

Interreg



**Spolufinancovaný
Európskou úniou**

Slovensko – Česko

Spoločne v digitálnom priestore

403401DUT8

Metodika

„Bezplatná publikácia“

„Výhradnú zodpovednosť za obsah tejto publikácie nesú jej autori a nedá sa stotožniť s oficiálnym stanoviskom Európskej únie“

Obsah

Téza: Informácie, zdieľanie, komunikácia v digitálnom svete.....	3
1. Aplikácia umelej inteligencie vo vyučovaní geografie.....	4
2. Overovanie historických informácií	6
3. Získavanie informácií.....	8
4. Digitálna empatia a bezpečné správanie online.....	10
5. Ako rozpoznať manipuláciu v médiách	12
2. Téza: Človek, spoločnosť a digitálne technológie.....	14
1. Porozumění digitální transformaci.....	15
2. Člověk v digitálním světě.....	17
3. Sociální vztahy a digitální média	19
4. Etické kulturní otázky	21
5. Kritická digitální gramotnost	23
Prílohy.....	25
Podnebie Austrálie	25
Overovanie historických informácií.....	27
Získavanie informácií	28
Digitálna empatia.....	29
Manipulácia v médiách.....	30
Porozumění digitální transformaci	31
Člověk v digitálním světě	33
Etické a kulturní otázky (hra Interland).....	39
Kritická digitální gramotnost	41

Téza: Informácie, zdieľanie, komunikácia v digitálnom svete

Okruhy:

1. Získavanie informácií
2. Zdieľanie obsahu
3. Digitálna komunikácia
4. Aplikácia umelej inteligencie v edukácii
5. Bezpečnosť a ochrana

1. Aplikácia umelej inteligencie vo vyučovaní geografie

Ročník: 9.

Téma: Podnebie Austrálie - Porovnanie klimatických podmienok vybraných miest pomocou nástroja climate-data.org (príprava sa dá aplikovať aj na hodinu geografie s témou podnebie nie len pri Austrálii)

Ciele hodiny:

- Žiak vie vyhľadať, spracovať a analyzovať klimatické údaje rôznych miest.
- Žiak rozumie rozdielom v podnebí medzi Slovenskom a Austráliou.
- Žiak vie zaradiť mestá podľa Köppenovej klasifikácie klímy.

Kompetencie:

Digitálna gramotnosť: práca s online nástrojmi, spracovanie dát, práca s mapou a prezentáciou.

Kritické myslenie: analýza a porovnávanie údajov

Komunikačné schopnosti: prezentácia výsledkov

Prírodovedné kompetencie: porozumenie klimatickým javom a práca s grafom

Uvedomenie si významu technológií a AI vo vzdelávaní

Pomôcky:

pracovný list „Podnebie Austrálie“, viď príloha

zariadenie s internetom (notebook/tablet/mobil)

stránka <https://www.climate-data.org>

zdieľaná prezentácia (PowerPoint / Google Slides)

Úvodné zamyslenie (5 - 10 minút):

Učiteľ kladie otázky:

Čo je to umelá inteligencia?

Kde sa s ňou stretávame v každodennom živote?

Môžeme sa spoľahnúť na závery umelej inteligencie?

Myslíte si, že sa dá vyhnúť jej využívaniu?

Diskusia má žiakov upozorniť nebezpečenstvám využívania generatívnej umelej inteligencie a vedie k uvedomeniu si, že AI je súčasťou mnohých nástrojov, ktoré používame, často aj bez toho, aby sme si to uvedomovali.

Priebeh hodiny:

- Úvodná diskusia o umelej inteligencii (5 minút)
- Vysvetlenie úlohy a práce s nástrojom climate-data.org (5 minút)
- Samostatná práca žiakov s pracovným listom – výber miest, zber údajov, porovnanie (20 minút)
- Prezentácia výsledkov a diskusia (10 minút)
- Reflexia: Ako nám AI pomohla na dnešnej hodine? (5 minút)

Metódy:

práca s digitálnym nástrojom

skupinová spolupráca

analýza údajov

tvorba mapovej anotácie (klimatogram na mape)

bezpečné a kritické vyhľadávanie informácií (v súlade s projektom)

2. Overovanie historických informácií

Predmet: Dejepis, Informatika

Cieľ:

Žiaci sa naučia efektívne vyhľadávať historické informácie, hodnotiť dôveryhodnosť zdrojov a rozlišovať medzi faktami, názorom a propagandou.

Pomôcky:

Microsoft Teams s aktivovanou funkciou „Pokrok vo vyhľadávaní“

Pracovný list s úlohami

Prístup na internet

Priebeh hodiny:

1. Úvod (10 minút) – Diskusia

Učiteľ vysvetlí, čo je „Pokrok vo vyhľadávaní“ a ako pomáha pri overovaní informácií.

Ukáže, ako sa hodnotí dôveryhodnosť zdrojov (doména, autor, dátum, typ obsahu).

2. Skupinová práca (20 minút) – Vyhľadávanie historických tvrdení

Každá skupina dostane historické tvrdenie, ktoré má overiť pomocou funkcie „Pokrok vo vyhľadávaní“:

Skupina 1: „Mníchovská dohoda zachránila Československo pred vojnou.“

Skupina 2: „Slovenský štát bol úplne nezávislý.“

Skupina 3: „Pražská jar bola podporovaná všetkými socialistickými krajinami.“

Skupina 4: „Zamatová revolúcia prebehla bez akéhokoľvek násillia.“

Každá skupina má za úlohu:

Vyhľadať informácie pomocou „Pokroku vo vyhľadávaní“

Zhodnotiť dôveryhodnosť nájdených zdrojov

Zaznamenať, či sa tvrdenie potvrdilo, vyvrátilo alebo je sporné.

Svoje zistenia zapisujú do pracovných listov - viď príloha, aj do priradenej úlohy v aplikácii Microsoft Teams, učiteľ po odovzdaní úlohy môže overiť koľko zdrojov použili a ako s nimi pracovali.

3. Prezentácia a diskusia (10 minút)

Skupiny predstavia svoje zistenia.

Diskusia: „Ako nám technológie pomáhajú rozumieť histórii?“

4. Záver (5 minút) – Reflexia

Žiaci odpovedajú: „Čo som sa naučil/a o vyhľadávaní historických informácií?“

3. Získavanie informácií

Ročník: 9. ročník ZŠ

Predmet: Slovenský jazyk / Informatika / Občianska náuka (možno prispôbiť)

Cieľ hodiny:

Žiaci pochopia, ako efektívne získavať informácie z rôznych zdrojov, ako ich overovať a kriticky hodnotiť.

Vzdelávacie ciele:

- Rozlíšiť typy informačných zdrojov (tlačené, digitálne, ústne).
- Vedieť formulovať otázku a vyhľadať relevantné informácie.
- Kriticky posúdiť dôveryhodnosť zdroja.
- Rozpoznať dezinformácie a manipulácie

Organizácia hodiny:

1. Úvod (5 min)

Brainstorming: „Kde všade získavate informácie?“

Krátka diskusia o tom, čo považujú za dôveryhodné zdroje.

2. Aktivita: Lov na informácie (15 min)

Žiaci dostanú tému (napr. „Ako funguje recyklácia plastov“).

V skupinách vyhľadávajú informácie online (alebo v učebniciach).

Každá skupina si zapisuje zdroj, typ informácie a hodnotenie dôveryhodnosti (napr. blog vs. odborný článok).

3. Diskusia: Dôveryhodnosť zdrojov (10 min)

Porovnanie nájdených informácií.

Učiteľ vysvetlí, ako rozpoznať dôveryhodný zdroj (autor, dátum, citácie, doména webu).

4. Mini-workshop: Fake news (10 min)

Ukážka falošnej správy (napr. z internetu).

Žiaci majú za úlohu identifikovať znaky manipulácie.

Diskusia o tom, prečo je dôležité overovať informácie.

5. Záver (5 min)

Reflexia: Čo sa naučili?

Domáca úloha: Vyhľadať informáciu na danú tému a napísať krátke zhodnotenie zdroja.

Pomôcky:

Prístup na internet (mobil, tablet, PC)

Pracovné listy na hodnotenie zdrojov, viď príloha

Projektor na ukážku fake news

Tipy na rozšírenie:

Vytvoriť „spravodajský tím“ – žiaci si vymyslia vlastnú správu a ostatní hodnotia jej dôveryhodnosť.

Prepojiť s mediálnou výchovou alebo projektovým vyučovaním.

4. Digitálna empatia a bezpečné správanie online

Predmet: Občianska náuka, Informatika, Etická výchova

Cieľ:

Chápať význam láskavosti v online priestore, naučiť sa rozpoznávať kyberšikanu a reagovať na ňu vhodným spôsobom.

Pomôcky:

Počítače/tablety s prístupom na internet

Projektor (na spoločné zdieľanie zážitkov)

Flipchart alebo online nástroj (napr. Padlet, Jamboard)

Priebeh hodiny:

1. Úvod

Krátka diskusia: „Ako sa správame k druhým online?“

Otázky:

Zažili ste niekedy nepríjemné správanie na internete?

Čo znamená byť láskavý online?

2. Hranie hry – Kráľovstvo láskavosti

Žiaci samostatne alebo v dvojiciach prejdú časť hry Interland - Kráľovstvo láskavosti.

3. Reflexia a diskusia

Spoločné zdieľanie zážitkov z hry.

Otázky:

Ktorá situácia v hre ti najviac pripomenula reálny problém na internete? Prečo?

Ako si v hre pomohol/a postavickám, ktoré zažívali neláskavé správanie?

Aké konkrétne kroky môžeš urobiť, aby si šíril/a láskavosť online?

4. Skupinová aktivita

Úloha: Premýšľaj, ako komunikovať láskavo a konštruktívne, vypracuj pracovný list v prílohe

Každá skupina vytvorí **„Digitálny kód láskavosti“** – 5 pravidiel, ako sa správať online.

Výstupy môžu byť prezentované na nástenke alebo v online priestore.

5. Záver

- Zhrnutie
- Dobrovoľná domáca úloha: Napísať krátky príbeh alebo komiks o hrdinovi, ktorý šíri láskavosť online.

5. Ako rozpoznať manipuláciu v médiách

Predmet: Občianska náuka, Informatika, Etická výchova

Ciele hodiny:

- Žiak vie identifikovať manipulatívne prvky v mediálnom obsahu.
- Žiak rozumie základným princípom fungovania algoritmov a filtrov.
- Žiak dokáže kriticky zhodnotiť informácie a rozhodnúť sa na základe argumentov.

Pomôcky:

Počítače/tablety s nainštalovanou hrou Ch.I.A.

Projektor na zdieľanie obrazovky

Pracovné listy (na reflexiu a diskusiu)

Priebeh hodiny:

1. Úvod

Krátke predstavenie témy: „Ako nás médiá môžu manipulovať?“

Otázky na zamyslenie: „Veríš všetkému, čo vidíš online?“ „Ako si vyberáš, čomu veriť?“

2. Hranie hry

Žiaci hrajú 1. level hry Chicken Intelligence Agency

Úloha: rozhodnúť, ktoré správy sú pravdivé, ktoré zavádzajúce, a aké filtre použiť.

3. Diskusia

Spoločné zdieľanie rozhodnutí: Čo ste vybrali? Prečo?

Diskusie o tom, ako algoritmy ovplyvňujú to, čo vidíme.

Otvorené otázky: „Ako by si nastavil filter, aby bol spravodlivý?“ „Je vôbec možné byť úplne objektívny?“

4. Reflexia

Práca s pracovným listom, viď príloha

Domáca úloha (dobrovoľná):

Vyhľadaj online článok alebo príspevok, ktorý pôsobí manipulatívne.

Napiš krátku analýzu: Čo ťa na tom znepokojilo? Ako by si to overil/a?

2. Téza: Človek, spoločnosť a digitálne technológie

Okruhy:

1. Porozumenie digitálnej transformácii
2. Človek v digitálnom svete
3. Sociálne vzťahy a digitálne médiá
4. Etické a kultúrne otázky
5. Kritická digitálna gramotnosť

1. Porozumění digitální transformaci

Předmět: Občanská výchova, Informatika, Etická výchova

Ročník: 8. - 9. ročník ZŠ

Téma: Zkoumání historických a současných změn způsobených technologickým pokrokem a jejich vliv na různé oblasti společenského života.

Kompetence: digitální, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální

Cíle:

- ✓ Žák používá moderní technologie k sebepoznání svého osobnostního potenciálu a využije těchto poznatků při formování závěrů o možném využití svých schopností a dovedností v rozhodovacím procesu o budoucím pracovním zařazení (zaměstnání).
- ✓ Žák porovnává získané informace z karierního testu, umělé inteligence (Chat GPT) a vlastního názoru a využije toto srovnání pro vyhodnocovací proces o tom, které zaměstnání pro něj bude nevhodnější.
- ✓ Žák naslouchá názorům a informacím, které mu poskytnou jeho spolužáci, dokáže jejich poznatky implementovat do procesu vyhodnocování svého zaměstnaneckého profilu.
- ✓ Žák využívá efektivně digitálních nástrojů při – AI, sociologické testy, Canva.

Pomůcky:

- ✓ Papírový bloček
- ✓ Tablet/chytrý telefon/počítač
- ✓ Přílohy – příloha č. 1: pracovní list POZNEJ SEBE

Časová dotace: 90 minut

Průběh aktivity:

1. Úvodní fáze – brainstorming

Úkol č. 1: (10 minut)

Moje silná/slabá stránka

Na lísteček napíše svoji silnou stránku (rád spolupracuji ve skupině) a slabou stránku (nejsem moc zručný). Vybere takové věci, které mohou mít vliv na výběr povolání. Žák se nepodepíše. Lísteček vložíme do krabičky- losujeme- ostatní hádají, kdo by to mohl být? Souhlasím s tím, co o sobě spolužák napsal?

Úkol č.2: (10 minut)[mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)

Registrujeme se do aplikace [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) a vytvoříme si účet zdarma.

Vytvoříme si na platformě prezentaci, do které vložíme otázku typu – *Co mě baví? Co mě naplňuje?* Zvolíme počet možných odpovědí na jednoho žáka. Sdílíme prezentaci QR kódem, nebo vygenerujeme číselný kód pro přihlášení do sdílené prezentace. Žáci se pomocí číselného kódu mohou přihlásit z platformy menti.com. Nastavíme styl odpovědí: *question type*.

2. Hlavní část (+ kariérní záznamový list *Poznej sebe pro žáky*) - fáze uvědomení si.

Úkol číslo 3: (20 minut)

Vyplnění kariérního testu: Kariérní kompas (NPI)

<https://www.infoabsolvent.cz/Profitest>

Úkol číslo 4: (15 minut)

Rozhovor s ChatGPT

Žák se představí, vyprofiluje se (vlastnosti, oblíbené činnosti a zájmy, co u jde a nejde). Vhodnou formou komunikuje s chatGPT. Zjišťuje navržená povolání pro sebe

Úkol číslo 5: (10 minut)

Spolužáci- aktivita

Na papír napíšeme svoje jméno. Pošleme ho po třídě. Spolužáci píší, které povolání by se k tobě hodilo.

Analýza získaných odpovědí – diskuze.

Úkol číslo 6: (15 minut)

Porovnávání výstupů - kritické myšlení

Žák si zpracuje výsledky šetření do prezentace, vytvoří si tak ucelený obraz o možných volbách pro rozhodování, který druh vzdělávání je pro něj nejvhodnější, okomentuje, diskuze se spolužáky.

3. Závěrečná část (10 minut) - reflexe

- ✓ diskuze: V čem byly odpovědi shodné / rozdílné?
- ✓ Může AI dobře poradit?
- ✓ Co všechno musíme brát v úvahu při volbě povolání?

2. Člověk v digitálním světě

Předmět: Občanská výchova, Informatika, Etická výchova

Ročník: 7. - 9. ročník ZŠ

Téma: Reflexe změn v chování, myšlení a vnímání identity v online i offline prostředí

Kompetence: digitální, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální

Cíle:

- ✓ Rozvoj žákova informatického myšlení a jeho digitální gramotnosti
- ✓ Rozvoj schopnosti orientovat se ve světě informací
- ✓ Rozvoj schopnosti komunikovat, argumentovat, spolupracovat, tvořivě pracovat a kriticky myslet
- ✓ Zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujícím se na internetu či jiných médiích

Pomůcky:

- ✓ Projektor k promítnutí prezentace (viz příloha č. 1)
- ✓ Lepicí papírky
- ✓ Pracovní listy, kartičky s otázkami

Časová dotace: 90 minut

Průběh hodiny:

Úvod: Člověk v digitálním světě (10 minut)

- Stručné uvedení do tématu - fáze evokace

Úkol: *Post-it brainstorming*

- Žáci obdrží 1–2 lepicí papírky a samostatně napíší, jak digitální technologie ovlivňují jejich den (např. ráno, škola, volný čas, vztahy, večer).
- Každý nalepí papírek na tabuli do tematických oblastí (např. „komunikace“, „volný čas“, „škola“, „emoce“). (Případně stačí toto pouze zapsat fixou rovnou na tabuli.)
- Následuje komentovaná společná reflexe a diskuse nad shodami/odlišnostmi.

Změny v chování – fáze uvědomění si (25 minut)

Úkol: Práce ve 4 skupinách - rozdělení žáků do čtyř skupin podle podtémat změn v chování (komunikace, sociální interakce, závislost, kyberchování) – viz příloha č. 2

Změny v myšlení – fáze uvědomění si

Úkol: Pracovní list – přiřazování pojmů a definic – změny v myšlení, otázky k zamyšlení – viz příloha č. 3

Vnímání identity – fáze uvědomění si

Úkol: Udělat si sebezpoznavací test – „Jak vnímám své online já?“ – viz příloha č. 4

Offline vs. online rovnováha – fáze reflexe

Úkol: Moje rovnováha (tiché zamyšlení + zápisový list) - viz příloha č. 5

Závěr a praktické tipy – fáze reflexe

- Shrnutí hlavních myšlenek
- Tipy na zdravé využívání technologií
- Výzvy pro žáky – viz příloha č. 6

3. Sociální vztahy a digitální média

Základní informace

Téma: Stop kyberšikaně na naší škole

Ročník: 9. třída ZŠ

Časová dotace: 2 vyučovací hodiny (2x 45 minut)

Pomůcky: PC/tablety s internetem, pracovní list,

Cíle hodiny

- ✓ žák rozumí pojmu „kyberšikana“ a jeho negativního dopadu na vztahy a jednotlivce
- ✓ žáci navrhnout a zrealizují plakát zaměřenou na kampaň proti „kyberšikaně“ pro svoji základní školu
- ✓ žáci rozvíjí kritické myšlení, týmovou práci a kreativitu každého zúčastněného

Struktura hodiny

1. Úvod: Sociální vztahy a digitální média (45 minut)

- **Stručné uvedení do tématu:** fáze EVOKACE
 1. Žáci se ve skupinách zamyslí nad základními otázkami kyberšikany.

Metodický pokyn:

- ✓ žáci jsou rozděleny do čtyř skupin,
- ✓ tyto skupiny budou rotovat po 3 minutách
- ✓ na každém stole bude jiná otázka zaměřená na kyberšikanu. Každá skupina si tedy k tématu dopíše své nápady
 - kyberšikana – její základní vymezení, co je podle tebe kyberšikana?
 - kyberšikana – její projevy na sociálních sítích, konkrétní případy?
 - kyberšikana – a její dopady na oběť, jak se oběť cítí
 - kyberšikana – jak se dá kyberšikaně předcházet, co udělat pro to, aby nenastala, jde to vůbec?

Po uplynutí 12ti minut bude následovat DISKUZE s výstupy zaměřené na odpovědi od jednotlivých skupin žáků.

Výstup z diskuze bude shrnut na tabuli pro všechny.

2. HLAVNÍ ČÁST: Sociální vztahy a digitální média (45 minut)

- **Prezentace:** fáze UCHOPENÍ, POCHOPENÍ KYBERŠIKANY- 10 minut + diskuze

Metodický pokyn:

- ✓ Žákům je sdělena základní definice kyberšikany, jaké jsou její projevy na sociálních sítích, jaké dopady může být kyberšikana na oběť a jak se dá kyberšikaně předcházet.
- ✓ Následně probíhá diskuze, zda se definice shoduje s odpověďmi žáků. Co bylo stejné, rozdílné. Na čem se žáci shodli, v čem se rozcházejí.

- **Hra: agresor - oběť** – APLIKACE k pochopení tématu – 15 minut

Metodický pokyn:

- ✓ Ve čtyřlenných skupinách se žáci rozdělí na dvojice
 - ✓ Každá dvojice obdrží 1 list A4
 - ✓ Vymyslí si fiktivní šikanu – necháme na žácích, jaké „téma“ si vyberou
 - ✓ Svoji konverzaci zapíší na tento list
 - ✓ Poté žáci přečtou svoji konverzaci a ostatní popíší reálné pocity, které v nich šikana vyvolá – volná forma diskuze – vede učitel
 - ✓ Učitel zasahuje v případě, že se žáci dostanou hrubé přestřelky v rámci komunikace – zde jsme na hraně vztahů.
- **Vytvoření plakátu na propagaci: STOP KIBERŠIKANĚ NA NAŠÍ ŠKOLE** - VÝSTUP k tématu – 45 minut
 - ✓ Žáci pracují ve dvojici nebo samostatně – necháme na jejich zvážení
 - ✓ Úkolem je, aby žáci/žák vytvořil plakát, který poukáže na zákaz kyberšikany, rizik a dopadů na jejich škole
 - ✓ Nejlepší poster by mohl být zveřejněný na stránkách školy, sociálních sítích školy či infocentra daného městyse, kde se škola nachází

4. Etické kulturní otázky

Základní informace

Téma: Etické a kulturní otázky v digitálním prostředí

Ročník: 9. třída ZŠ

Časová dotace: 1 vyučovací hodina (45 minut)

Pomůcky: PC/tablety s internetem, sluchátka, pracovní list, přístup ke hře Interland

Cíle hodiny

- ✓ Uvědomit si důsledky svého chování v online prostředí
- ✓ Znat zásady etického chování na internetu
- ✓ Rozvíjet schopnost rozhodování v digitálních situacích
- ✓ Diskutovat o vlastních zkušenostech s online komunikací

Struktura hodiny

Úvod (5 minut):

- ✓ Učitel představí téma hodiny a uvede modelovou situaci (např. sdílení fotky spolužáka bez souhlasu).
- ✓ Krátká diskuze s třídou: Co je/není v pořádku?

Práce s hrou INTERLAND (20 minut):

- ✓ Žáci hrají 2 části hry: Království laskavosti a Věž pokladů.
- ✓ Učitel obchází a pomáhá, sleduje reakce žáků.
- ✓ Odkaz na hru: https://beinternetawesome.withgoogle.com/cs_cz/interland

Reflexe a práce s pracovním listem (15 minut):

- ✓ Žáci vyplňují pracovní list – odpovědi na otázky, vlastní poznámky.
- ✓ Následuje společná diskuze o tom, co si ze hry odnášejí.

Závěr (5 minut):

- ✓ Zápis hlavních zásad etického chování online na tabuli i do pracovního listu.
- ✓ Možnost domácího úkolu – dohrát zbylé části Interlandu a přinést poznatek.

Poznámky pro učitele

- ✓ Hra Interland je plně v češtině a nevyžaduje registraci.
- ✓ Doporučujeme žáky nechat pracovat samostatně nebo ve dvojicích.



- ✓ Diskuzi ved'te s důrazem na respekt, empatii a bezpečí.
- ✓ Pracovní list může sloužit i jako podklad pro hodnocení.

5. Kritická digitální gramotnost

Předmět: Občanská výchova, informatika, etická výchova

Ročník: 7. – 9. ročník ZŠ

Téma: Rozvoj schopnosti kritického myšlení při práci s digitálními nástroji, informacemi a médií

Cíle:

- ✓ Žák pochopí význam kritického myšlení při práci s digitálními informacemi, seznámí se s pojmem kritická digitální gramotnost.
- ✓ Žák rozvíjí schopnost kriticky hodnotit obsah na sociálních sítích, webech či ve zprávách.
- ✓ Žák si procvičí rozpoznávání dezinformací a manipulací.
- ✓ Žák pochopí, co je to hoax a jaké jsou jeho hlavní znaky.
- ✓ Žák si osvojí základní prvky tvorby falešné informace (hoaxu).
- ✓ Žák vytvoří vlastní hoaxový příklad pomocí grafického editoru Canva.
- ✓ Žák vyvodí etické dopady hoaxů.

Pomůcky: Projektor k promítnutí prezentace, pracovní listy

Časová dotace: 90 minut

Průběh hodiny:

1. EVOKACE (10 minut) – diskuze, brainstorming

- ✓ *Uvěřili jste informaci na internetu, která se ukázala být falešná? Popř. stalo se to někomu z vašeho okolí? – Žáci odpovídají (společné sdílení)*
- ✓ *Co znamená být „kritickým“ uživatelem digitálních technologií? Jaké pojmy se vám v souvislosti s tímto tématem vybaví? – Na tabuli zapisujeme, co žáky napadne (ponecháme až do konce hodiny, k informacím se budeme vracet).*

2. UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU (25 minut) – prezentace, práce ve skupině

- *práce ve skupině* – žáci se rozdělí do skupiny po 3 – 4 lidech, seznámí se s několika příklady manipulativních či lživých informací v online prostředí (připravené fotografie), posoudí důvěryhodnost předložených fotografií

3. REFLEXE (10 minut) – shrnutí

- *Jaké zásady je dobré dodržovat, abychom rozpoznali dezinformaci či manipulaci na internetu?*
 - žáci odpovídají, společně sdílí (dobré je srovnání, co věděli na začátku hodiny, co si odnáší nyní)

4. EVOKACE (5-10 minut) - žáci si vyzkouší test, zda jsou schopni odhalit hoaxy

- poté si připomenou, proč je důležité umět rozpoznat hoax od pravdivých informací (např. kontrola zdroje, ověření informací), jaké techniky se k tvorbě hoaxu používají (např. manipulace s obrázky, falešné titulky, záměrné překrucování faktů)

5. UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU (20 minut) - žáci tvoří vlastní hoaxy, fotokoláže, falešné titulky, krátké manipulativní/lživé články, pracují v Canvě

6. REFLEXE (15 minut) žáci představí svůj výtvar, shrnou, jak se jim pracovalo, co pro ně bylo náročné, budou přemýšlet nad etickými dopady hoaxů (diskuze).

Prílohy

Podnebie Austrálie

Inštrukcie:

1. Vyber si tri rôzne mestá z rôznych častí Austrálie.
2. Navštív stránku <https://www.climate-data.org> a vyhľadaj klimatické údaje pre vybrané mestá a mesto, ktoré sa nachádza najbližšie k vašej škole.
3. Vyhľadaj údaje a zaznamenaj ich do tabuľky.
4. Porovnaj klimatické podmienky týchto miest a odpovedz na otázky nižšie.
5. Vyber si jedno zo skúmaných miest a do zdieľanej prezentácie vlož do mapy, na miesto, kde sa nachádza dané mesto klimatogram tohto mesta.

Zber údajov:

Slovenské mesto: _____

Austrálske mesto 1: _____

Austrálske mesto 2: _____

Austrálske mesto 3: _____

mesto	Priemerné ročné teploty	Ročné zrážky	Vlhkosť vzduchu

mesto	Klimatická klasifikácia:

**Porovnanie a analýza:**

1. Aké sú hlavné rozdiely medzi klimatickými podmienkami vybraných miest?
2. Ako ovplyvňuje klíma život obyvateľov v týchto mestách (napr. oblečenie, bývanie, poľnohospodárstvo)?
3. Ktoré z týchto miest by si si vybral/a na život a prečo?

**Reflexia:**

1. Čo si sa naučil/a o klimatických rozdieloch u nás a v Austrálii a o tom, ako ich možno skúmať pomocou digitálnych nástrojov?
2. Ako si na dnešnej hodine využil umelú inteligenciu, pri riešení ktorých úloh ti pomohla?

Overovanie historických informácií

Pokrok vo vyhľadávaní (Search Progress) je nástroj v Microsoft Teams, ktorý pomáha žiakom efektívne vyhľadávať informácie na internete. Umožňuje hodnotiť dôveryhodnosť zdrojov, rozlišovať medzi faktami a názormi, a rozvíjať digitálnu gramotnosť. V tejto aktivite budeš pracovať s historickými tvrdeniami a pomocou Pokroku vo vyhľadávaní ich overíš.

Úloha: Over historické tvrdenia

Rozdeľte sa do skupín. Každá skupina dostane jedno historické tvrdenie. Vašou úlohou je:

- Vyhľadať informácie pomocou Pokroku vo vyhľadávaní v Microsoft Teams
- Zhodnotiť dôveryhodnosť nájdených zdrojov
- Zaznamenať, či sa tvrdenie potvrdilo, vyvrátilo alebo je sporné

Historické tvrdenia:

1. Mníchovská dohoda zachránila Československo pred vojnou.
2. Slovenský štát bol úplne nezávislý.
3. Pražská jar bola podporovaná všetkými socialistickými krajinami.
4. Zamatová revolúcia prebehla bez akéhokoľvek násilia.

Otázky na vyhodnotenie:

1. Aké informácie si našiel/la k danému tvrdeniu?
2. Aké zdroje si použil/a? Boli dôveryhodné? Prečo?
3. Potvrdilo sa tvrdenie, vyvrátilo alebo je sporné?
4. Čo si sa naučil/a o vyhľadávaní historických informácií?
5. Ako ti Pokrok vo vyhľadávaní pomohol pri práci?

Získavanie informácií

**1. Typy zdrojov**

Informácie môžeme získavať z rôznych zdrojov.

1. Vypíš tri typy zdrojov a uveď ich príklady:
2. _____
3. _____

2. Hodnotenie zdroja

Pri hodnotení informácií sa pýtaj:
„Môžem tento zdroj považovať
za dôveryhodný?“



1. Dopíň tri otázky, ktoré ti môžu pomôcť zistiť dôveryhodnosť zdroja.
2. _____
3. _____

**3. Rozpoznávanie manipulácie**

Niektoré zdroje šíria falošné
alebo zavadzajúce informácie.

1. Vypíš tri znaky, ktoré by ti mohli pomôcť rozpoznať manipuláciu.
1. _____
2. _____

Digitálna empatia

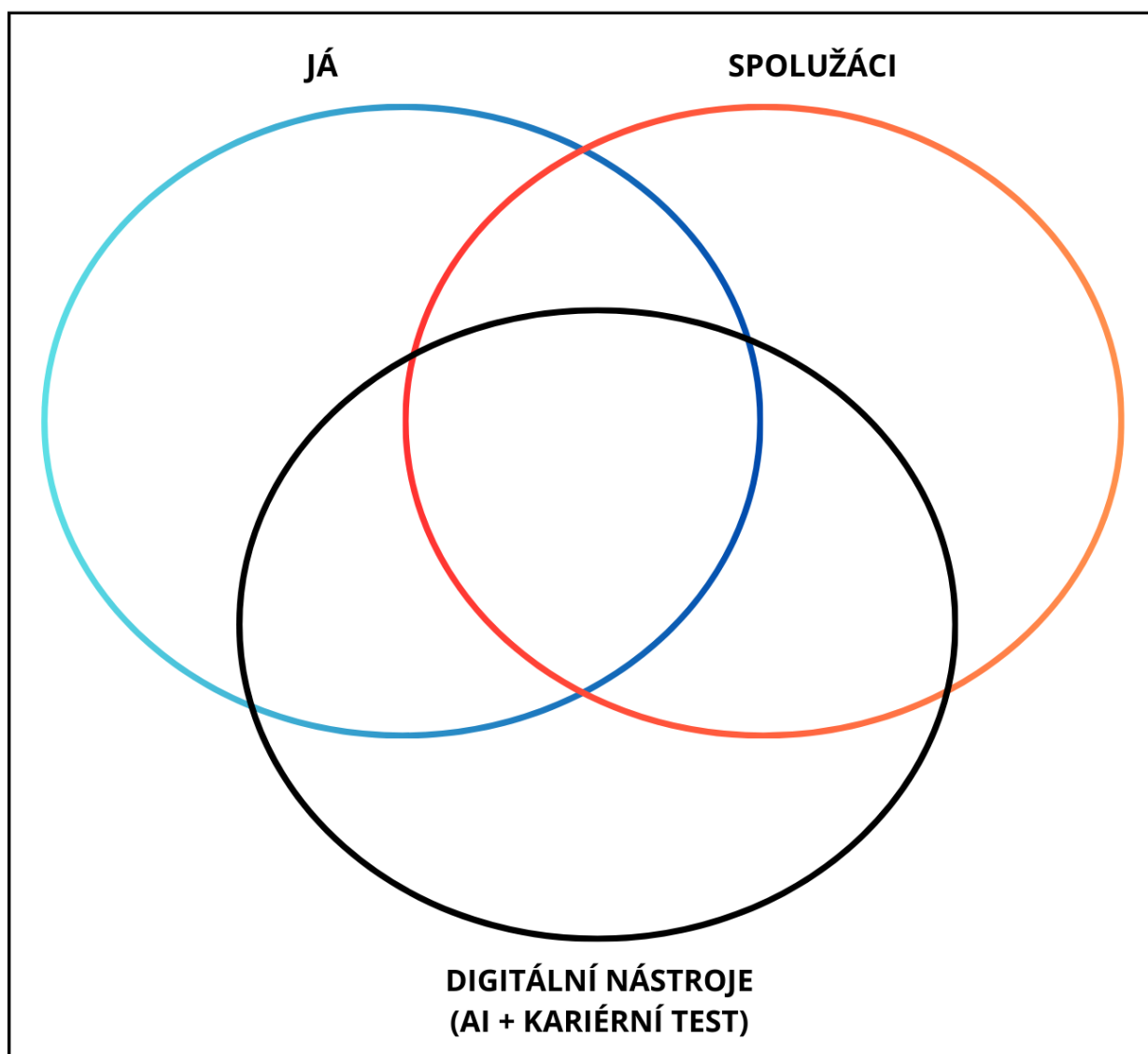
Predstavte si, že niekto z vašich spolužiakov napíše takýto komentár. Skúste preformulovať komentár tak, aby ste si zachovali svoj názor, ale zároveň podporili pozitívnu atmosféru.

- **LOL Róbert ako jediný z triedy nejde stanovať cez víkend.**
- **Všetci si zajtra oblečieme ružové oblečenie, nesmieme to však povedať Lucii.**
- **Môžeš sa pridať k našej skupine, iba ak mi dáš heslo svojho účtu.**
- **Je mi to ľúto, ale nemôžeš prísť ku mne na večierok, bude to na teba príliš drahé.**
- **Bez urážky, ale tvoj rukopis je strašný, radím ti zmeniť skupinu pre tento projekt**

Manipulácia v médiách

Chicken Intelligence Agency (Level 1)

1. Aký bol tvoj hlavný cieľ v 1. leveli hry?
2. Aké typy správ si musel/a filtrovať? Uveď aspoň 3 príklady:
3. Ktoré správy považuješ za manipulatívne alebo škodlivé? Prečo?
4. Aké kognitívne skreslenia si si všimol/a u svojho človeka? (napr. strach, potvrdenie vlastného názoru, impulzivnosť)
5. Ako tvoje rozhodnutia ovplyvnili psychický stav človeka?
6. Čo by si urobil/a inak, keby si hral/a level znova?
7. Čo si sa naučil/a o médiách a informáciách?

VLASTNÍ SROVNÁNÍ A VYHODNOCENÍ INFORMACÍ

Člověk v digitálním světě

Člověk v digitálním světě: Změny v chování

Struktura aktivity

- 4 skupiny → každá dostane 1 téma:
 Komunikace |  Sociální interakce |  Závislost |  Kyberchování
- Každá skupina má 4 otázky na kartičce.
- Odpovídají na ně v celé skupině. Odpovědi si alespoň heslovitě zapisují.
- Sdílení v kruhu / společná reflexe.
-

Otázky podle témat

1. Komunikace

1. Mluvíš raději s lidmi tváří v tvář nebo online? Proč?
2. Co je snazší napsat než říct naživo?
3. Myslíš si, že emoji někdy nahrazují opravdové emoce? Jak?
4. Stalo se ti někdy, že jsi kvůli mobilu nevnímal/a člověka, který byl vedle tebe?

2. Sociální interakce

1. Změnilo se podle tebe, jak lidé navazují přátelství?
2. Kdy ses naposledy setkal/a osobně s kamarádem místo psaní si?
3. Myslíš, že technologie sbližují nebo oddalují lidi? Proč?
4. Jak se pozná „skutečný přítel“ v digitální době?

3. Závislost na technologiích

1. Dokázal/a bys vydržet jeden den bez telefonu? Co by ti chybělo nejvíc?
 2. Cítíš někdy „strach, že ti něco uniká“ (FOMO)? Kdy?
 3. Kolikrát za den zkontroluješ mobil? Myslíš, že je to moc?
 4. Jak poznáš, že už to přeháníš s technikou?
-

4. Kyberchování

1. Proč si podle tebe někteří lidé online dovolí věci, které by naživo nikdy neřekli?
2. Setkal/a ses někdy s hejtem, výsměchem nebo negativními komentáři?
3. Co bys udělal/a, kdybys viděl/a, že někdo někoho online napadá?
4. Co podle tebe znamená chovat se „slušně“ i na internetu?

Člověk v digitálním světě: Změny v myšlení

Přiřaď pojem a definici (spoj správně pojem a jeho definici):

Pojmy:

1. Kognitivní přetížení
2. Multitasking
3. Filter bubbles
4. Fake news
5. Zkrácená pozornost
6. Algoritmus

Definice:

- a. Neustálé přepínání mezi úkoly, které snižuje naši schopnost soustředit se.
- b. Když jsou nám zobrazovány jen informace, které odpovídají našim předchozím názorům a chování.
- c. Záměrně nepravdivá informace, která se šíří hlavně online.
- d. Pocit zahlcení, když zpracováváme příliš mnoho informací najednou.
- e. Program, který rozhoduje, co uvidíme na sociálních sítích nebo ve vyhledávání.
- f. Neschopnost udržet delší dobu pozornost kvůli rychlé spotřebě obsahu (např. reels, TikTok).

Pokud žák neumí sám pojem a definici správně přiřadit, může využít internet.

Rěšení: 1. d, 2. a, 3. b, 4. c, 5. f, 6. e

 Krátké otázky k zamyšlení

1. Myslíš si, že multitasking ti pomáhá být efektivnější? Proč ano/ne?
2. Kdy jsi naposledy uvěřil/a informaci, která se ukázala jako nepravdivá? Co tě zmátlo?
3. Všiml/a sis někdy, že ti algoritmy nabízejí podobné příspěvky nebo videa? Jaké?
4. Jak můžeš ověřovat, jestli je nějaká zpráva pravdivá?

Doplň větu / dokonči myšlenku – žák v závěrečné části pracovního listu doplní / dokončí.

- „Nejvíc mě překvapilo, když jsem si uvědomil/a, že...”
- „Chtěl/a bych se naučit...”
- „Digitální svět ovlivňuje moje myšlení tím, že...”

Člověk v digitálním světě: Vnímání identity

 Úkol: Udělat si sebepoznávací test – „Jak vnímám své online já?”

 Zaměření testu:

- Do jaké míry si žáci vytvářejí idealizovanou verzi sebe sama online.
- Jak se při tom cítí (tlak na výkon, srovnávání, vliv na náladu a sebevědomí).
- Jemné uvedení k tématu duševního zdraví v digitálním prostředí – bez moralizování, spíš k uvědomění.

☐ *Struktura testu:*

Každá otázka nabídne 3 možnosti, za každou se „skrývá” barevný kód.
Na konci krátké sebehodnocení + interpretace výsledků.

☐ Sebehodnoticí test: Jak mě ovlivňují sociální sítě?

Instrukce: U každé otázky zakroužkuj jednu odpověď (a, b nebo c), která tě nejlépe vystihuje.

Na konci si spočítej, kolikrát jsi vybral/a jednotlivá písmena, a podívej se na výsledek.

☒ Otázky:

1. Když sdílím fotku na sociální síť, většinou...

- a) Vyberu tu, na které vypadám nejlíp, někdy ji i trochu upravím.
- b) Sdílím to, co zrovna prožívám, moc to neřeším.
- c) Přemýšlím, jak to bude působit na ostatní.

2. Když vidím, jak ostatní sdílí „dokonalý život“...

- a) Trochu mě to znervózňuje – mám pocit, že jsem nudný/á.
- b) Víím, že to není realita, ale někdy mě to srovnávání ovlivní.
- c) Neřeším to – každý sdílí, co chce.

3. Před sdílením příspěvku se cítím...

- a) Napjatě – chci, aby měl hodně lajků.
- b) Neutrálně – prostě něco sdílím.
- c) Uvolněně – je mi jedno, kolik lidí to uvidí.

4. Když nikdo nereaguje na můj příspěvek...

- a) Přemýšlím, jestli to nebylo trapné.
- b) Trochu mě to zamrzí, ale jdu dál.
- c) Neřeším to.

☐ Vyhodnocení

Spočítej, kolikrát jsi zakroužkoval/a každé písmeno:

- Kolikrát a: ____
- Kolikrát b: ____
- Kolikrát c: ____

● Převládá písmeno C – Autenticita převažuje
Sdílíš sebe přirozeně, internet tě moc neovlivňuje.

□ Převládá písmeno B – Pozor na tlak
Občas tě digitální svět ovlivní, ale většinou si udržuješ nadhled.

● Převládá písmeno A – Zamysli se
Možná na sebe kladeš zbytečně velký tlak a často se porovnáváš s ostatními.

 □ Závěrečné otázky k sebereflexi:

Jak se cítím, když mě online svět nutí být někým jiným?
Co bych mohl/a dělat jinak, aby mi byl digitální prostor příjemnější?

Vhodný pro samostatnou práci nebo tichou reflexi (doporučeno bez sdílení výsledků – osobní rovina).

Člověk v digitálním světě: Offline vs. online rovnováha

 □ Zápisový list: 3 jednoduché otázky

1. Kolik času denně trávím online a jak ho využívám?
(krátce popiš)
2. Co bych mohl/a dělat jinak, aby mi zůstala rovnováha mezi online a offline světem?
(např. pauzy, čas bez mobilu, vědomé odpojení...)
3. Jedna věc, kterou bych mohl/a zkusit tento týden, aby mi bylo líp:
(např. „Každý večer odložím mobil aspoň na půl hodiny.“)

Příloha č. 6: Člověk v digitálním světě: Závěr a praktické tipy – výzva pro žáky

Sledujte svůj čas online

Zaznamenejte si po dobu jednoho týdne, kolik času trávíte na různých platformách a jak se při tom cítíte.

Vyzkousejte digitální detox

Určete si jeden den nebo část dne, kdy budete zcela offline, a věnujte se offline aktivitám.

Sdílejte své zkušenosti

Diskutujte s přáteli nebo rodinou o tom, jak digitální svět ovlivňuje vaše životy a co vám pomáhá udržet rovnováhu.

Etické a kulturní otázky (hra Interland)

Dnes si pomocí online hry Interland vyzkoušíš, jaké je to čelit různým situacím v digitálním světě. Tvým úkolem bude reflektovat, co jsi zažil, co tě překvapilo a co ses naučil.

1. Co jsem zažil v Interlandu

Zahraj dvě části hry Interland:

- ✓ Království laskavosti (o kyberšikaně a laskavosti)
- ✓ Věž pokladů (o ochraně osobních údajů)

Odpověz na otázky:

- 1) Co tě ve hře překvapilo?
- 2) Setkal/a ses někdy s podobnou situací i ve skutečnosti?
- 3) V čem ti hra pomohla se lépe rozhodovat?

2. Co znamená být etický na internetu?

Doplň, co podle tebe znamenají následující zásady:

a) Respektovat druhé:

b) Nesdílet bez souhlasu:

c) Mluvit slušně:

d) Chránit osobní údaje:

e) Pomáhat ostatním proti šikaně:

3. Co si odnáším z dnešní hodiny?

Napiš jednu myšlenku nebo radu, kterou si chceš zapamatovat:

Kritická digitální gramotnost

Materiály dostupné na www.manipulatori.cz, www.e-bezpeci.cz

U dětského hřiště našli krysu, vážila přes deset kilo

Chlapík v Londýně chytil gigantickou krysu: Tahle bestie váží 11 kg a měří 1.2 metrů!



Chlapík v Londýně chytil gigantickou krysu: Tahle bestie váží 11 kg a měří 1,2 metru!

Londýnský plynář našel poblíž dětského hřiště obří krysu! Tvrdí, že i s ocasem měřila asi metr a vážila 11 kilogramů. To jsou podobné údaje jako u čtyřletého dítěte!

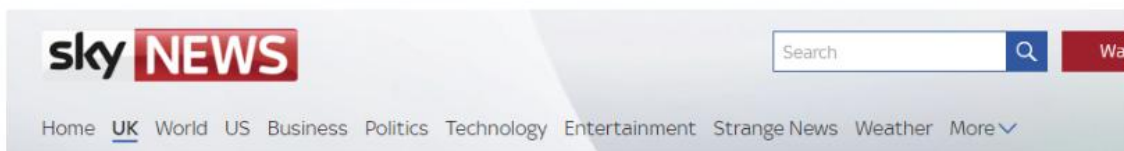
46letý Tony Smith našel obrovského hlodavce u dětského hřiště. V londýnském Hackney vyřizoval plynář spolu s kamarádem elektrikářem zakázku, když zpozoroval v křoví monstrum podobné kryse. Bylo už mrtvé, než ho ale odhodili do popelnice, kamaráda s ním vyfotil.

“Než jsme krysu nacpali do odpadkového koše, řekl jsem si, že ji radši vyfotím, aby nám lidé věřili,” uvedl Tony pro britský portál Mirror. I přesto někteří lidé na sociálních sítích, kde se snímek sdílí, o jeho pravosti pochybují.

I přesto Tony trvá na tom, že měřila asi metr a vážila 11 kilo. “Je to největší krysa, kterou jsem kdy viděl. Mám doma kočku a malého teriéra, ale tahle krysa byla větší než oba dohromady,” popsal plynář.

HOAX: U dětského hřiště našli krysu, vážila přes deset kilo

Což je jen převzatá zpráva, která se objevila již dříve v zahraničních médiích:



Další výskyty například v [Mirror.co.uk](https://www.mirror.co.uk), a [Standard.co.uk](https://www.standard.co.uk).

Není tedy divu, že příběh o monstru si pro sebe nemohla nechat ani média v Čechách a na Slovensku. Ku cti některých z nich slouží fakt, že se v některých článcích objevil alespoň stín pochybnosti o tom, zda jde či nejde o podvod.

Není asi třeba se příliš zabývat otázkou, proč média takové zprávy publikují. Samo za sebe mluví bulvární zaměření těchto konkrétních webů. Ten, jak známo, slovy analytika Milana Šmída “využívá přirozené lidské zvědavosti dozvědět se něco zajímavého o věcech mimořádných, neobvyklých, zneužívá naší slabosti a touhy nahlédnout pod pokličku společensky pikantních příhod.”

A my se podíváme na to, jak se takové fotky vyrábějí

Jde jen o laciný trik s perspektivou. Tedy není to nic jiného, než demonstrace optického jevu při kterém se bližší objekty zdají větší než objekty vzdálené.



@standardnews It's probably not that big. Our pest control team are checking it out though.



Pilot si pořizuje selfie přímo za letu



FOTOMONTÁŽ: Pilot si pořizuje selfie přímo za letu

Ke klasickým typům fotomontáží patří fotografie pilotů, kteří si fotí "selfie" přímo za letu. V současnosti najdeme na internetu stovky podobných koláží.

Jde o jednoduchou manipulaci s fotografií - pilot a obrys letadla se označí např. ve Photoshopu tzv. magickou hůlkou, odstraní se původní pozadí a nahradí se pozadím novým. Podvod jde odhalit různými způsoby - pokud se např. zaměříme na odraz v brýlích pilota, zjistíme, že letadlo stojí bezpečně na zemi, např. v letištním hangáru.



Školačka se bodla v autobusu MHD o injekci. Ted' čeká na rozborý krve

Miloslav Lubas
20. listopadu 2013 13:36

O jehlu z injekce se bodla v autobusu MHD v Liberci školačka. Byla zapíchnutá v sedačce a nelze vyloučit, že ji tam nechal narkoman. Dívka již odevzdala krev, z níž odborníci zjistí, jestli se nenakazila viry HIV nebo žloutenkou. Šofér autobusu odnesl nepříjemnou událost výpovědí.

 Diskuse
(89 příspěvků)

 Sdílet
článek



Řidič totiž chyboval – když mu dívka oznámila, co se stalo, poslal ji domů. Pak jehlu ze sedačky vytáhl a odevzdal na dopravním podniku.

"Řidič porušil naši vnitřní směrnici a dostal okamžitou výpověď," řekla mluvčí libereckého dopravního podniku Martina Poršová. "Správně měl zavolat k dívce záchrannou službu a zranění hned oznámit dispečerovi."

Dopravní podnik se obrátil na ředitele škol, aby rodiče a děti varovali, ať si dají v autobusech a tramvajích na stříkačky pozor.

"Řidičům jsme uložili, aby ve vozidlech MHD kontrolovali sedadla," upozornila Poršová. "Musí to dělat před výjezdem na linku i při čekání na konečných stanicích."

Dopravní podnik rozmístil do vozidel MHD letáky, v nichž před stříkačkami varuje. Ve vozech se však objevují našťěstí jen výjimečně. Doba mezi posledními dvěma nálezy jehel byla dva roky.

Největším rizikem je žloutenka typu B a viry HIV

Školačka teď musí počkat na rozbor vzorku krve. Viry HIV v těle člověka se dají stoprocentně potvrdit nebo vyvrátit až po třech měsících po poranění. U žloutenky se musí čekat šest měsíců.

Nejnebezpečnější je žloutenka typu B. Lidé se jí nakazí mnohonásobně snadněji než viry HIV. Může na játrech vyvolat smrtelně nebezpečnou cirhózu nebo zhoubný nádor.

"Ročně vyšetřujeme v Libereckém kraji nejvýše deset lidí, kteří se v terénu poranili o naleznou injekční stříkačku nebo o jiné ostré předměty," řekla Jana Prattingerová, vedoucí protiepidemického odboru na krajské hygienické stanici.

"Nikdo z nich se zatím nenakazil viry HIV nebo žloutenkou," dodala epidemioložka. "Jehla, o níž se nyní píchla dívka, byla našťěstí čistá a vypadala jako nepoužitá."

Viry HIV jsou předzvěstí smrtelné nemoci AIDS, která rozvrací imunitní systém člověka. Mimo tělo však na rozdíl od virů žloutenky typu B rychle hynou a přestávají člověka ohrožovat již za několik minut.

POPLAŠNÁ ZPRÁVA: Injekční stříkačka na sedačce

Vyjádření odborníka nebo zainteresované osoby

Byl jsem požádán o vyjádření k "problému" jehel, které mají zapichovat nakažení injekční uživatelé drog do sedadel městské hromadné dopravy, laviček a podobných míst, aby tak dále šířili krevně přenosná onemocnění.

Na poplašný vymyšlený řetězový mail (který se v internetovém žargonu nazývá "hoax") s podobným obsahem - jen jehly byly zapíchnuty v sedadlech francouzských kin a nikoliv pražských tramvají - jsem reagoval již před dvěma lety. Koloval po České republice v několika verzích.

Asi tři měsíce po prvním oběhu tohoto mailu českým internetem (od té doby se objevil ještě nejméně třikrát) vykonstruovala televize Nova "causu," podle níž mělo k něčemu podobnému docházet i u nás. Se vši zodpovědností prohlašuji, že šlo o čiročirou lež. Vznikla v předloňské okurkové sezóně jako pokus o aktualizaci zmíněného "francouzského" mailu. Jeho "věrohodnost" byla v mailové podobě podpořena neexistujícím pařížským Střediskem pro kontrolu chorob a ve druhé verzi taktéž virtuální dr. Bendovou. Televize Nova použila svých obvyklých prostředků - zahuhlaného hlasu kohosi v uniformě strážníka Městské policie, snímaného kamerou zezadu (městští strážníci na Nově totiž pracují zásadně v anonymitě). Na mé tehdejší mailu s dotazy na původ té zprávy zpravodajství TV Nova nereagovalo.

Mou dva roky starou mailovou odpověď na spam již bohužel spláchl čas, takže se ji pokusím shrnout ve třech bodech:

- je technicky téměř vyloučeno zapíchnout do lavičky nebo sedadla městské hromadné dopravy jehlu tak, aby čněla hrotem vzhůru; injekční jehly jsou z neohýbavé oceli a při podobné manipulaci by se zlomily; většina injekčních aplikací drogy je prováděna tzv. inzulinkami (set pevně spojené stříkačky a jehly na jedno použití); i tady je představa o zapíchnutí hrotem vzhůru čirou fantazií
- podobný případ v České republice ani nikde jinde na světě nebyl prokázán a všechny podobné zvěsti pocházejí právě z výše zmíněného mailu
- přestože se v České republice každoročně několik lidí zraní o jehly, pohozené na veřejných prostranstvích typu parku (a v některých případech dokonce na dětských pískovištích), nedošlo v takových případech podle mých informací dosud ani jednou k nákaze HIV ani hepatitidou B ani hepatitidou C; to je pochopitelné i s ohledem na stabilitu resp. labilitu virů, které tyto nemoci přenášejí a jsou extrémně citlivé na vyschnutí.

K přenosu typicky dochází mezi uživateli drog navzájem sdílením jehel (aplikace toutéž jehlou bezprostředně po předchozí aplikaci jinou osobou) nebo paraferálií. Navíc - pohozená jehla může pocházet také od diabetika. Sběr použitého injekčního náčiní od těchto pacientů není uspokojivě vyřešen.

Právě volně odhozené použité inzulinky příp. jehly ale představují potenciální nebezpečí pro veřejnost a právě na mnohostranné předcházení tomuto reálnému, typicky velkoměstskému jevu bychom se měli soustředit - nikoliv na hoaxy.

MUDr. Tomáš Zábranský PhD.

Narodni monitorovací středisko pro drogy a drogové závislosti
Czech National Focal Point for Drugs and Drug Addiction

Poznámka: autor komentáře se také podílel na přípravě cyklu filmových dokumentů o závislosti Když musíš, tak musíš?

Albert Einstein odjíždí od výbuchu atomové bomby



HOAX: Albert Einstein odjíždí od výbuchu atomové bomby

Jeden z nejznámějších hoaxů zachycuje nositele Nobelovy ceny Alberta Einsteina odjíždějícího od výbuchu atomové bomby.



Druhá fotografie pochází z roku 1962 (7 let po Einsteinově smrti) a byla zachycena na testovacím stanovišti Frenchman Flat v Nevadě. Jde o výbuch bomby - tzv. "Small Boye" (malého chlapce).

Jedná se však o fotomontáž dvou fotografií, pořízených v odstupu 29 let. Fotomontáž byla publikována v roce 2011 a velmi rychle se rozšířila internetem a stala se internetovým memem.

První fotografie Einsteina na kole byla pořízena 6. února 1933 správcem California Institut of Technology - Benem Meyerem - v Santa Barbaře. Fotografie byla oříznuta a zrcadlově převrácena.

Turista na střeše WTC těsně před nárazem letadla



ZDAŘILÁ KOLÁŽ: Turista na střeše WTC těsně před nárazem letadla

Zdařilá koláž, která se stala virální a vzbudila celou řadu otázek, zachycuje turistu na střeše Světového obchodního centra (WTC) těsně před nárazem letadla při teroristickém útoku 11. září 2001.

Jde však o podvrh, a to hned z několika důvodů:

1. 11. září byl teplý slunečný den, turista je však oblečen v zimní bundě a na hlavě má čepici.
2. Letadlo letí ze severu, takže by teoreticky mělo zasáhnout WTC1, jenže WTC1 nemělo žádnou venkovní vyhlídkovou terasu - má pouze vnitřní prostory.
3. Letadlo přilétá ve špatnou dobu, podle časové značky na fotografii foto vzniklo po deváté hodině, jenže útok proběhl 8:49. Navíc vnější vyhlídky se otevíraly na WTC2 až v 9:30.
4. Letadlo zachycené na fotografii je Boeing 757, ale letadlo, které ve skutečnosti narazilo do WTC, byly Boeingy 767, které jsou o dost širší a větší.

Turistu se nakonec podařilo [vypátrat](#) a zjistilo se, že fotografie pocházejí již z roku 1997, 4 roky před útokem na WTC.

