

Digitální kavárna se v lednu zaměřila na implementaci AI a virtuální reality do výuky

2.2.2026 - Eva Říhová | Krajský úřad Libereckého kraje

Sedmá Digitální kavárna Agentury regionálního rozvoje (ARR) a Libereckého kraje představila školám praktické využití AI a virtuální reality ve výuce. Učitelé dostali možnost vidět konkrétní nástroje a rovnou si je také prakticky vyzkoušet.

Umělá inteligence

ARR na úvod představila robotickou hlavu Ohbot, která může sloužit jako interaktivní výuková pomůcka. Několik učitelů o ni projeвило zájem hned po akci. Klíčovým lákadlem byla možnost zápůjčky v rámci služby Test Before Invest – tedy bez nutnosti okamžitého nákupu. Škola si tak může předem ověřit, jak Ohbot do výuky zapadne a jaký přinese reálný přínos, ještě než se z novinky stane rozpočtová položka.

Organizace Edugym ukázala AI jako pomocníka učitele, ne jako jeho náhradu. Největší pozornost si získal GPTed – nástroj pro přípravu hodin, tvorbu pracovních listů a metodik, strukturování učiva i vysvětlování složitých témat „jazykem třídy“. Pro školy, které řeší nedostatek času a rozdílné tempo žáků, byla důležitá i možnost diferencovat zadání podle úrovně třídy.

Vedle praktických ukázek zazněl také bezpečnostní rámec, bez kterého se zavádění AI do školy často neobejde: doporučení k práci se vstupem, zacházení s citlivými údaji, ověřování výstupů a jasné didaktické ukotvení. Jinými slovy: přípravu to může výrazně zrychlit, ale jen tehdy, když se AI používá vědomě a s pravidly.

Virtuální realita

Společnost VR CPR ve druhé části ukázala, jak lze ve virtuální realitě trénovat první pomoc v kvalitě, která je ve škole běžně těžko dosažitelná. Virtuální realita tu slouží jako praktický nástroj pro nácvik postupů i rozhodování v simulovaných mimořádných situacích. Přínos pro školy a další organizace je jednoduchý: scénáře lze opakovat, postupně přidávat obtížnost a přitom zůstat v bezpečném prostředí. Důležitý detail pro praxi je, že technologie umožňuje nejen opakovaný trénink, ale také sledování jeho výsledků.

Jako poslední téma přišla na řadu platforma XR Edufy – komplexní nástroj pro výuku ve VR a AR napříč různými typy škol. Prezentaci doplnily ukázky scénářů z přírodovědných předmětů, stavebnictví i zdravotnictví a také praktická doporučení, jak VR/AR začlenit do výuky tak, aby měla jasný didaktický přínos.

Na závěr se učitelé podívali do Testbedu Digitální PRAK – plně vybavené digitální laboratoře Agentury regionálního rozvoje, kde je možné technologie nejen vidět, ale i prakticky vyzkoušet. Znovu se potvrdilo, že Testbed může být pro školy přirozeným zázemím i zdrojem inspirace: několik učitelů si dokonce hned na místě domluvilo návštěvu se žáky i další navazující aktivity.

<https://www.kraj-lbc.cz/aktuality/digitalni-kavarna-se-v-lednu-zamerila-na-implementaci-ai-a-virtualni-reality-do-vyuky-n586982.htm>