Úvodní slovo 9

PŘEDNÁŠKY

AI a kyberbezpečnost v Minecraftu 10
Petr Nepustil, K-NET
AI a výchova charakteru 10
Mgr. Eva Uličná, Akadémia Alexandra, s.r.o.
AI v akci: Jak získat 5 hodin týdně zpět? 10
Mgr. Petr Caloň, Edugo solutions s.r.o.
Josef Dašek, Google Czech Republic, s.r.o.
AI ve výuce očima učitelky 10
Mgr. Jana Grzychová, ZŠ a MŠ Ludgeřovice
Aplikace Tiny — nástroj podporující formativní přístup 11
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem
Ing. Bc. Radovan Lupták, Nezisková iniciativa AI dětem
Asistivní a paliativní technologie 11
Ing. Bronislav Balek, Masarykova univerzita, Lékařská fakulta, Simulační centrum
Bezpečnost na steroidech 11
Petr Nepustil, K-NET
Bricklink Studio ve škole? Digitální LEGO jako nástroj kreativity i logiky 11
Matyáš Doležal, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
Cesta k modernizaci vzdělávání 12
Jan Břížďala, Národní pedagogický institut ČR
Co chystá MŠMT v oblasti digitalizace ve vzdělávání 12
Mgr. David Chvátal, MŠMT, metodik v oblasti podpory digitálního vzdělávání v MŠ, ZŠ a SŠ
Datová Lhota: Třetí série se blíží 12
doc. Mgr. Cyril Brom, Ph.D., Matematicko-fyzikální fakulta, Univerzita Karlova
Didaktické hry jako nástroj personalizované a aktivizující výuky cizích jazyků 12
Martina Řejhová, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
Digital Earth – jak objevovat naši planetu pomocí digitálního dvojčete Země 12
doc. RNDr. Přemysl Štych, Ph.D., Copernicus Academy CZ, Přírodovědecká fakulta, Univerzita Karlova
Digitální nástroje (včetně AI) v projektové výuce 13
Mgr. Lenka Blehová, Gymnázium, Pardubice, Dašická 1083
Digitální wellbeing v praxi: konkrétní aktivity pro zdravé používání technologií ve škole 13
Martina Řejhová, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
Emoční inteligence ve školách: Využití EDA Biofeedback pro duševní pohodu a úspěch žáků 13
Martin Malčík, Slamka Consulting, s.r.o.
Engu – první česká 3D vzdělávací platforma 13
Matěj Dragoun, BOHEMIA INTERACTIVE a.s.
Generativní umělá inteligence na školách – co říkají výsledky výzkumů? 13
doc. Mgr. Cyril Brom, Ph.D., Matematicko-fyzikální fakulta, Univerzita Karlova
IPS Kurikulum 14
Mgr. Josef Slovák, Národní pedagogický institut ČR
Jak smysluplně zavádět AI do výuky 14
Andrej Novik, 1. Scioškola

Jak umělá inteligence změnila další vzdělávání v naší organizaci 14
Mgr. Blanka Kozáková, Krajské zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků a informační centrum, Nový Jičín, příspěvková organizace
Kabinet VIP aneb Výukové Informatické Pomůcky z Jihočeské univerzity 14
Mgr. Václav Šimandl, Ph.D., Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta
Kritické myšlení a AI 15
Martina Řejhová, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
MDM pro školy – školní digitální platforma 15
Jan Kučeřík, iSmart premium s.r.o.
Měření fyziologických veličin ve výuce aneb jak oklamat chytré hodinky 15
Ing. Lukáš Tomaszek, Univerzita Palackého v Olomouci
Microsoft – Partneři ve vzdělávání 15
Karel Klatovský, Microsoft
Modelové hodiny o fungování internetu pro žáky ve věku 14–17 let 16
doc. Mgr. Cyril Brom, Ph.D., Matematicko-fyzikální fakulta, Univerzita Karlova
Návrh výukového materiálu pro cloudové programování v Pythonu 16
Mgr. Ivona Třísková, Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta
Nuda v Brně? Ani letos nehrozí! (Vol. 2) 16
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.
Oživte školní "makerspace" propojením technologií, na které se možná ve skříni jen prášĺ 16
Mgr. Jakub Novotný, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Podpora digitalizace neumírá s koncem projektu 17
Ing. Irena Fričová, Národní pedagogický institut ČR
Prompt engineering aneb jak dostat z jazykových modelů maximum 17
Ing. Lukáš Tomaszek, Univerzita Palackého v Olomouci
Promptování jako nová digitální gramotnost pedagoga 17
Matyáš Doležal, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
Růžovka.cz – technologie a pomůcky pro moderní výuku / NOVINKA 2026 LEGO® Education Computer Science & AI 17
Ing. Jan Fuka, Růžovka.cz a.s.
Monika Lekovská, Základní škola a Mateřská škola Dr. Edvarda Beneše, Praha 9 – Čakovice
Matěj Štětka, ČVUT v Praze, FEL, KyR
ScioBot v praxi: Jak učitelé používají AI ve třídě 18
Jan Kalašnikov, www.scio.cz, s.r.o.
Smysluplné propojení informatiky s ostatními předměty na 1. stupni ZŠ 18
Mgr. Hana Kuciánová, Základní škola Krušnohorská Karlovy Vary, příspěvková organizace
Školní technika v nové realitě financování: strategie, která dává smysl 18
Jiří Jeništa, AV MEDIA SYSTEMS, a.s.
Způsoby využití chatbotů ve výuce 18
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem

WORKSHOPY

AI a well-being 19
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem
AI jako kopilot pedagoga 19
Karel Klatovský, Microsoft
AI jako kopilot pedagoga pro pokročilé 19
Karel Klatovský, Microsoft

AI parťákem: Vytvořte si výukový web snadno a rychle 19
Mgr. Miroslav Kucián, Základní škola Karlovy Vary, Krušnohorská 11, příspěvková organizace
AI v pohybu: Orientační běh s digitálním AI průvodcem 19
Mgr. Jan Schreier, ZŠ a MŠ Ludgeřovice
AI v řízení školy 20
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem
Algoritmizace a kódování se SAM Labs 20
Mgr. Jakub Novotný, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Bricklink Studio ve škole? Digitální LEGO jako nástroj kreativity i logiky 20
Matyáš Doležal, Smíchovská střední průmyslová škola, gymnázium a hotelová škola Radlická, příspěvková organizace
Digitální kompetence a ŠVP 20
Mgr. Daniela Růžičková, Národní pedagogický institut ČR
Digitální nástroje ve výuce – přestaňte se bát, začněte tvořit! 20
Mgr. Jana Grzychová, ZŠ a MŠ Ludgeřovice
Digitální portfolio 21
Irena Palánová, Národní pedagogický institut ČR
Glitr – vzdělávací mobilní aplikace 21
Ing. Jan Němec, Glitr s.r.o.
Google AI v praxi: Od chytré třídy po vlastního asistenta 21
Mgr. Petr Caloň, Edugo solutions s.r.o.
Josef Dašek, Google Czech Republic, s.r.o.
Hackathon – AI asistenti učitele 22
Ing. Katarína Truchanová, Stredná odborná škola polytechnická, Ružomberok
Infento: STEM vzdělávání v praxi 22
Tomáš Pravda, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Informatika a ŠVP 22
Mgr. Daniela Růžičková, Národní pedagogický institut ČR
iPad ve výuce v řízeném digitálním prostředí 22
Jan Kučeřík, iSmart premium s.r.o.
Jak na digitální transformaci školy 23
Mgr. Dagmar Chytková, Masarykova univerzita, Brno
Mgr. Klára Hránková, Národní pedagogický institut ČR
Jak se natáčí animovaný film? Výroba a pohyb filmové loutky 23
Cyril Podolský, Ateliér Podolský
Kde zaparkuješ? Město jako laboratoř rozhodování 23
Mgr. Tereza Beránková, Centrum robotiky, SITMP
Když se modelína rozsvítí: základy elektroniky pro děti 23
Bc. Monika Kuchtová, TIB, z.s.
Mgr. Zuzana Kocíková, TIB, z.s.
Když se svět mění rychleji, než děti rostou: Rizika AI ve vzdělávání (2026–2046) 24
Andrej Novik, 1. Scioškola
Když v kuchyni ožije fyzika a chemie aneb Víte, že vaření je vlastně "jen" aplikovaná přírodní věda? 24
Miroslav Staněk, Ph.D., Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Klapka, kamera, akce! Rozhýbejte výuku se stop motion animací 24
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.
Komunikační kostky, sloh a ozobot 24
Bc. Monika Kuchtová, TIB, z.s.
Mgr. Zuzana Kocíková, TIB, z.s.

Magie přeměny v animaci 25
Bc. Jaroslav Šindler, Learniga Pro s.r.o.
Bc. Lucie Šindlerová, Learniga Pro s.r.o.
Melodica 25
Jaroslav Raušer, Microsoft
Mobily ve výuce I: Z kapsy do role badatelské pomůcky 25
Mgr. Ing. Bohumila Kroupová, ZŠ a MŠ Brno, Husova 17, příspěvková organizace
Mobily ve výuce II: Data, vizualizace a mezioborové přesahy 25
Mgr. Bc. Vojtěch Maxera, ZŠ Brno, Hudcova 35
Nechte AI programovat – a studenti ať přemýšlejí 26
Bc. Josef Dvořák, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě
NotebookLM: AI, která mluví z vašich příprav (a další pomocníci do kapsy) 26
Zdeněk Smrčka, Národní pedagogický institut ČR
Nová éra programování s HP Robots Otto 26
Mgr. Bc. Vojtěch Maxera, ZŠ Brno, Hudcova 35
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.
Nová generace legendy: Sphero BOLT+ v akci 26
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.
Mgr. Zuzana Chytilová, Základní škola Zlín, Okružní 4685
Nová informatika bez obav: Jak na grafy a modelování srozumitelně a prakticky (třeba i v „češtině“)? 27
Tomáš Feltl, Gymnázium Polička & Katedra učitelství a didaktiky chemie PřF UK & Časopis e-Mole.cz
Od algoritmu k umělé inteligenci – výuka robotiky v duchu Computer Science 27
Antonín Růžička, AV MEDIA SYSTEMS, a.s.
Od křídy k interaktivitě: moderní tabulové systémy v praxi 28
Ivana Jančová, VMS VISION, s.r.o.
Od Scratche k Pythonu 28
Jan Laštovička, 2. základní škola – škola Propojení Sedlčany
Od zvídavosti k vědění: Potenciál digitálních mikroskopů v moderní výuce 28
Mgr. Marcela Feltlová, Centrum technického vzdělávání _PŮDA, Městská knihovna Polička
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.
Otevřená dílna s platformou MoleGraph: Badatelsky orientovaná výuka a STEM s open-source řešením 28
Tomáš Feltl, Gymnázium Polička & Katedra učitelství a didaktiky chemie PřF UK & Časopis e-Mole.cz
doc. RNDr. Petr Šmejkal, Ph.D., Přírodovědecká fakulta, Univerzita Karlova, Katedra učitelství a didaktiky chemie
Prohlednout.rvp.cz aneb jak si pomocí AI popovídat s dokumenty a podklady pro plánování výuky 29
Mgr. Petr Naske, Národní pedagogický institut ČR
Python v robotice: Programujeme autonomního pásáka s knihovnami OctopusLab 29
Ondřej Tůma, BitBeam
Růžovka.cz - Workshop LEGO® Education Computer Science & AI 29
Ing. Jan Fuka, Růžovka.cz a.s.
Monika Lekovská, Základní škola a Mateřská škola Dr. Edvarda Beneše, Praha 9 – Čakovice
Matěj Štětka, ČVUT v Praze, FEL, KyR
Růžovka.cz - Workshop LEGO® Education Six Bricks (+ dárek pro účastníky) 30
Ing. Jan Fuka, Růžovka.cz a.s.
Monika Lekovská, Základní škola a Mateřská škola Dr. Edvarda Beneše, Praha 9 – Čakovice
Matěj Štětka, ČVUT v Praze, FEL, KyR

Sběr dat pomocí Arduina a AI 30
Mgr. Jonáš Kupka, Gymnázium Jana Opletala, Litovel
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel
ScioBot prakticky: Jak z AI do výuky vytěžit maximum 30
Jan Kalašnikov, www.scio.cz, s.r.o.
Spirální metoda výuky programování a logického myšlení na 1. a 2. stupni ZŠ 30
Bohumír Soukup, SGP Systems, s.r.o.
Spravujeme zařízení centrálně a efektivně 31
Petr Nepustil, K-NET
STEM v praxi: Polytechnické vzdělávání s otevřenou stavebnicí BitBeam 31
Ondřej Tůma, BitBeam
Suno ve výuce: Vytvořte píseň během pár minut pomocí AI 32
Mgr. Barbora Šimonová, Centrum robotiky, SITMP
Symetrická a asymetrická kryptografie (hravě) 32
Mgr. Václav Černík, Gymnázium Žďár nad Sázavou
Školní ICT koordinátoři – kam dál? 32
PhDr. Ondřej Neumajer, Ph.D., Národní pedagogický institut ČR
Mgr. Klára Hránková, Národní pedagogický institut ČR
Mgr. Dagmar Chytková, Masarykova univerzita, Brno
Tvoříme hru na mobilní telefon se žáky (FLOWLAB.IO) 32
Mgr. Petr Naske, Národní pedagogický institut ČR
Vibecoding pro školy 32
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem
Vizualizujte svět pomocí Datawrapperu 33
Mgr. Miloš Bukáček, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě
Vytvořte si vlastní hru v 3D blokovém editoru 33
Josef Břečka, BOHEMIA INTERACTIVE a.s.
Výuka nejen matematiky na dotykové obrazovce ActivPanel s prvky AI: od 1. třídy po maturanty 33
Mgr. Eva Dvořáková, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Výuka nejen matematiky na dotykové obrazovce Newline s prvky AI: od 1. třídy po maturanty. 34
Mgr. Eva Dvořáková, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Využití chatbotů pro formativní hodnocení 34
Eva Nečasová, Nezisková iniciativa AI dětem
Vzdělávací únikové hry v aplikaci Glitr 34
Ing. Jan Němec, Glitr s.r.o.
Mgr. Veronika Salášková, Základní škola a Mateřská škola Sedlec-Prčice
Workshop k přednášce Digitální nástroje (včetně AI) v projektové výuce 35
Mgr. Lenka Blehová, Gymnázium, Pardubice, Dašická 1083
Workshop malých lékařských přístrojů včetně explantovaných 35
Ing. Bronislav Balek, Masarykova univerzita, Lékařská fakulta, Simulační centrum
xPloris: Od animací k experimentům a programování 35
Jan Zikmund, Zonepi Research s.r.o.
Zahrajte si zábavně vzdělávací únikovou hru Mediální gramotnost 35
Ing. Jan Němec, Glitr s.r.o.
Mgr. Veronika Salášková, Základní škola a Mateřská škola Sedlec-Prčice
Zeměpis jinak aneb AI není zkratka, ale didaktický partner 36
Mgr. Bc. Karolína Zábranská, DiS., Centrum robotiky, SITMP
Bc. Tereza Šmídová, Centrum robotiky, SITMP

FIREMNÍ STÁNKY

Celerový test 37
Mgr. Radek Maca, Národní pedagogický institut ČR

Engu – praktická ukázka vzdělávacích lekcí 37
Josef Břečka, BOHEMIA INTERACTIVE a.s.

Glitr – vzdělávací mobilní aplikace 37
Ing. Jan Němec, Glitr s.r.o.
Mgr. Veronika Salášková, Základní škola a Mateřská škola Sedlec-Prčice

Learniga Pro s.r.o. 38
Bc. Lucie Šindlerová, Learniga Pro s.r.o.
Bc. Jaroslav Šindler, Learniga Pro s.r.o.

Moravia Education – Váš partner pro výuku budoucnosti 38
Lukáš Janků, MORAVIA Consulting, spol. s r.o.

Prezentace Aktivní třídy v předsálí konferenčního centra i v budově gymnázia 39
Ing. Pavel Borovička, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Miroslav Staněk, Ph.D., Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Mgr. Eva Dvořáková, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Mgr. Jakub Novotný, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.
Tomáš Pravda, Aktivní třída – PROFIMEDIA s.r.o.

Sensetio biofeedbackové hry pro nácvik pozornosti a relaxace 39
Martin Malčík, Slamka Consulting, s.r.o.

Stánek Růžovka.cz – řešení pro moderní výuku / NOVINKA 2026 LEGO® Education Computer Science & AI 39
Ing. Jan Fuka, Růžovka.cz a.s.
Monika Lekovská, Základní škola a Mateřská škola Dr. Edvarda Beneše, Praha 9 – Čakovice
Matěj Štětka, ČVUT v Praze, FEL, KyR

Tabule ekoTAB jako centrum digitální třídy 40
Ivana Jančová, VMS VISION, s.r.o.

Zonepi Research s.r.o. 40
Bc. Petr Vondrys, Zonepi Research s.r.o.
Jan Zikmund, Zonepi Research s.r.o.

VÝSTAVA VÝROBKŮ

Kurník pro slepičky 41
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel

Microbit karaoke 41
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel

Model domu s větrnou elektrárnou 41
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel

Model lednice s NeoPixel osvětlením 41
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel

Model litovelského gymnázia 41
Mgr. Pavel Czudek, Gymnázium Jana Opletala, Litovel

Snímač dechu 41
Ing. Bronislav Balek, Masarykova univerzita, Lékařská fakulta, Simulační centrum

REJSTŘÍK AUTORŮ