



Návod na Truth Hunters

První česká

AI Olympiáda

pro základní školy



AI Olympiáda pro ZŠ probíhá ve dvou kategoriích. První se jmenuje Truth Hunters (Hledači pravdy) a je zaměřena na mediální gramotnost, kritické myšlení a schopnost analýzy.

Soutěžit lze od 27. 4. 2026 do 29. 5. 2026.

1. Příprava soutěžení ve třídě na straně učitele*ky

1.1 Podmínky soutěžení

- + Žák*yně plní úkoly individuálně, bez pomoci jiné osoby. Pokud někdo tápe, nasměruje ho učitel*ka zpět k zadání úkolu nebo mu/jí připomene, že může zkusit jiný úkol.
- + Při hledání odpovědí může žák*yně využívat jakékoliv dostupné zdroje, včetně chatbotů. Pokud žák*yně odpověď nezná nebo ji nestihne vyplnit, může ji ponechat nezodpovězenou (úloha bude hodnocena 0 body). Žák*yně může olympiádu ukončit před uplynutím časového limitu 40 minut (započítají se mu správně vyplněné otázky).
- + Po dosažení časového limitu se soutěž automaticky uloží a ukončí. Po ukončení soutěže žák*yně i učitel*ka vidí dosažené skóre.

1.2 Co budete potřebovat

- + Zařízení pro každého žaka*yni (školní počítač, tablet).

Tip: Žáci řeší úkoly na školním počítači a odpovědi mohou vyplňovat na telefonu, který je přihlášen do aplikace Tiny.

1.3 Přihlášení učitele*ky do aplikace Tiny

- + Přihlašte se svým již zaregistrovaným učitelským účtem na adrese teacher.tiny.school do aplikace Tiny. V případě, že ještě nemáte vaši školu registrovanou, postupujte dle návodu [zde](#).
- + V aplikaci Tiny klikněte na záložku AI Olympiáda. V hlavním poli se vám zobrazí **4-číselný kód** pro AI Olympiádu pro vaši školu. (Pokud se kód nezobrazuje, aktualizujte stránku.)
- + Pro připojení žáků do soutěže Truth Hunters jim tento kód nasdílejte. Žáci tento kód zadají a poté se jim otevře prostředí pro vyplňování odpovědí. Zároveň se díky tomuto unikátnímu kódu žáci připojí do vaší školy.

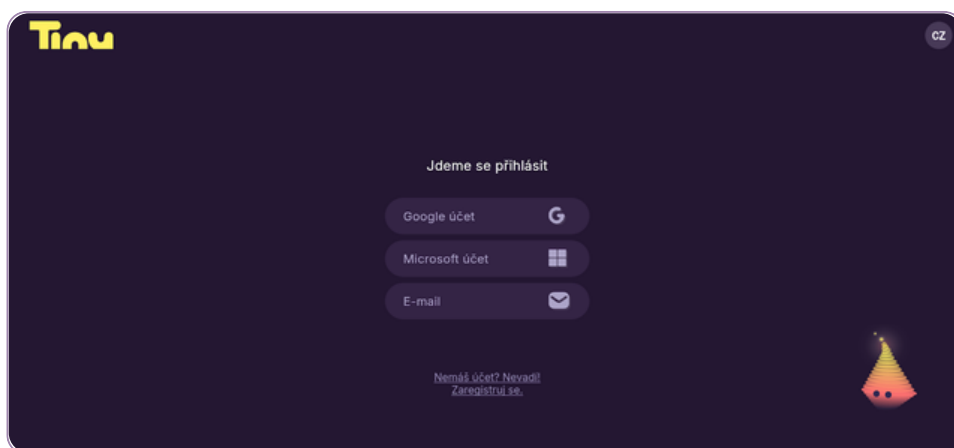
The screenshot shows the Tiny AI Olympiáda interface. On the left is a navigation menu with options: Úvodní panel, Vaše třídy, Vaše lekce, and Knihovna lekcí. The main content area is titled 'AI Olympiáda' and 'Soutěžní výzva pro žáky rozvíjející kritické myšlení i dovednosti s AI'. Below this are four category buttons: Truth Hunters, Startup Lab, Olo Kratka, and AlexTest15. The 'Truth Hunters' category is selected, showing a description of the competition and a call to action. A 4-digit code '1131' is displayed in a purple box, circled in green. Below the code is a button 'Výsledky žáků'.



2. Příprava soutěžení ve třídě na straně žáků

2.1 Přihlášení (registrace žáků) žáků do aplikace Tiny

- + Žáci na svém zařízení (počítač, tablet nebo telefon) otevřou prohlížeč Google Chrome, Safari, Microsoft Edge nebo Mozilla Firefox.
- + Žáci si zde otevřou dvě webové stránky:
 - + v jednom okně prohlížeče fiktivní sociální síť truth-hunters.cz,
 - + v druhém okně prohlížeče (nebo na mobilu) aplikaci Tiny s adresou student.tiny.school.
- + Pokud žáci ještě aplikaci Tiny nikdy nevyužívali, musí se nejprve zaregistrovat.
Registrovat se lze:
 - + školním Google účtem ("tlačítko Google")
 - + školním Microsoft 365 účtem ("tlačítko Microsoft")
 - + školním E-mailem

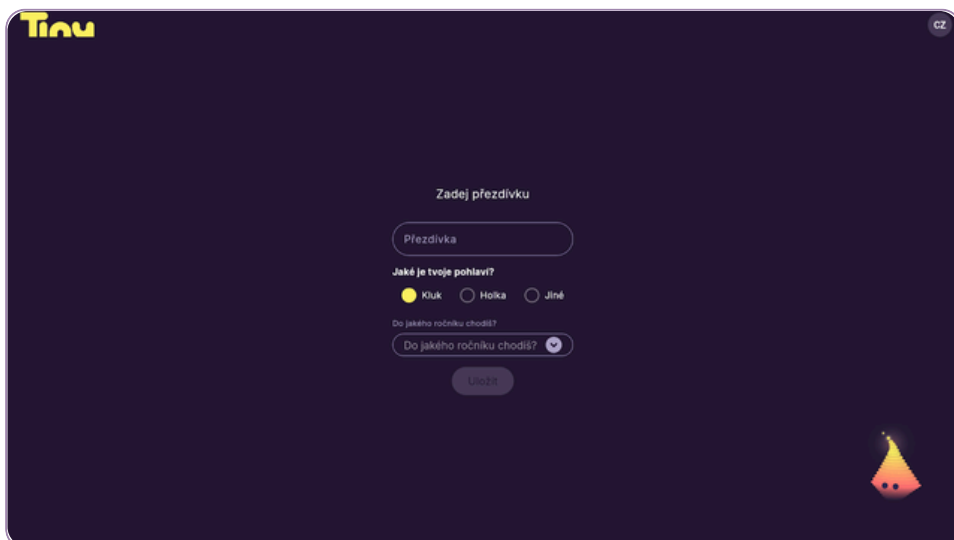


Tip:

Přihlášení pomocí Google účtu musí být povoleno v administrátorském rozhraní Google Workspace. Doporučujeme před soutěží zkusit přihlášení žákovského účtu do aplikace Tiny.

Pokud se žáci registrují e-mailem, musí potvrdit registraci tlačítkem v e-mailu, který obdrží. Pokud jim e-mail nepřijde, zkontrolujte, jestli ho v registračním formuláři vyplnili správně.

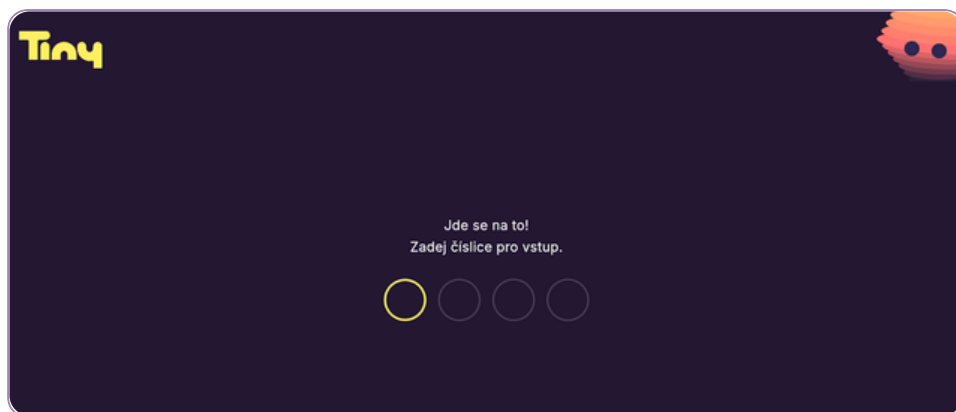
- + Žáci si zadají svoji přezdívku, pohlaví a ročník. Tyto základní údaje si uloží:
Pozn. Žáci gymnázií zadají odpovídající ročník ZŠ.



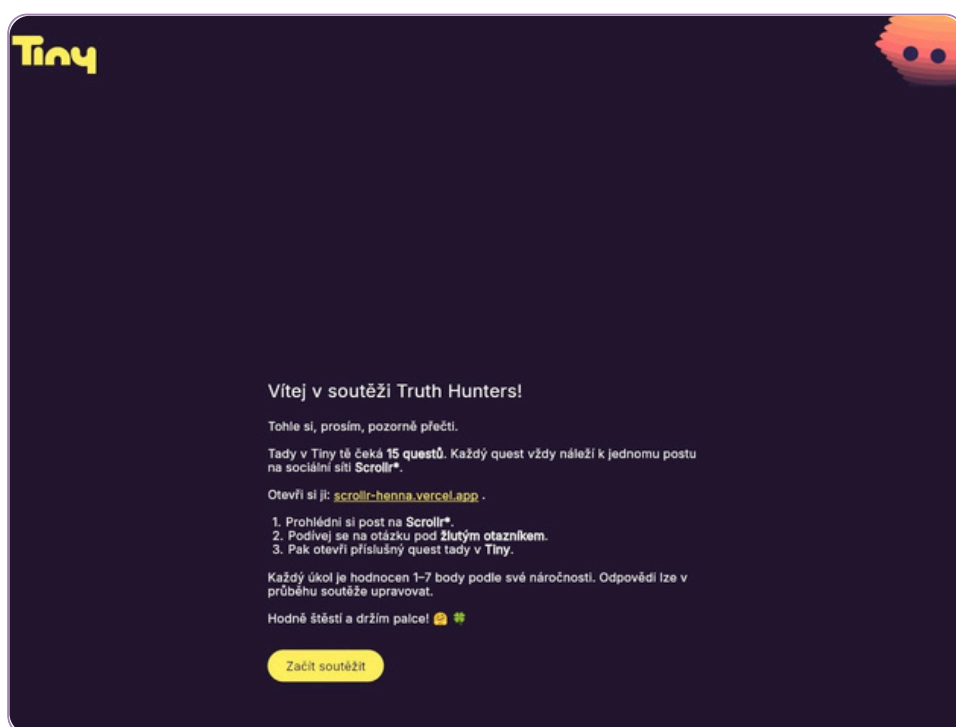


2.2 Jdeme na to

+ Učitel*ka sdělí žákům **4-číselný kód**, který žáci uvedou do políček:



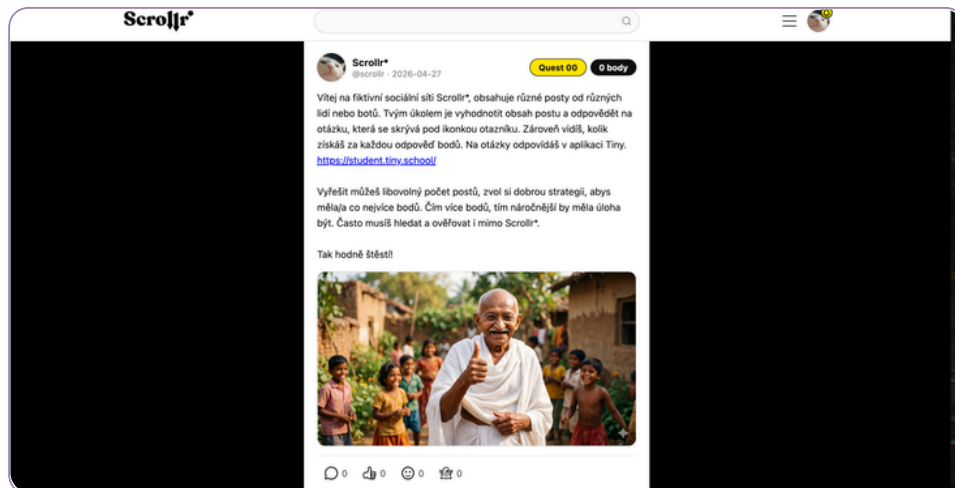
+ Po zadání správného 4-číselného kódu se zobrazí úvodní obrazovka soutěže. Jakmile budou žáci připraveni, kliknou na tlačítko „**Začni soutěžit**“. POZOR! Po kliknutí se spustí odpočet 40 minut:



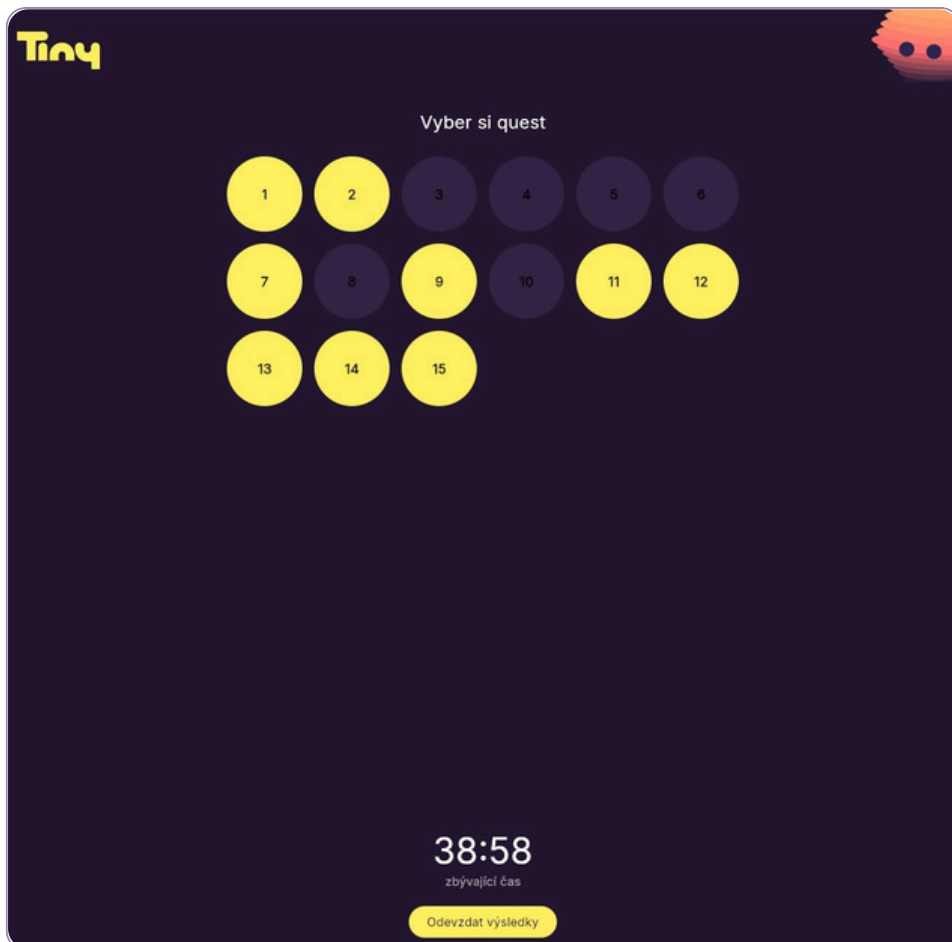
Tip: Žáci mohou pro řešení úloh použít školní počítač / tablet a pro vkládání odpovědí mobilní telefon.



- + **Soutěžíte!** Časový limit je 40 minut. V tomto čase žáci plní co nejvíce úkolů (tzv. questy). Celkem jich je 15. Po celou dobu se žákům na obrazovce ukazuje zbývající čas.
- + Soutěžní úkoly najdete na odkazu fiktivní sociální sítě truth-hunters.cz. Žáci procházejí její obsah (feed) – seznam příspěvků různých uživatelů.
- + U každého příspěvku vidí, kolik bodů úkol/quest přináší, a pod ikonou otazníku se skrývá zadání úkolu. Každý quest je samostatný a nezávislý – žáci si sami volí, které úkoly řeší a v jakém pořadí. Čím obtížnější quest, tím více bodů. Strategie výběru je součástí hry.



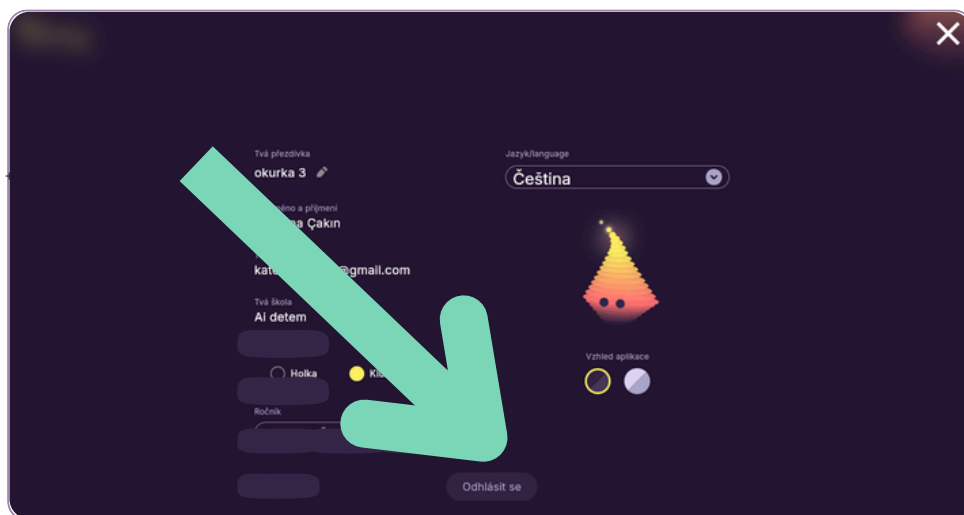
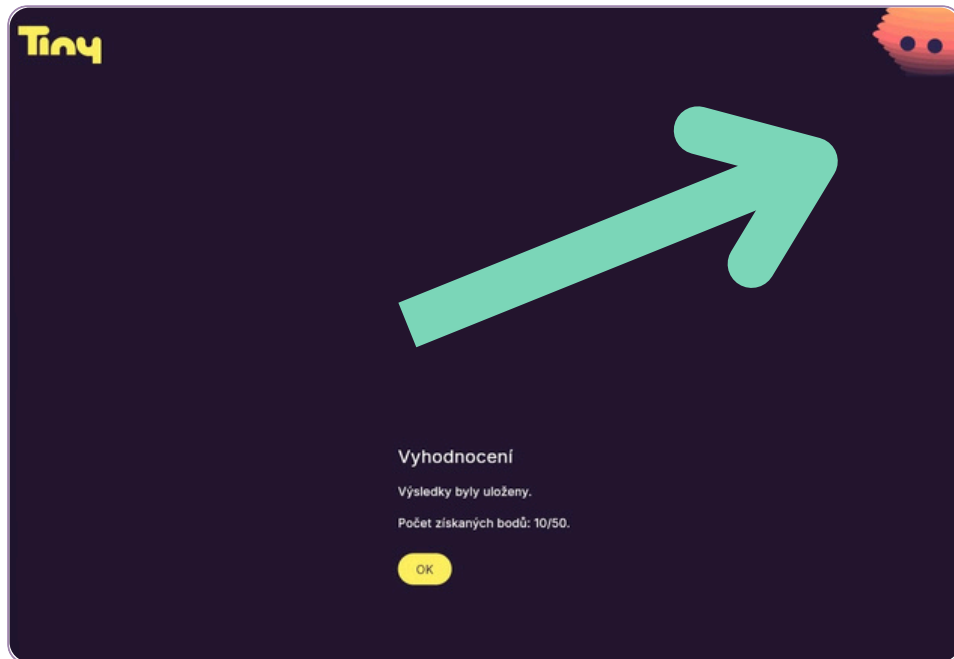
- + Odpovědi na úkoly/questy žáci zadávají do aplikace Tiny formou výběru z nabízených možností.
- + Každý quest má právě jednu správnou odpověď.





Tip: Pokud žák*yně náhodou zavře okno prohlížeče s aplikací Tiny, stačí v časovém limitu 40 minut otevřít znovu student.tiny.school a zadat vstupní 4-číselný kód.

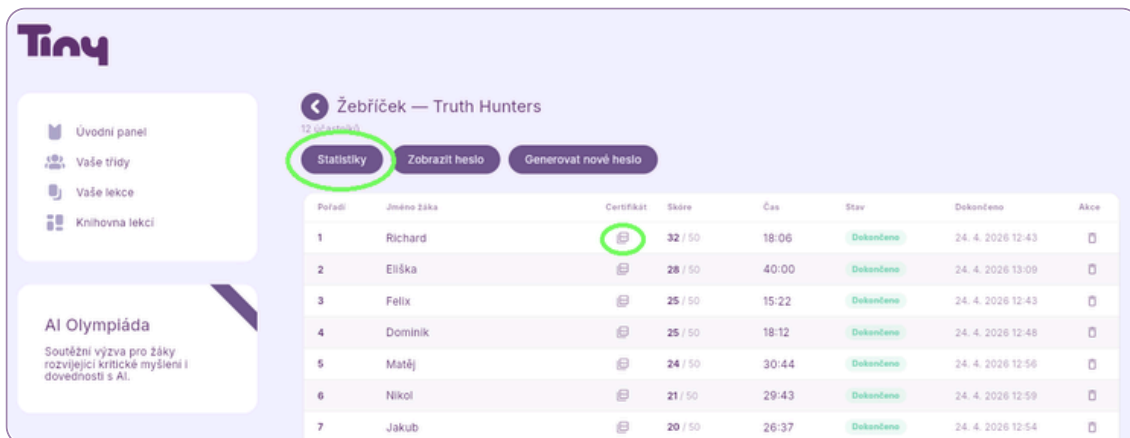
- + Jakmile má žák*yně úkoly splněné, ukončí AI olympiádu tlačítkem „**Odevzdat úkoly**“. Maximální doba trvání soutěže je 40 minut od jejího spuštění. Po uplynutí tohoto limitu se odpovědi automaticky uloží a soutěž se pro žák*yni ukončí.
- + Po dokončení soutěže se žákům zobrazí počet dosažených bodů.
- + Na závěr klikněte na ikonku tajemného ducha vpravo v rohu a vyberte možnost „**Odhlásit se**“.



Další tipy pro učitele*ky:

- + Některé části fiktivní sociální sítě obsahují hudbu.
- + Otázka č. 06 testuje reakci žáků na pokyn ke vložení osobních dat do loterijní aplikace, data zde vložena neukládáme.
- + Otázka č. 06 není řešitelná na mobilu nebo tabletu.
- + Na základě dat z pilotního testování se časový limit 40 minut jeví jako dostatečný, žáci mohou ukončit kvíz dříve.

Pusťte se do soutěže, držíme vám palce!

















Tiny

Úvodní panel
Vaše třídy
Vaše lekce
Knihovna lekcí

AI Olympiáda
Soutěžní výzva pro žáky rozvíjející kritické myšlení i dovednosti s AI.

Žebříček — Truth Hunters
12 účastníků

Statistiky Zobrazit heslo Generovat nové heslo

Poradí	Jméno žáka	Certifikát	Skóre	Čas	Stav	Dokončeno	Akce
1	Richard		32 / 50	18:06	Dokončeno	24. 4. 2026 12:43	
2	Eliška		28 / 50	40:00	Dokončeno	24. 4. 2026 13:09	
3	Felix		25 / 50	15:22	Dokončeno	24. 4. 2026 12:43	
4	Domínik		25 / 50	18:12	Dokončeno	24. 4. 2026 12:48	
5	Matěj		24 / 50	30:44	Dokončeno	24. 4. 2026 12:58	
6	Nikol		21 / 50	29:43	Dokončeno	24. 4. 2026 12:59	
7	Jakub		20 / 50	26:37	Dokončeno	24. 4. 2026 12:54	

5. Souhrnné statistiky

- + Organizátor soutěže zveřejní souhrnné statistiky zapojených škol (počet škol, míra úspěšnosti), nikoliv informace o výsledcích jednotlivých škol.
- + Výsledky za vaši školu uvidíte pouze vy. Celonárodní srovnávací žebříček úspěšnosti nebude sestavován.
- + Správná řešení a další didaktická podpora bude zveřejněna do 31. 5. 2026 v aplikaci Tiny.

Máte dotazy k AI Olympiádě?

Napište nám na aiolympiada@aidetem.cz



5. Slovníček pojmů

Brainrot (česky doslova „hnití mozku“)

Slangový výraz pro lehce stravitelný obsah na sociálních sítích, který je záměrně nesmyslný. Označuje i samotný jev, kdy člověk tráví příliš mnoho času jeho sledováním. Slovo roku 2024 podle Oxfordského slovníku.

Italian Brainrot

Konkrétní vlna brainrot obsahu z roku 2025, ve které jsou pomocí AI vytvářeny groteskní postavy s pseudo-italskými jmény (Tralalero Tralalá, Tung Tung Tung Sahur, Bombardino Crocodilo...). Obsah se rychle šířil mezi dětmi na TikToku a YouTube.

Deepfake

Obrázek, video nebo zvuková nahrávka vytvořená nebo upravená pomocí AI tak, aby vypadala věrohodně.

Generativní AI

Typ umělé inteligence, která dokáže vytvářet nebo analyzovat obsah – text, obrázky, video, zvuk nebo například 3D objekty.

AI slop

Slangový výraz pro nekvalitní obsah masově vyráběný pomocí AI bez tvůrčího záměru, obsahové hloubky nebo vizuální kvality. Typicky jde o obrázky, videa nebo texty.

Metadata

Skryté informace uložené uvnitř souboru. Fotografie například obsahují datum a čas pořízení, model fotoaparátu nebo místo pořízení (GPS souřadnice). Dají se zobrazit nástroji jako Fotoforensics [[návod](#)].

Wayback Machine

Bezplatná online služba (web.archive.org), která průběžně archivuje webové stránky a umožňuje zobrazit, jak vypadaly v minulosti. Slouží k ověřování informací a dohledávání smazaného obsahu.

Google Lens nebo vyhledávání obrázků Google

Funkce v prohlížeči Google nebo chytrém telefonu s operačním systémem Android, která umožňuje nahrát fotografii a vyhledat její původ nebo podobné obrázky na internetu. Slouží k odhalení, zda byl obrázek odněkud ukraden nebo upraven. [[návod jak na to](#)]

TinEye

Specializovaný [nástroj](#) pro vyhledávání podle obrázku, který využívá AI. Na rozdíl od Google Lens dokáže najít i upravené nebo částečně změněné fotografie.

Zdrojový kód stránky

Kód, který tvoří obsah a vzhled webových stránek. Lze ho zobrazit v prohlížeči klávesovou zkratkou Ctrl+U (nebo Cmd+U na Mac).

Prompt injection

Způsob manipulace AI chatbota skrytými instrukcemi například ve zdrojovém kódu stránky, souboru, obrázku nebo audio nahrávce. [[více o tomto tématu zde](#)]

Phishing

Podvod, při kterém se útočník vydává za důvěryhodnou osobu nebo organizaci a snaží se od oběti získat osobní údaje (hesla, čísla karet, bydliště...). Nejčastěji probíhá přes e-mail, SMS nebo falešné webové stránky.

Scam

Obecný výraz pro podvod na internetu. Může mít mnoho podob – falešná slosování, falešné výhry, falešné e-shopy nebo zprávy od „přátel v nouzi“.

Hoax

Záměrně nepravdivá zpráva nebo řetězový e-mail šířený s cílem vyvolat strach, soucit nebo pobouření. Na rozdíl od dezinformace nemá nutně politický záměr – jde spíše o mystifikaci nebo trolling.

Dezinformace

Záměrně nepravdivá nebo zavádějící informace šířená s cílem ovlivnit názory nebo jednání lidí.

ZIP soubor

Komprimovaný soubor, který může obsahovat jiné soubory. Lze ho zaheslovat, takže bez správného hesla nelze zjistit, co je uvnitř.

Google Trends

[Bezplatný nástroj](#) od Google, který zobrazuje, v jaké míře lidé vyhledávají určitá slova nebo témata v různých zemích a časových obdobích.

Scrollr*

Fiktivní [sociální síť](#) vytvořená pro potřeby této metodiky. Napodobuje skutečné sociální sítě, ale veškerý obsah je vytvořen pro vzdělávací účely této metodiky.

Tiny

Aplikace od AI dětem, ve které žáci odpovídají na otázky k jednotlivým questům. Slouží také jako nástroj pro využití chatbotů ve výuce nebo podpora formativního přístupu.