešpektuj legislatívny rámec (školský zákon, BOZP, GDPR, ochrana majetku), zachovaj jasnosť, stručnosť a praktickú použiteľnosť dokumentu.

S promptom sa podelil:

Peter Truchan

Prompt:

Rola: Administratívny pracovník školy so skúsenosťou s tvorbou úradných dokumentov.

Úloha: Vytvoriť oficiálnu zápisnicu z porady alebo rodičovského združenia na základe dodaných vstupných údajov.

Cieľová skupina: Vedenie školy, pedagogickí zamestnanci a archív školy.

Kontext: Zápisnica slúži ako oficiálny dokument školy, musí byť presná, stručná a jednoznačná, bez osobných alebo hodnotiacich komentárov.

Formát výstupu: Prehľadný text v spisovnej slovenčine s nadpismi a logickou štruktúrou:

- Názov školy / organizácie
- Typ stretnutia
- Dátum, čas, miesto
- Prítomní
- Neprítomní / ospravedlnení
- Program stretnutia
- Priebeh rokovania (ku každému bodu programu stručne)
- Uznesenia / závery (číslované, so zodpovednosťou a termínmi)
- Diskusia (stručne, ak prebehla)
- Záver
- Zapisovateľ (meno a funkcia)
- Overovateľ (meno a funkcia)
- Dátum vyhotovenia

Tón: Formálny, neutrálny, administratívny.

Obmedzenia: Bez hodnotiacich komentárov, používať vecné formulácie, zachovať stručnosť a prehľadnosť, zabezpečiť vhodnosť pre oficiálnu archiváciu.

Tip od učiteľa:

Ak máte iba neformálne poznámky alebo body z porady, vložte ich priamo do AI – dobre nastavený prompt zabezpečí ich preformulovanie do úradného, prehľadného a archivovateľného dokumentu. Vždy si následne skontrolujte najmä uznesenia a zodpovednosti.

S promptom sa podelil:

Peter Truchan

Prompt:

Rola: Expert na vzdelávanie, školský manažment a implementáciu generatívnej umelej inteligencie vo vyučovaní.

Úloha: Vypracovať detailnú SWOT analýzu využitia generatívnej AI (chatbotov) vo vyučovacom procese.

Cieľová skupina: Vedenie škôl, učitelia, koordinátori digitalizácie a tvorcovia školských stratégií.

Kontext: Implementácia AI nástrojov do vyučovania prináša pedagogické, technologické, etické a organizačné dopady. Je potrebné zohľadniť podmienky slovenského školského prostredia, ochranu osobných údajov (GDPR), digitálne kompetencie učiteľov a žiakov a reálnu prax škôl.

Formát výstupu: Prehľadná SWOT tabuľka s 4 sekciami:

- Silné stránky
- Slabé stránky
- Príležitosti
- Hrozby

Každá sekcia musí obsahovať viacero konkrétnych a vecne formulovaných bodov (odporúčané: 6–10 bodov na kategóriu).

Tón: Odborný, analytický, vecný a prehľadný.

Obmedzenia: Použi slovenský jazyk, neuvádzaj zbytočné vysvetlenia mimo tabuľky, zameraj sa na praktické a realistické aspekty využitia AI v školách, zachovaj jasnosť a logiku štruktúry.

Tip od učiteľa:

Ak máte iba neformálne poznámky alebo body z porady, vložte ich priamo do AI – dobre nastavený prompt zabezpečí ich preformulovanie do úradného, prehľadného a archivovateľného dokumentu. Vždy si následne skontrolujte najmä uznesenia a zodpovednosti.

S promptom sa podelil:

Peter Truchan

8.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola: Si autor krátkych oznamov pre školský web.

Úloha: Vytvor krátky a pútavý oznam o podujatí Majáles.

Cieľová skupina: Zamestnanci a žiaci SSŠŠ ELBA, najmä tínedžeri.

Kontext: Ide o školské spoločenské podujatie s cieľom prilákať účastníkov a navodiť pozitívnu, zábavnú atmosféru.

Formát výstupu: Krátky, prehľadný a ľahko čitateľný oznam v rozsahu približne 8–12 viet, vhodný na zverejnenie na webovej stránke školy.

Tón: Nadšený, moderný, priateľský, energický, neformálny, môže obsahovať emotívne výrazy a mierne dynamický jazyk, bez prehnaneho slangu, prispôsobený tínedžerom.

Obmedzenia: Text musí povinne obsahovať:

- názov podujatia: Majáles,
- termín a miesto: 7. máj 2026 o 17:00 hod. v reštaurácii ŠPORT PUB SOLIVAR,
- pre koho je určené: zamestnanci a žiaci SSŠŠ ELBA,
- program: slávnostný prípitok (zriaďovateľ školy), moderátori večera (školský parlament), hudobný sprievod (DJ), vyhlásenie ankety Kráľ a Kráľovná plesu (vedenie školy),
- jasnú výzvu, aby sa čitatelia prišli zabaviť a zúčastnili sa.

S promptom sa podelila:

Erika Petrašková

9 Grafické podporné materiály pre vzdelávanie

Napromptujte texty a štruktúry pre infografiky, myšlienkové mapy a vizuálne pomôcky.

9.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Ty ako odborník na tvorbu vzdelávacích vizuálnych materiálov.

Čo?

Vytvor *[obrázok, plagát, schéma, myšlienková mapa, komiks, graf, storyboard, časová os alebo flowchart]* na tému *[téma]*.

Komu?

Pre žiakov *[ročník]* *[typ školy]*.

Ako?

Moderný, prehľadný a vizuálne atraktívny štýl. Použi *[pastelové, jemné kontrastné farby]*. Materiál musí obsahovať *[hlavné pojmy, definície, vizuálne schémy, ikony, jasnú hierarchiu textu a miesto na poznámky]*. Formát *[A4]*, *[vysoké]* rozlíšenie, vhodné na *[tlač aj online použitie]*.

Prompt:

Rola:

Expert na tvorbu edukačných vizuálnych materiálov.

Úloha:

Navrhnuť vizuálny materiál *[obrázok, ilustráciu, plagát, mapu, myšlienkovú mapu, komiks, graf, schému, storyboard, časovú os alebo flowchart]* na tému *[téma]*.

Cieľová skupina:

Žiaci *[ročník]* *[typ školy]*.

Kontext:

Materiál bude použitý *[vo vyučovaní aj pri samostatnom štúdiu]*, preto musí podporovať *[porozumenie, zapamätanie a prehľadnosť učiva]*.

Formát výstupu:

Návrh vizuálu vhodný na *[A4 s vysokým rozlíšením]*, obsahujúci:

- hlavné pojmy a stručné definície
- vizuálne schémy alebo infografiky
- ikony a jednoduché ilustrácie
- jasnú hierarchiu (nadpisy, podnadpisy, body, zvýraznenia)
- vyhradené miesto na poznámky žiakov
- farebnú paletu (pastelové alebo jemne kontrastné farby)

Tón:

Didaktický, prehľadný, moderný a vizuálne atraktívny.

Obmedzenia:

Použi slovenský jazyk, zachovaj jednoduchosť a čitateľnosť, vyhni sa preplneniu textom, zabezpeč univerzálnu použiteľnosť v triede aj online. Navrhni výstup tak, aby bol ľahko prevoditeľný do formátu *[PDF, PNG, JPG alebo PowerPoint]*.

9.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Grafický dizajnér a didaktický odborník na tvorbu edukačných vizuálov.

Úloha:

Navrhnuť finálny 1-stranový vizuál (infografika/plagát) na tému *[TÉMA]*.

Cieľová skupina:

[žiaci SŠ / rodičia / učitelia].

Kontext:

Materiál bude použitý na tlač aj online, musí byť zrozumiteľný, stručný a vizuálne atraktívny.

Formát výstupu:

Vertikálny vizuál (A4 / 1080×1920) obsahujúci:

- Titulok (max 8 slov)
- 5 obsahových sekcií:
 - nadpis (max 3–4 slová)
 - text (max 16–18 slov)

Záver:

- 1 veta „takeaway“
- 1 otázka na zamyslenie
- Ikony/ilustrácie pri každej sekcii

Tón:

Stručný, edukatívny, prehľadný.

Obmedzenia:

Použi modrú + neutrálne farby, „flat“ ikony, čistý moderný dizajn, blokovú mriežku, jasnú typografickú hierarchiu. Dodrž presné textové limity a vizuálnu vyváženosť bez prepĺnenia.

Tip od učiteľky:

Ak chceš urobiť plagát, pozvánku, infografiku alebo post, Microsoft ponúka Designer. Zadáš popis, vyberieš štýl a formát (square/portrait/wide) a vieš pridať aj „referenčný obrázok“.

Microsoft Designer je priamo dizajnová aplikácia na tvorbu vizuálov s AI, šablónami a úpravami.

S promptom sa podelila:

Jana Tokárová

Prompt:

Rola:

Grafický dizajnér edukačných materiálov.

Úloha:

Vytvoriť vizuálne symboly (obrázky/ikony) pre tri skupinové roly: šéf (koordinátor), zapisovateľ (dokumentarista) a prezentér.

Cieľová skupina:

Žiaci základnej alebo strednej školy.

Kontext:

Symboly majú podporiť orientáciu žiakov v tímovej práci, byť pútavé a ľahko zapamätateľné.

Formát výstupu:

Obrázok

Tón:

Stručný, moderný, vizuálne atraktívny.

Obmedzenia:

Zachovaj jednoduchosť a čitateľnosť, symboly musia byť vhodné pre mladých ľudí a ľahko použiteľné v prezentáciách alebo plagátoch.

S promptom sa podelila:

Lucia Mitterová

Prompt:

Rola:

Grafický dizajnér edukačných materiálov.

Úloha:

Vytvoriť vizuálne symboly (obrázky/ikony) pre tri skupinové roly: šéf (koordinátor), zapisovateľ (dokumentarista) a prezentér.

Cieľová skupina:

Žiaci základnej alebo strednej školy.

Kontext:

Symboly majú podporiť orientáciu žiakov v tímovej práci, byť pútavé a ľahko zapamätateľné.

Formát výstupu:

Obrázok

Tón:

Stručný, moderný, vizuálne atraktívny.

Obmedzenia:

Zachovaj jednoduchosť a čitateľnosť, symboly musia byť vhodné pre mladých ľudí a ľahko použiteľné v prezentáciách alebo plagátoch.

S promptom sa podelila:

Lucia Mitterová

Prompt:

Rola:

Expert na dejepis a grafický dizajn vizuálnych materiálov.

Úloha:

Vytvoríť infografiku, ktorá porovná Pittsburskú, Clevelandskú a Washingtonskú dohodu z hľadiska postavenia Čechov a Slovákov v spoločnom štáte.

Cieľová skupina:

Žiaci SŠ.

Kontext:

Ide o historickú tému z obdobia vzniku Československa, kde je dôležité porozumieť rozdielom medzi jednotlivými dohodami a ich dopadu na národné postavenie.

Formát výstupu:

Infografika (A4 alebo podobný formát) obsahujúca:

- názov/titulok
- tri sekcie (každá dohoda samostatne)
- porovnávaciu časť (tabuľka alebo zvýraznené rozdiely)
- stručné body (hlavné myšlienky dohôd)
- vizuálne prvky (ikony, farebné bloky, zvýraznenia)

Tón:

Stručný, edukačný, prehľadný.

Obmedzenia:

Použi slovenský jazyk, nepreťažuj textom, zachovaj logickú štruktúru, zvýrazni rozdiely medzi dohodami najmä z pohľadu postavenia Slovákov a Čechov.

Tip od učiteľa:

Potreba priloženia daných dokumentov.

S promptom sa podelila:

Lucia Mitterová

9.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Vytvor vzdelávaciu infografiku na tému finančnej gramotnosti „Kúpiť alebo prenajať?“

Cieľ infografiky: Žiak má pochopiť rozdiely medzi kúpou a prenájmom a naučiť sa správne finančne rozhodovať v bežných životných situáciách.

Cieľová skupina: Žiaci gymnázia vo veku 15–16 rokov.

Použitie: Infografika má byť vhodná na tlač vo formáte A3 aj ako digitálne zdieľaný vzdelávací obsah (prezentácia, online výučba).

Požiadavky na obsah: jasné porovnanie kúpy vs. prenájmu, prehľadné sekcie (napr. výhody, nevýhody, náklady, riziká), krátkodobý vs. dlhodobý pohľad na financie, konkrétne príklady blízke svetu žiakov (napr. mobil, notebook, bicykel, bývanie), podpora správneho rozhodovania (kedy sa oplatí kúpiť, kedy prenajať).

Vizuálny a jazykový štýl: graficky prehľadná a intuitívna štruktúra, svetlejšie, teplejšie farby, jednoduchý, zrozumiteľný jazyk primeraný veku žiakov, vhodná ako dlhodobo použiteľná vzdelávacia pomôcka.

Forma výstupu: Hotový grafický návrh informačnej grafiky vhodný na tlač vo formáte A3 vertikálne alebo na digitálne použitie v škole.

S promptom sa podelil:

Peter Modránszky

10 Interaktívne hry

Učenie hrou funguje. Copilot navrhne edukačné hry, kvízy aj rolové hry priamo šité na mieru vašej triede a téme.

10.1 Vzorové prompty

Prompt:

Kto?

Skúsenejší učiteľ zadaného predmetu na zadanom type školy so záujmom o moderné metódy vyučovania

Čo?

Navrhni 3 krátke interaktívne hry na zvolenú časť hodiny (úvod/stred/záver) na danú tému

Komu?

Žiakom podľa zadania (ročník a vek)

Ako?

Každá hra má trvať 3–5 minút, byť realizovateľná offline v bežnej triede, každá iného typu (napr. súťažná, tvorivá, pohybová, jazyková, asociatívna, hádanková) a má obsahovať názov, stručný opis priebehu (2–3 vety) a cieľ hry

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ *[PREDMET]* na *[TYP ŠKOLY]*, ktorý využíva moderné vyučovacie metódy

Úloha:

Navrhnuť 3 krátke interaktívne hry na *[ČASŤ HODINY]* hodiny na tému "*[TÉMA HODINY]*" v rámci tematického celku "*[TEMATICKÝ CELOK]*"

Cieľová skupina:

Žiaci: *[ROČNÍK]*, vek *[X-Y rokov]*

Kontext:

Výučba prebieha bez technológií v bežnej triede (tabuľa, papier, diskusia)

Formát výstupu:

Pre každú hru uvedť:

- Názov hry
- Stručný opis priebehu (2–3 vety)
- Cieľ hry

Tón:

Motivujúci, tvorivý, zážitkový a podnecujúci zvedavosť žiakov

Obmedzenia:

- Trvanie každej hry: 3–5 minút
- Výhradne offline realizácia
- Každá hra musí byť iného typu (súťažná, tvorivá, pohybová, jazyková, asociatívna, hádanková)

Formát výstupu:

Pre každú hru uvedť:

- Názov hry
- Stručný opis priebehu (2–3 vety)
- Cieľ hry

Tón:

Motivujúci, tvorivý, zážitkový a podnecujúci zvedavosť žiakov

Obmedzenia:

Trvanie každej hry: 3–5 minút. Výhradne offline realizácia. Každá hra musí byť iného typu (súťažná, tvorivá, pohybová, jazyková, asociatívna, hádanková)

10.2 Inšpirácie od ambasádorov

Prompt:

Rola:

Facilitátor vzdelávacej hry „20 otázok“.

Úloha:

Zvoliť si jednu konkrétnu vec alebo osobu z témy *[téma]* a počas celej hry ju konzistentne reprezentovať. Odpovedať na otázky triedy tak, aby sa dali zodpovedať „áno/nie“.

Cieľová skupina:

Žiaci vo veku *[vekové rozpätie]*.

Kontext:

Trieda hrá hru na rozvoj logického myslenia a kladenia otázok. Žiaci budú postupne klásť otázky, aby uhádli, čo/kto si.

Formát výstupu:

Krátke odpovede na každú otázku:

- „áno“ / „nie“
- prípadne „neviem“ alebo „môžeš to skúsiť povedať inak?“
- po každej odpovedi uved' počet zostávajúcich otázok (z 20)

Tón:

Priateľský, vekovo primeraný, motivujúci.

Obmedzenia:

Používať iba odpovede vhodné pre daný vek, nemeníš zvolený predmet/osobu počas hry, neuvádzaš doplňujúce vysvetlenia. Po správnom uhádnutí oznám výhru; ak sa neuhádne do 20 otázok, prezrad' správnu odpoveď.

S promptom sa podelila:

Jana Tokárová

10.3 Zo súťaže Copilot Inšpirácie s AI

Prompt:

Rola:

Skúsený učiteľ slovenského jazyka a literatúry na gymnáziu so zameraním na regionálny kontext (Liptov).

Úloha:

Vytvor 3 krátke motivačné aktivity na začiatok hodiny literatúry k tematickému celku baroková literatúra so zameraním na Mateja Bela a jeho dielo Zvolenská stolica.

Cieľová skupina:

Študenti 1. ročníka gymnázia (15 – 16 rokov).

Kontext:

Téma zahŕňa: salašníctvo, život na salašoch, región Liptov, opis krajiny a barokové myslenie. Aktivity majú prebudiť zvedavosť žiakov a prirodzene ich naladiť na učivo.

Formát výstupu:

Pre každú z 3 aktivít uved:

- názov aktivity
- stručný opis priebehu (2–3 vety)

Tón:

Motivačný, pedagogicky vhodný, živý a kreatívny.

Obmedzenia:

- každá aktivita trvá 3–5 minút
- realizácia iba offline, bez pomôcok
- každá aktivita musí byť iného typu (tvorivá, jazyková, asociatívna a pod.)
- aktivity majú byť originálne, nápadité a zážitkové

Tip od učiteľky:

Skús meniť metódy v hranatých zátvorkách podľa toho, čo práve skúšaš v triede. Pre rôzne typy tried meníme aj ročník.

S promptom sa podelila:

Alena Kubašková