

ÚNIKOVÁ HRA

SKRINKA PRAVDY

- kritické myslenie
- mediálna gramotnosť
- práca v tíme
- manipulačné techniky
- dezinformácie
- overovanie zdrojov

METODICKÁ PRÍRUČKA

Zuzana Kozárová a kol.
2026

ISBN 978-80-558-2390-4

Obsah

O projekte

Charakteristika metodiky

Témy

1. Kritické myslenie

2. Mediálna gramotnosť

3. Digitálna gramotnosť (+šifrovanie dát v online priestore)

4. Komunikačné a sociálne kompetencie

Ako používať túto príručku

Metodický postup

Materiály k únikovej hre

Bibliografia

V texte používame mužský rod a generické maskulínium ako zastupujúce všetky rody. V súčasnosti nevieme v slovenskom jazyku nájsť korektnjšiu terminológiu zahŕňajúcu variabilitu rodov a identít.

O projekte

Metodická príručka k únikovej hre s názvom Skrinka pravdy vznikla v rámci projektu KEGA 017UKF-4/2024 Spoločenské determinanty kritického myslenia a ich reflexia v inovácii výučby mediálnej gramotnosti na vysokých školách. Projekt je zameraný na inováciu výučby predmetu Digitálna gramotnosť na školách v kontexte vplyvu sociálneho prostredia na schopnosť kriticky myslieť. Dôraz sa kladie na problematiku (ne)schopnosti kritického myslenia v rámci komunikátov uverejňovaných v online médiách. Projekt sa snaží pokryť zatiaľ málo prebádanú a metodicky spracovanú otázku existencie determinantov vplývajúcich na kritické myslenie, ktorými je práve sociálne prostredie.

Zameranie projektu v kontexte sociálneho prostredia (a jeho vplyvu na schopnosť kriticky myslieť v rámci komunikátov uverejňovaných v online médiách) reflektuje v súčasnosti len málo vzdelávacích a výskumných iniciatív na Slovensku. Projekt prináša nový pohľad na faktory, ktoré vplývajú na schopnosť kritického myslenia v kontexte komunikátov uverejňovaných v online médiách, a to tým, že sa zameriava na faktory sociálneho prostredia. Zároveň reflektuje problém dežurnalizácie mediálneho prostredia, ktorý spôsobuje šírenie mediálnych komunikátov, najmä v online prostredí, bez aplikácie žurnalistických štandardných postupov zabezpečujúcich pravdivosť, maximálnu možnú mieru objektivity komunikátov a pod.

Charakteristika metodiky

Táto metodika sa zameriava na rozvoj kľúčových kompetencií, ktoré sú nevyhnutné pre bezpečnú a zodpovednú orientáciu žiakov v dnešnom informačnom a digitálnom prostredí. Hlavný dôraz kladieme na kritické myslenie, ktoré umožňuje žiakom nielen prijímať informácie, ale aj ich analyzovať, hodnotiť a overovať. Kritické myslenie je úzko prepojené s mediálnou gramotnosťou, vďaka ktorej žiaci dokážu lepšie rozumieť mediálnemu obsahu, identifikovať manipulácie a odlišovať overené informácie od dezinformácií. Digitálna gramotnosť umožňuje bezpečné a efektívne využívanie digitálnych technológií pri hľadaní, spracovaní a overovaní informácií.

Rovnako kladieme dôraz na komunikačné a sociálne kompetencie, pretože schopnosť diskutovať, argumentovať a spolupracovať je pri overovaní informácií a riešení problémov kľúčová. Témy sú navzájom prepojené tak, aby žiaci získali komplexný pohľad na problematiku dezinformácií – nielen teoreticky, ale aj prakticky prostredníctvom únikovej hry, v ktorej si overia teoretické vedomosti nadobudnuté na vyučovaní.

V rámci metodiky sa zameriavame aj na manipulačné techniky, rozpoznávanie dezinformácií pomocou overených fact-checkingových portálov a praktickú analýzu falošných fotografií, s ktorými sa môžu stretnúť v online priestore, na základe nadobudnutých vedomostí. Takto získané schopnosti podporujú ich kritický, zodpovedný a samostatný prístup k informáciám v každodennom živote.

Charakteristika metodiky

Základné informácie o metodike

Názov metodiky: Úniková hra: Skrinka pravdy

Autori: Mgr. Zuzana Kozárová, PhD.

Mgr. Veronika Cillingová, PhD.

Mgr. Oľga Csalová, PhD.

Mgr. Kristián Vrábel, PhD.

Mgr. Agnesa Kaľavská

Mgr. Aneta Černáková

Ing. Marián Mancír

Recenzent: Mgr. Lucia Vieriková, PhD.

Cieľová skupina:

- ZŠ – 8. a 9. ročník
- SŠ – všetky ročníky

Vzdelávacia oblasť / predmety:

- občianska náuka, mediálna výchova, slovenský jazyk, anglický jazyk, informatika, etická výchova

Časová dotácia:

- 45 min edukácia prostredníctvom prednášky
- 45 min realizácia únikovej hry

Forma práce:

- skupinová práca, kooperatívne učenie, zážitkové učenie, gamifikácia

Charakteristika metodiky

Úniková hra v edukácii

Únikové hry (angl. educational escape rooms) predstavujú inovatívnu a zážitkovú formu učenia, ktorá využíva prvky gamifikácie, riešenia problémov a spolupráce. Sú navrhnuté tak, aby žiaci/študenti v tímoch riešili sériu interaktívnych úloh a hádaniek v rámci časového limitu s cieľom „uniknúť“ alebo dosiahnuť stanovený cieľ. Tento typ aktivity sa v pedagogickej praxi stáva čoraz populárnejším, pretože účinne podporuje aktívne zapojenie žiakov/študentov do procesu učenia a prepája teoretické vedomosti s praktickým uplatnením. (Sidekerskienė - Damaševičius, 2023)

Podľa systematického prehľadu Fotarisa a Mastorasa vzdelávacie únikové hry môžu významne posilniť kritické myslenie, spoluprácu, riešenie problémov a mäkké zručnosti, pretože účastníci musia analyzovať informácie, vytvárať stratégie a komunikovať svoje nápady v tíme, aby dosiahli úspech v hre. Navyše sa preukázalo, že tento typ aktivít zvyšuje motiváciu k učeniu a podporuje aktívnu participáciu žiakov/študentov, čo prispieva k lepšej retencii a pochopeniu učiva oproti tradičným výučbovým metódam, pretože tento spôsob výučby je obohatený o emocionálny zážitok. (2019)

Charakteristika metodiky

Stručný opis únikovej hry: Skrinka pravdy a jej prínos

Predkladaná úniková hra je tematicky orientovaná na odhaľovanie dezinformácií, rozvoj kritického myslenia, mediálnej a digitálnej gramotnosti, ako aj posilnenie komunikačných a sociálnych kompetencií žiakov/štvudentov. Hra je navrhnutá tak, aby žiaci/štvudenti v skupinách postupne riešili série úloh, ktoré simulujú reálne situácie súvisiace s identifikáciou manipulatívnych techník, overovaním faktov pomocou fact-checkingových portálov, analýzou online obsahu a odhaľovaním falošných fotografií. Pred samotnou realizáciou únikovej hry majú pedagógovia k dispozícii v rámci metodiky učebný materiál, ktorý žiakov/štvudentov oboznámi s overenými postupmi pri odhaľovaní dezinformácií, používaním fact-checkingových portálov, dekódovaním rôznych manipulačných techník a overovaním pravosti fotografie.

Žiaci/štvudenti sa počas hry učia vyhľadávať, kriticky hodnotiť a interpretovať informácie, komunikovať svoje zistenia v tíme a premýšľať o tom, ako sa dezinformácie šíria v digitálnom prostredí. Hra je koncipovaná tak, aby jednotlivé úlohy podporovali mäkké zručnosti, ako sú rozhodovanie, spolupráca a riešenie komplexných problémov, čím vytvára autentické vzdelávacie prostredie, ktoré prepája teoretické vedomosti s ich praktickým uplatnením v každodennom živote žiakov/štvudentov.

Prínos tejto metodiky spočíva v tom, že žiaci/štvudenti nielen aktivizujú svoje kognitívne schopnosti, ale zároveň získavajú praktické nástroje pre bezpečné a kritické spracovanie informácií, ktoré sú kľúčové v digitálnej ére. Metodika tak prispieva k rozvoju ich zodpovedného a informovaného prístupu k mediálnemu obsahu a posilňuje schopnosť orientovať sa vo svete informácií.

Charakteristika metodiky

Vzdelávacie ciele

Vzdelávacie ciele	Popis	Prepojenie s únikovou hrou
Kognitívne ciele (vedomosti)	<ul style="list-style-type: none">- Žiak rozumie pojmom: dezinformácia, hoax, manipulácia, falošné fotografie- Pozná znaky nedôveryhodných informácií- Vie používať fact-checkingové portály	Žiaci riešia úlohy, kde analyzujú texty, fotografie, overujú fakty a identifikujú manipulácie
Afektívne ciele (postoje)	<ul style="list-style-type: none">- Uvedomuje si zodpovednosť za zdieľanie informácií- Rozvíja zdravú skepsu voči médiám- Podporuje etický postoj v online prostredí	Hra simuluje situácie, kde rozhodnutia žiakov majú dôsledky, podporuje reflexiu a zodpovednosť
Kompetenčné ciele (zručnosti)	<ul style="list-style-type: none">- Dokáže analyzovať mediálny obsah- Vie pracovať v tíme a argumentovať svoje rozhodnutia- Osvojuje si praktické zručnosti overovania informácií	Žiaci riešia tímové úlohy pod časovým tlakom, diskutujú a odhaľujú falošné správy či fotografie

Charakteristika metodiky

Kompetencie

Kompetencia	Popis	Prepojenie s únikovou hrou
Kritické myslenie	Schopnosť hodnotiť informácie, analyzovať ich spoľahlivosť a formulovať závery	Hra stimuluje analýzu a interpretáciu obsahu a dôsledky rozhodnutí
Mediálna gramotnosť	Rozpoznáva mediálne formáty, manipulačné techniky, používa overovacie nástroje	Úlohy sú zamerané na identifikáciu manipulatívnych prvkov a overovanie faktov
Digitálna gramotnosť	Efektívne a bezpečne používa digitálne technológie pri vyhľadávaní a spracovaní informácií	Žiaci používajú online zdroje, fact-checking a overujú digitálny obsah
Komunikačné a sociálne kompetencie	Diskutuje, spolupracuje, argumentuje a zdieľa poznatky v tíme	Hra je tímová, podporuje spoluprácu a komunikáciu medzi žiakmi
Riešenie problémov	Aplikuje vedomosti a zručnosti v konkrétnych situáciách, plánuje postup, reflektuje rozhodnutia	Žiaci riešia komplexné hádanky a úlohy simulujúce reálne situácie spojené s dezinformáciami

Charakteristika metodiky

Prepojenie na Štátny vzdelávací program

Navrhovaná metodika je v súlade so Štátnym vzdelávacím programom pre základné aj stredné školy, keďže podporuje rozvoj kľúčových kompetencií žiakov, najmä kritického myslenia, mediálnej a digitálnej gramotnosti, komunikačných a sociálnych zručností. Metodika je flexibilná a umožňuje jej využitie v rôznych vyučovacích predmetoch a ročníkoch, pričom rešpektuje vekové a kognitívne špecifiká žiakov.

Prierezové témy

Metodika priamo napĺňa viaceré prierezové témy ŠVP, predovšetkým:

Mediálna výchova

Aktivity v únikovej hre sú zamerané na porozumenie fungovania médií, kritickú analýzu mediálnych obsahov, rozpoznávanie manipulatívnych techník a dezinformácií, ako aj na zodpovedné správanie v mediálnom a digitálnom prostredí. Žiaci sa učia overovať informácie prostredníctvom fact-checkingových nástrojov a rozvíjajú schopnosť reflektovať vplyv médií na jednotlivca aj spoločnosť.

Osobnostný a sociálny rozvoj

Úniková hra podporuje spoluprácu, komunikáciu, schopnosť argumentácie a rešpektovanie názorov druhých. Žiaci pracujú v tíme, učia sa rozdeľovať úlohy, riešiť problémy a prijímať rozhodnutia v časovom limite, čím sa rozvíjajú ich sociálne kompetencie, zodpovednosť a sebareflexia.

Charakteristika metodiky

Prepojenie na Štátny vzdelávací program

Medzipredmetové vzťahy

Metodika umožňuje prepájanie viacerých vyučovacích predmetov, čím podporuje komplexný a interdisciplinárny prístup k učeniu. Je vhodná najmä pre:

- **občiansku náuku / spoločenské vedy** – témy demokracie, médií, občianskej zodpovednosti,
- **slovenský jazyk a literatúru** – práca s textom, argumentácia, porozumenie významu,
- **informatiku / digitálne technológie** – bezpečné používanie internetu, práca s digitálnymi zdrojmi,
- **etickú výchovu** – hodnoty, zodpovednosť, správanie v online priestore,
- **anglický jazyk** – verzia únikovej hry v anglickom jazyku.

Vďaka týmto prepojeniam metodika podporuje rozvoj komplexného myslenia žiakov a umožňuje efektívne začlenenie témy dezinformácií do bežnej vyučovacej praxe.

Charakteristika metodiky

Prepojenie na Štátny vzdelávací program

Základná škola (8. – 9. ročník)

Oblasť ŠVP	Téma/kompetencia	Prepojenie s únikovou hrou
Mediálna výchova (prierezová téma)	Kritické prijímanie mediálnych obsahov	Žiaci analyzujú správy, identifikujú základné znaky dezinformácií a manipulácie
Mediálna výchova	Bezpečné správanie v online prostredí	Úlohy zamerané na rozpoznávanie podvodov, falošných webových stránok a správ
Osobnostný a sociálny rozvoj	Spolupráca a komunikácia	Tímové riešenie úloh, rozdelenie rolí, spoločné rozhodovanie
Občianska náuka	Zodpovednosť jednotlivca v spoločnosti	Diskusia o dôsledkoch šírenia neoverených informácií
Slovenský jazyk a literatúra	Práca s textom a porozumenie významu	Analýza textov, rozlišovanie faktov a názorov
Informatika	Základy digitálnej gramotnosti	Používanie digitálnych nástrojov a overovanie zdrojov informácií

Charakteristika metodiky

Prepojenie na Štátny vzdelávací program

Stredná škola (všetky ročníky)

Oblasť ŠVP	Téma/kompetencia	Prepojenie s únikovou hrou
Mediálna výchova (prierezová téma)	Kritická analýza médií a informácií	Identifikácia pokročilých manipulačných techník a dezinformácií
Mediálna výchova	Overovanie informácií a zdrojov	Práca s fact-checkingovými portálmi a porovnávanie zdrojov
Osobnostný a sociálny rozvoj	Argumentácia a diskusia	Obhajoba riešení, prezentovanie názorov v tíme
Občianska náuka / spoločenské vedy	Demokracia, propaganda, verejná mienka	Analýza vplyvu dezinformácií na spoločnosť a demokraciu
Informatika / digitálne technológie	Digitálna bezpečnosť a práca s informáciami	Overovanie digitálneho obsahu, rozpoznávanie falošných fotografií
Etická výchova	Etické aspekty online správania	Reflexia morálnych dôsledkov šírenia dezinformácií
Slovenský jazyk	Kritické čítanie a argumentácia	Rozlišovanie faktov, názorov a manipulácie v texte

Charakteristika metodiky

Vysoká škola (nemediálne študijné programy)

Metodika k únikovej hre je aplikovateľná aj v rámci nemediálnych študijných programov, kde prispieva k rozvoju univerzálnych kľúčových kompetencií potrebných pre orientáciu v súčasnom informačnom prostredí.

V tomto kontexte je využiteľná najmä ako súčasť predmetov zameraných na:

- kritické myslenie,
- akademické zručnosti a prácu so zdrojmi,
- digitálnu gramotnosť,
- etiku a spoločenskú zodpovednosť,
- bezpečnosť v online prostredí.

Úniková hra podporuje schopnosť študentov rôznych odborov (napr. technických, ekonomických, zdravotníckych či pedagogických) kriticky vyhodnocovať informácie relevantné pre ich študijný aj profesijný kontext. Zároveň rozvíja ich schopnosť identifikovať dezinformácie, pracovať s dôveryhodnými zdrojmi a prijímať informované rozhodnutia.

Úniková hra ako forma zážitkového učenia zvyšuje angažovanosť študentov a umožňuje praktické overenie teoretických poznatkov v bezpečnom a interaktívnom prostredí. Vysokoškolská implementácia môže byť rozšírená o náročnejšie úlohy, hlbšiu reflexiu a diskusiu nad riešeniami, čím sa podporuje transfer poznatkov do akademickej aj profesionálnej praxe.

Charakteristika metodiky

Vysoká škola (mediálne študijné programy)

Metodika únikovej hry je využiteľná v prostredí vysokoškolského vzdelávania, predovšetkým v mediálne orientovaných študijných programoch (napr. žurnalistika, masmediálna komunikácia, marketingová komunikácia, mediálne štúdiá). V tomto kontexte slúži ako doplnkový didaktický nástroj podporujúci rozvoj pokročilých analytických a interpretačných schopností študentov pri práci s mediálnym obsahom.

Úniková hra umožňuje študentom aplikovať teoretické poznatky z oblasti mediálnych štúdií, ako sú teórie mediálnej manipulácie, framing, agenda-setting či propaganda, v simulovanom prostredí. Zároveň podporuje rozvoj schopnosti identifikovať sofistikované formy dezinformácií, analyzovať zdroje informácií a reflektovať etické aspekty mediálnej produkcie a distribúcie.

Metodika únikovej hry je vhodná najmä pre predmety zamerané na:

- mediálnu gramotnosť a kritickú analýzu médií,
- žurnalistickú prax a overovanie informácií (fact-checking),
- digitálnu komunikáciu a online prostredie,
- mediálnu etiku a spoločenskú zodpovednosť médií.

Vysokoškolská implementácia predpokladá vyššiu mieru diskusie, reflexie a samostatnej interpretácie zo strany študentov, pričom pedagóg vystupuje v roli facilitátora.

1. **Kritické myslenie**

Definícia kritického myslenia

Kritické myslenie je rozumné a reflektované myslenie zamerané na rozhodovanie o tom, čomu veriť alebo ako konať, založené na hodnotení dôkazov a argumentov. Nejde o skeptické odmietanie informácií, ale o ich systematické posudzovanie a zdôvodňovanie záverov. (Ennis, 1985) Podľa konsenzu expertov (tzv. Delphi Report) je kritické myslenie účelové a sebaregulačné uvažovanie, ktoré zahŕňa interpretáciu informácií, ich analýzu, hodnotenie argumentov, vyvodzovanie záverov a schopnosť tieto závery vysvetliť. (Facione, 1990)

Zložky kritického myslenia

Kritické myslenie pozostáva z viacerých navzájom prepojených schopností, medzi ktoré patria:

- analýza informácií,
- hodnotenie zdrojov,
- rozpoznávanie argumentačných a logických chýb,
- formulovanie a obhajoba vlastných záverov,
- reflexia vlastných predsudkov. (Facione, 1990; Halpern, 2014)

Halpern zároveň zdôrazňuje, že kritické myslenie je prenášateľná kompetencia, ktorú možno uplatniť v rôznych oblastiach – od akademického prostredia až po každodenné rozhodovanie.

1. **Kritické myslenie**

Príklady kritického myslenia

Kritické myslenie pri práci s médiami

Jednotlivec využívajúci kritické myslenie pri čítaní mediálneho obsahu:

- rozlišuje medzi faktom a názorom,
- hodnotí dôveryhodnosť zdroja,
- identifikuje emotívny alebo manipulatívny jazyk,
- porovnáva informácie z viacerých zdrojov. (Potter, 2019)

Tento typ kritického myslenia je základom mediálnej gramotnosti a ochrany pred dezinformáciami.

Kritické myslenie pri riešení problémov

Pri riešení problému kriticky mysliaci jednotlivec:

- formuluje hypotézy,
- zvažuje alternatívne riešenia,
- vyhodnocuje dôsledky jednotlivých možností,
- koriguje svoje závery na základe nových informácií. (Halpern, 2014)

Tento prístup je typický pre problémovo orientované učenie a zážitkové vzdelávanie (napr. únikové hry).

Kritické myslenie v kontexte dezinformácií

V prostredí informačného chaosu kritické myslenie umožňuje identifikovať:

- nepravdivé alebo zavádzajúce tvrdenia,
- manipulatívne naratívy,

1. **Kritické myslenie**

- emocionálne apelovanie namiesto argumentácie,
- skryté záujmy autorov obsahu. (Wardle - Derakhshan, 2017)

Wardle a Derakhshan zdôrazňujú, že kritické myslenie je kľúčovým nástrojom pri zvládaní tzv. information disorder.

Charakteristika kritického myslenia v edukačnom kontexte

V pedagogike je kritické myslenie chápané ako cieľ vzdelávania, nie ako vedľajší produkt učenia. Zahŕňa schopnosť študenta:

- klásť otázky,
- spochybňovať zdanlivo samozrejmé tvrdenia,
- argumentovať na základe dôkazov,
- reflektovať vlastné myslenie. (Paul - Elder, 2006)

Paul a Elder upozorňujú, že bez systematického rozvíjania kritického myslenia dochádza k mechanickému osvojovaniu poznatkov bez hlbšieho porozumenia.

2. Mediálna gramotnosť

Definícia mediálnej gramotnosti

Mediálna gramotnosť je schopnosť porozumieť, analyzovať, vyhodnocovať a tvorivo využívať médiá a ich obsah v rôznych formách komunikácie. Zahŕňa nielen rozpoznávanie rôznych typov médií (napríklad televízia, internet, sociálne siete), ale aj schopnosť kriticky pristupovať k informáciám, rozlišovať fakty od názorov či manipulácie a aktívne tvoriť mediálne výstupy. (Ambrózová et al., 2025)

Podľa UNESCO je mediálna gramotnosť zároveň procesom, ktorým si osvojíme schopnosti vyhodnotiť, interpretovať a vytvárať mediálne produkty v kontexte každodenného života, čo posilňuje našu schopnosť kriticky myslieť o médiách a ich obsahu. (UNESCO, 2013)

Na Slovensku je mediálna gramotnosť považovaná za súčasť širších občianskych gramotností. Ide o schopnosť porozumieť médiám, kriticky vyhodnocovať mediálne obsahy a vedome ich vytvárať, pričom ponúka priestor na bezpečné a zodpovedné fungovanie v digitálnom prostredí. (Učíme – metodický portál, 2025)

Zložky mediálnej gramotnosti

Mediálna gramotnosť zahŕňa rôzne kompetencie a zručnosti, ktoré pomáhajú jednotlivcovi orientovať sa v mediálnom prostredí:

a) Prístup k médiám

Schopnosť rozpoznať a vyhľadávať rôzne typy mediálnych obsahov – texty, videá, správy či reklamy.

2. Mediálna gramotnosť

b) Analýza a hodnotenie obsahu

Kritické posúdenie médií zahŕňa schopnosť identifikovať fakty, názory, manipuláciu a reklamné techniky ako aj posúdiť dôveryhodnosť zdrojov. (Učíme – metodický portál, 2025)

c) Interpretácia a tvorba významu

Ide o schopnosť rozumieť hlbšiemu významu mediálnych posolstiev, ich cieľu a kontextu – napríklad ako a prečo je určitá informácia prezentovaná určitým spôsobom. (UNESCO, 2013)

d) Tvorba mediálnych obsahov

Pre schopného mediálneho konzumenta je dôležité aj vytvárať vlastné mediálne výstupy – texty, videá, príspevky či prezentácie, ktoré sú eticky, jazykovo a obsahovo premyslené. (Critical Media Project, 2017–2026)

Tieto zložky sa môžu prekrývať a navzájom podporovať pri rozvoji kritického myslenia a aktivít smerujúcich k autentickému porozumeniu médiám.

Príklady mediálnej gramotnosti v praxi

- Rozlišovanie medzi faktami a názormi: žiak/žiačka dokáže identifikovať v článku, čo je objektívna informácia a čo je osobný postoj autora.
- Overovanie zdrojov: študent kontroluje, či správa pochádza z dôveryhodného média – napríklad web redakcie, dátum a autorstvo príspevku.

2. **Mediálna gramotnosť**

- Odhaľovanie manipulácie: žiak si všimne, keď je reklama maskovaná ako redakčný obsah alebo keď titulok zavádza realitu príbehu.
- Tvorba mediálneho obsahu: žiaci vytvárajú krátke videá alebo blogy, v ktorých predstavujú svoj pohľad na aktuálnu tému. (Mediálna gramotnosť, 2025)

Tieto aktivity podporujú kreativitu, zodpovednosť pri používaní mediálnych kanálov a rozvoj digitálnych kompetencií.

Mediálna gramotnosť v kontexte edukácie

Mediálna gramotnosť je dnes neoddeliteľnou súčasťou vzdelávania, pretože mediálne prostredie ovplyvňuje každodenný život žiakov i dospelých. Cieľom vzdelávacích programov je, aby sa žiaci naučili:

- kriticky pristupovať k informáciám a rozlišovať dôveryhodné zdroje od neoverených,
- pochopiť mechanizmy tvorby a šírenia mediálnych obsahov,
- eticky komunikovať a zodpovedne interagovať v digitálnom priestore.

V školskom kontexte sa mediálna gramotnosť stáva nástrojom prevencie voči dezinformáciám, manipulatívne obsahu či falošným správam a zároveň pomáha žiakom rozvíjať kompetencie potrebné pre aktívne a informované občianstvo. (Učíme – metodický portál, 2025)

3.

Digitálna gramotnosť

Definícia digitálnej gramotnosti

Digitálna gramotnosť je v odbornom kontexte považovaná za súbor kognitívnych, technických a sociálnych kompetencií, ktoré umožňujú jednotlivcovi efektívne, bezpečne a kriticky sa orientovať v digitálnych prostrediach. Zahŕňa schopnosť vyhľadávať, hodnotiť, interpretovať a komunikovať informácie prostredníctvom digitálnych nástrojov a médií. Podľa systematického prehľadu literatúry je digitálna gramotnosť nutnou zručnosťou pre učiteľov aj žiakov, aby vedeli reagovať na výzvy digitalizácie vo vzdelávaní a spoločnosti. (Fernández-Otoya et. al., 2024)

V pedagogickej literatúre sa digitálna gramotnosť chápe ako nevyhnutný predpoklad pre rozvoj kritického myslenia a mediálnej gramotnosti, ktoré sú kľúčové pri identifikácii dezinformácií. Európska komisia zdôrazňuje, že digitálne gramotný jednotlivec dokáže rozpoznať manipulatívny obsah, overovať zdroje a chápať mechanizmy šírenia informácií v digitálnych médiách. (European Commission, 2022)

Digitálna gramotnosť predstavuje základný rámec pre vzdelávacie aktivity zamerané na odhaľovanie dezinformácií, pretože spája technologické zručnosti s analytickým a etickým rozmerom práce s informáciami.

Zložky digitálnej gramotnosti

Digitálna gramotnosť podľa DigComp referenčného rámca a národných vzdelávacích programov zahŕňa niekoľko vzájomne prepojených zložiek vrátane:

1. Informačnej a dátovej gramotnosti – schopnosť vyhľadávať, analyzovať a kriticky hodnotiť digitálne informácie.

3. Digitálna gramotnosť

2. Komunikácie a spolupráce v digitálnom prostredí – efektívne používanie digitálnych kanálov na komunikáciu a spoluprácu v tíme.
3. Tvorba digitálneho obsahu – tvorba a zdieľanie digitálnych materiálov s ohľadom na autorské práva a etiku.
4. Digitálnej bezpečnosti – rozpoznávanie hrozieb, ochrana osobných údajov a bezpečné správanie online.
5. Riešenia problémov a kritického myslenia – aplikácia digitálnych nástrojov na riešenie komplexných úloh.

Tieto komponenty sa vzájomne dopĺňajú a formujú komplexnú kompetenciu digitálnej gramotnosti. (Učíme.sk, 2025; zakladnezrucnosti.sk, 2025)

Šifrovanie a jeho význam

Šifrovanie je proces, pri ktorom sa čitateľné dáta (plaintext) transformujú na nečitateľnú podobu (ciphertext) pomocou algoritmov a šifrovacích kľúčov, s cieľom zabezpečiť ich dôvernosť a ochranu pred neoprávneným prístupom. V kontexte digitálnej gramotnosti je pochopenie základných princípov šifrovania dôležité pre bezpečné používanie technológií, ochranu osobných údajov a prevenciu kybernetických hrozieb. (ITnetwork.sk, 2025)

Príklady historických a jednoduchých šifier

Caesarova šifra je jeden z najstarších a najjednoduchších príkladov monoalfabetickej substitučnej šifry, pri ktorej sa každé písmeno otvoreného textu (plaintext) nahrádza iným písmenom posunutým o pevne zvolený počet pozícií v abecede. Tento typ transformácie predstavuje základný princíp

3. Digitálna gramotnosť

substitúcie, kde je poradie písmen v abecede posunuté pomocou kľúča, čo vytvára tzv. „šifrovú abecedu“. Počas šifrovania sa používa modulárna aritmetika, ktorá zabezpečuje, že posunutie „obíde“ koniec abecedy a vráti sa späť na jej začiatok, čím sa zabezpečí, že každé písmeno má jednoznačný šifrový ekvivalent. (Paar & Pelzl, 2018) V kontexte digitálnej gramotnosti slúži ako didaktický príklad základných princípov šifrovania a dešifrovania a ilustrácie, ako sa pomocou matematicky definovaného kľúča dajú transformovať dáta tak, aby sa skryla ich pôvodná podoba.

Knižná šifra (angl. book cipher) je historická šifra, pri ktorej sa ako kľúč používa predom dohodnutý text či kniha, v ktorej sa nachádza sekvencia písmen, slov alebo iných elementov, ktoré slúžia ako referenčné body pri kódovaní a dekódovaní správy. Namiesto štandardnej substitučnej tabuľky v tomto systéme konkrétne pozície v texte kľúča určujú polohu jednotlivých prvkov otvoreného textu. Pri jednoduchšej verzii knižnej šifry sa každé slovo alebo písmeno pôvodného textu nahrádza číselným kódom, ktorý označuje jeho umiestnenie v texte kľúča – typicky ide o číslo strany, riadku a pozície slova alebo písmena v rámci knihy. Úspešné dekódovanie preto vyžaduje, aby odosielateľ aj prijímateľ používali presne tú istú knihu a vydanie, inak by interpretácia kódov nebola možná. (Mammadov, 2023)

Tieto jednoduché príklady umožňujú študentom pochopiť základné princípy utajovania a manipulácie s informáciami, ktoré sú kľúčové pre ich digitálnu bezpečnosť a kritické myslenie.

Príklady digitálnej gramotnosti v praxi

Digitálna gramotnosť sa prejavuje v reálnych situáciách ako:

3. **Digitálna gramotnosť**

- bezpečné vyhľadávanie a hodnotenie informácií,
- kritická analýza digitálneho obsahu,
- efektívne využitie komunikačných nástrojov,
- tvorba a zdieľanie digitálneho obsahu,
- rozpoznávanie a prevencia digitálnych hrozieb,
- používanie ochranných mechanizmov ako šifrovanie dát a silné heslá.

Tieto zručnosti sú nevyhnutné pre profesionálne, spoločenské aj občianske fungovanie v digitálnom svete. (Ekonomická encyklopédia, 2025)

Digitálna gramotnosť v kontexte edukácie

V školskom prostredí digitálna gramotnosť tvorí súčasť kľúčových kompetencií žiakov a študentov, pretože podporuje ich schopnosť:

- racionálne pracovať s technologickými nástrojmi,
- kriticky hodnotiť online obsah,
- využívať digitálne prostredie pre učenie sa a spoluprácu,
- rozpoznať riziká spojené s dezinformáciami a kybernetickými hrozbami.
- Vzdelávanie digitálnej gramotnosti je teda integrálnou súčasťou kurikulárnych zmien pre 21. storočie a podporuje celoživotné učenie. (Učíme.sk, 2025; Európska komisia, 2025)

4. **Komunikačné a sociálne kompetencie**

Definícia a vymedzenie komunikačných kompetencií

Kompetencie predstavujú súbor vedomostí, zručností, postojov a schopností, ktoré umožňujú jednotlivcovi efektívne a primerane vykonávať určité činnosti v rôznych kontextoch. Vzdelávacia a pedagogická literatúra rozlišuje medzi kompetenciou ako spôsobilosťou a kompetentnosťou ako schopnosťou túto spôsobilosť uplatniť v praxi. Kompetentnosť je výsledkom komplexného prepojenia vedomostí, zručností a postojov, ktoré jednotlivec nadobudne formálnym aj neformálnym vzdelávaním a skúsenosťami. (Šeben Zaťková, 2023)

Komunikačné kompetencie

Komunikačné kompetencie sa vzťahujú na schopnosť jedinca efektívne, primerane a účelne komunikovať vo verbálnej aj neverbálnej forme v rôznych situáciách. Zahŕňajú schopnosť:

- jasne a primerane formulovať svoje myšlienky,
 - vedieť aktívne počúvať partnera komunikácie,
 - interpretovať a reagovať na verbálne aj neverbálne signály,
 - prispôsobiť komunikáciu kontextu, cieľu a sociálnej norme.
- (Spitzberg - Cupach, 2025)

Podľa Spitzberga a Cupacha (1984) je komunikačná kompetencia definovaná ako kombinácia vedomostí, motivácie a zručností, ktoré umožňujú jednotlivcovi komunikovať efektívne (dosiahnuť komunikačné ciele) a zároveň primerane (vzhľadom na sociálne normy situácie). (2025)

4. Komunikačné a sociálne kompetencie

Definícia a vymedzenie sociálnych kompetencií

Komunikačné kompetencie nepredstavujú iba úroveň jazykovej vybavenosti jednotlivca, ale zahŕňajú komplexný súbor sociálnych a psychologických dimenzií interpersonálnej interakcie. Ich podstatou je schopnosť efektívne a primerane vstupovať do komunikačných situácií, interpretovať významy a regulovať vlastné komunikačné správanie v súlade s kontextom a sociálnymi normami. V pedagogickej praxi sa tieto kompetencie prejavujú najmä prostredníctvom aktívneho počúvania, argumentačnej spôsobilosti, konštruktívnej účasti v diskusii a efektívneho zdieľania informácií v rámci skupinovej spolupráce.

Sociálne kompetencie

Sociálne kompetencie označujú schopnosti nutné na efektívnu interakciu s inými ľuďmi v sociálnych situáciách. Ide o dôležitú súčasť osobnostného rozvoja, ktorá zahŕňa schopnosť:

- nadväzovať a udržiavať medziľudské vzťahy,
- spolupracovať v tíme,
- preberať zodpovednosť za spoločné úlohy,
- zvládať konflikty a sociálne napätie,
- preukazovať empatiu a rešpekt voči iným. (Sociálne kompetencie v manažérskej praxi, 2023)

Sociálne kompetencie sa výrazne uplatňujú v kontexte kooperatívnych foriem učenia a tímovo orientovaných edukačných aktivít. V situáciách, akou je napríklad edukačná úniková hra, sú žiaci vystavení potrebe vzájomnej spolupráce, koordinácie individuálnych činností a efektívnej komunikácie s cieľom dosiahnuť spoločné riešenie zadanej úlohy. Takto

4. Komunikačné a sociálne kompetencie

koncipované vzdelávacie prostredie podporuje rozvoj schopnosti preberať zodpovednosť v rámci tímu, rešpektovať rôznorodosť názorov a aktívne prispievať k napĺňaniu kolektívneho cieľa.

Význam komunikačných a sociálnych kompetencií v tímovej práci

V rámci tímovej spolupráce, ako je úniková hra, je komunikácia kľúčová pre koordináciu aktivít, zdieľanie informácií a rýchle rozhodovanie v dynamickom prostredí. Empirické výskumy ukazujú, že kvalita komunikácie výrazne ovplyvňuje výkonnosť tímu – lepšia komunikácia vedie k vyššej efektivite riešenia úloh a spoločnému dosiahnutiu cieľa. (Marlow, Lacerenza, Paoletti, Burke & Salas, 2018)

V rámci únikovej hry sú žiaci vystavení situáciám vyžadujúcim rýchle a efektívne zdieľanie informácií, prioritizáciu úloh a koordináciu činností v rámci tímu, čo prirodzene podporuje rozvoj komunikačných a sociálnych kompetencií. Systematické uplatňovanie týchto kompetencií zároveň prispieva k budovaniu dôvery medzi členmi tímu, redukcii konfliktov a zlepšeniu celkovej tímovej dynamiky, čím sa vytvára prostredie podporujúce efektívnu spoluprácu a kolektívne riešenie problémov.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

Materiálne a technické zabezpečenie

- **Voliteľné:** pedagóg môže pred realizovaním samotnej únikovej hry venovať jednu vyučovaciu hodinu prednáške na tému **Digitálna a mediálna gramotnosť**, ktorá je spracovaná v časti: Materiály k únikovej hre – Prednáška
- **Úniková hra:** pomôcky pre učiteľa – v prípade potreby poznámky ohľadom výsledku hádaniek (pozri prílohy)
- materiály pre žiakov – veľká obálka, 4 malé obálky s vytlačenými hádankami, krabičky na 4 miestny kód s QR kódom vo vnútri
- technické požiadavky (PC, mobil, internet, tlač, papier)
- príprava priestoru (triedy) – rozdelenie žiakov na mešie skupiny po max. 6 žiakov (podľa počtu žiakov vytvoriť skupiny)

Organizačné pokyny pre pedagóga

- odporúčaný počet žiakov v triede – max. 30, pričom žiakov rozdelíme do menších skupín max. po 6 žiakov (môže byť menej/viac podľa počtu žiakov v triede)
- časový harmonogram hry – 45 min. teória (ak učiteľ uzná za vhodné), 45 min. samotná úniková hra
- úloha učiteľa počas hry (facilitátor, pozorovateľ)

Ako používať túto príručku

Metodický postup



1. Úvodná motivácia :

- môže prebehnúť ku koncu predošlej vyučovacej hodiny, kde sa žiaci venovali teórii, alebo v krátkosti na začiatku vyučovacej hodiny
 - naladenie na tému
 - krátka diskusia / otázky (príklady):
1. Pamätáte si nejaký článok alebo príspevok na sociálnej sieti, ktorý bol nesprávny alebo zavádzajúci?
 2. Myslíte si, že zdieľanie článkov na internete môže mať dôsledky? Ak áno, aké?
 3. Ako sa cítite, keď zistíte, že ste niečo zdieľali a ukáže sa, že to bola nepravda?
 4. Prečo je podľa vás dôležité overovať informácie pred ich zdieľaním?
 5. Čo by vás presvedčilo, že nejaký článok alebo obrázok je pravdivý?
 6. Aké znaky mediálnych obsahov by vás upozornili, že informácia môže byť zavádzajúca?
 7. Ako by ste postupovali, keby ste mali spolu s tímom zistiť, či je informácia pravdivá?
 8. Ako by ste riešili situáciu, ak člen tímu má odlišný názor na to, čo je pravda?
 9. Myslíte si, že je jednoduché rozpoznať pravdivú informáciu od falošnej? Prečo áno alebo prečo nie?
 10. Čo vás zaujíma najviac na tom, ako vznikajú a šíria sa dezinformácie?

Ako používať túto príručku

Metodický postup

2. Inštrukcia k únikovej hre


- vysvetlenie pravidiel žiakom - „Teraz sa v skupinke zahráte na novinárov v skutočnej redakcii s názvom StopHoaxPress. Váš šéfredaktor odcestoval na konferenciu do zahraničia a dostal výhražný mail od hackera. Pozriete a vypočujete si jeho videoodkaz, aby ste lepšie porozumeli situácii. Potom budete riešiť sériu úloh, kde budete sami odhaľovať dezinformácie, overovať fakty a skúmať manipulačné techniky. Váš tím bude musieť spolupracovať a používať všetky zručnosti, v praktickej rovine. Pred sebou máte 1 veľkú obálku a krabičku so 4-miestnym kódom. Vašou úlohou bude vyriešiť 5 hádaniek vo veľkej obálke. 4 obálky označené otáznikom  obsahujú hádanky, z ktorých získate čísla. Posledná, piata obálka označená zámkom  obsahuje hádanku, na základe ktorej zistíte, v akom poradí máte usporiadať čísla, aby ste otvorili uzamknutú krabičku.“
- bezpečnostné a organizačné pokyny - “Nič nestrihajte, netrhajte, na zapisovanie poznámok použite zošit alebo čistý papier”
- po týchto inštrukciách pustite krátke video z tohto odkazu:

<https://www.youtube.com/watch?v=3MYO8bVp-Xw>





Ako používať túto príručku


Metodický postup

3. Realizácia únikovej hry

- **popis jednotlivých úloh:** nie je dôležité, s ktorou hádankou žiaci začnú, pretože získané čísla usporiadajú až na základe správne dekódovaného odkazu v poslednej úlohe označenej zámkom 
- ku každej hádanke je priložená aj pomocná kartička, ktorej účelom je žiakov naviesť na správnu odpoveď

Jednotlivé hádanky majú svoje názvy:

- **Pravda alebo lož?** 
- **Lov na zdroj** 
- **Manipulačné techniky** 
- **Falošné fotky** 

- **Šifrovanie** 



Pravda alebo lož? (9)

Stručný opis hádanky

Žiaci pracujú so šiestimi krátkymi článkami, ktoré obsahujú nadpis a uvedený zdroj. Ich úlohou je identifikovať jeden nepravdivý článok na základe analýzy obsahu, dôveryhodnosti zdroja a jazykových znakov. V nepravdivom článku sa nachádza číslo ukryté v texte, ktoré slúži ako kód na postup v únikovej hre. K dispozícii majú pomocnú kartičku s inštrukciami a nápovedou.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

Ciele úlohy

- Rozvíjať kritické myslenie a schopnosť rozlišovať medzi pravdivými a nepravdivými informáciami.
- Posilniť mediálnu gramotnosť, najmä hodnotenie dôveryhodnosti zdrojov a práce s titulkom, obsahom a jazykom článku.
- viesť žiakov k argumentácii a tímovej diskusii pri rozhodovaní o pravdivosti informácií.
- Uvedomiť si, že dezinformácie môžu pôsobiť vierohodne a často obsahujú jemné manipulatívne prvky.

Očakávané reakcie žiakov

- Spočiatku sa žiaci môžu zamerať najmä na nadpisy, prípadne budú hľadať očividné chyby alebo extrémny.
- Môže sa objaviť neistota alebo rozdielne názory v skupine pri výbere nepravdivého článku.
- Žiaci môžu mať tendenciu rýchlo rozhodnúť bez hlbšej analýzy zdroja alebo obsahu.
- Po nájdení správneho článku často nasleduje „aha moment“, keď si žiaci uvedomia, ktorý znak bol kľúčový (zdroj, formulácie, chýbajúci kontext, emócie v texte a pod.).

Tipy pre učiteľa

- Nezasahovať okamžite, ak sa žiaci nezhodnú – podpora diskusie je súčasťou cieľa úlohy.
- Pomôcť až v prípade, keď sa skupina zasekne a opakovane prehliada rovnaké chyby, napr. ignorovanie zdroja.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

- Namiesto priamej odpovede klásť navádzajúce otázky, napr.:
 - „Ako by ste opísali zdroj tohto článku?“
 - „Je jazyk článku skôr informačný alebo emotívny?“
- Ak žiaci identifikujú nesprávny článok, neoznamovať im to priamo, ale povzbudiť ich, aby si overili svoje rozhodnutie podľa inštrukcií na pomocnej kartičke.

Lov na zdroj (6)



Stručný opis hádzanky

Žiaci pracujú so šiestimi kartičkami obsahujúcimi výroky a QR kódy, ktoré ich presmerujú na fact-checkingové portály (Snopes.com alebo AFP Fact Check). Každá kartička je označená číslom od 1 do 6. Úlohou žiakov je identifikovať jeden nepravdivý výrok a získať číslo kartičky, ktoré slúži ako kód na postup v únikovej hre. K dispozícii majú pomocnú kartičku s inštrukciami k úlohe.

Ciele úlohy

- Rozvíjať schopnosť overovať informácie pomocou dôveryhodných zdrojov.
- Posilniť mediálnu a digitálnu gramotnosť, najmä prácu s fact-checkingovými portálmi.
- viesť žiakov k pochopeniu významu overovania tvrdení pred ich prijatím alebo šírením.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

- Podporiť spoluprácu a diskusiu v skupine pri rozhodovaní.

Očakávané reakcie žiakov

- Žiaci sa môžu spočiatku snažiť rozhodovať podľa vlastných vedomostí bez použitia QR kódov.
- Môže sa objaviť neistota pri interpretácii výsledkov fact-checkingu (napr. „misleading“, „partly false“).
- Častá je diskusia o tom, čo presne znamená nepravdivý výrok a či je hodnotenie portálu jednoznačné.
- Po nájdení správneho výroku žiaci prejavujú istotu a lepšie porozumenie procesu overovania.

Tipy pre učiteľa

- Nezasahovať, ak žiaci aktívne pracujú s fact-checkingovým portálom a diskutujú.
- Pomôcť v prípade, že žiaci nepoužívajú QR kódy alebo sa spoliehajú len na intuíciu.
- Namiesto priamej odpovede klásť navádzajúce otázky, napr.:
 - „Ako portál hodnotí tento výrok?“
 - „Je výrok označený ako úplne nepravdivý alebo zavádzajúci?“
- Upozorniť, že cieľom je nájsť jeden jasne nepravdivý výrok, nie diskutovať o názoroch.
- Po vyriešení odporúčať krátku reflexiu o tom, ako fact-checking pomohol pri rozhodovaní.

Ako používať túto príručku

Metodický postup



Manipulačné techniky (4) Stručný opis hádanky

Žiaci pracujú so šiestimi kartičkami obsahujúcimi definície a príklady manipulačných techník. Na pomocnej kartičke sú uvedené názvy techník spolu s číselným označením (1–6). Úlohou žiakov je správne priradiť jednotlivé kartičky k názvom techník a zároveň ich zoradiť podľa určeného číselného poradia a tým poskladať nastrihaný QR kód. Po jeho naskenovaní sa dostanú na stránku s obrázkom čísla, ktoré slúži ako 4-miestny kód pre ďalší postup v hre.

Ciele úlohy

- Rozvíjať schopnosť identifikovať a pomenovať manipulačné techniky v mediálnych a verejných prejavoch.
- Prehĺbiť porozumenie významu pojmov ako generalizácia, konšpiračný rámec, whataboutizmus, apel na strach, falošná autorita a slamený panák.
- Prepájať teoretické definície s konkrétnymi príkladmi.
- Podporiť spoluprácu, argumentáciu a logické uvažovanie v skupine.

Očakávané reakcie žiakov

- Žiaci môžu mať spočiatku problém rozlíšiť podobné techniky (napr. generalizácia vs. slamený panák).
- Objaví sa diskusia o tom, ktorý znak príkladu je rozhodujúci pre zaradenie techniky.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

- Niektorí žiaci sa budú snažiť skladať QR kód pokus–omyl bez úplného porozumenia obsahu.
- Po správnom poskladaní QR kódu nastáva posilnenie istoty v rozpoznávaní manipulatívnych vzorcov.

Tipy pre učiteľa

- Nezasahovať, ak žiaci aktívne diskutujú a argumentujú pri priradovaní techník.
- Pomôcť v prípade, že skupina rieši úlohu výlučne technicky (skladanie QR kódu bez analýzy obsahu).
- Používať navádzajúce otázky, napr.:
 - „Čo je hlavnou stratégiou autora v tomto príklade?“
 - „Je cieľom vyvolať emóciu, alebo presmerovať pozornosť?“
- Pripomenúť, že správne poradie kartičiek vyplýva z pochopenia významu techník, nie z náhody.
- Po vyriešení odporučiť krátku reflexiu: kde sa s týmito technikami stretávajú v reálnych médiách alebo na sociálnych sieťach.



Falošné fotky (3)

Stručný opis hádanky:

Žiaci pracujú so šiestimi fotografiami, pričom iba jedna z nich je autentická a ostatné sú falošné (upravené, vytrhnuté z kontextu alebo generované).

Ako používať túto príručku

Metodický postup

K dispozícii majú pomocnú kartičku s bodmi, ktoré im pomáhajú pri odhaľovaní falošných fotografií (napr. vizuálne nezrovnalosti, kontext, zdroj, technické detaily). Úlohou žiakov je identifikovať jedinú reálnu fotografiu, ktorá im umožní pokračovať v únikovej hre.

Ciele úlohy

- Rozvíjať vizuálnu a mediálnu gramotnosť, najmä schopnosť kriticky hodnotiť obrazový materiál.
- Naučiť žiakov identifikovať typické znaky falošných alebo manipulovaných fotografií.
- Uvedomiť si, že aj vizuálny obsah môže byť zavádzajúci alebo klamlivý.
- Podporiť analytické myslenie, spoluprácu a diskusiu v skupine.

Očakávané reakcie žiakov

- Žiaci majú tendenciu spočiatku rozhodovať sa intuitívne („vyzerá to reálne“) bez systematickej analýzy.
- Objavujú sa rozdielne názory v skupine na základe osobného dojmu.
- Niektorí žiaci môžu preceňovať technickú kvalitu fotografie a podceňovať význam kontextu.
- Po identifikovaní správnej fotografie si žiaci uvedomujú, ktoré indície boli rozhodujúce.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

Tipy pre učiteľa

- Nezasahovať, pokiaľ žiaci aktívne používajú pomocnú kartičku a argumentujú svoje rozhodnutia.
- Pomôcť v prípade, že sa skupina spolieha výlučne na dojem bez odkazu na konkrétne znaky fotografie.
- Klásť navádzajúce otázky, napr.:
 - „Čo na fotografii pôsobí podozrivo a prečo?“
 - „Máme informácie o pôvode alebo kontexte tejto fotografie?“
- Pripomenúť, že cieľom je nájsť jedinú autentickú fotografiu, nie len označiť tie falošné.
- Po vyriešení odporučiť krátku reflexiu o tom, aké znaky falošných fotografií si budú všímať nabudúce.



Šifrovanie

(usporiadaj čísla od najväčšieho)

Stručný opis hádanky

Žiaci pracujú s pomocnou kartičkou obsahujúcou hádanku, z ktorej majú vydedukovať spôsob lúštenia zašifrovaného textu (knižná šifra). K dispozícii majú štyri kartičky: jednu s textom tematicky zameraným na dezinformácie a tri kartičky s číselnými údajmi. V prípade potreby pomocou mobilného zariadenia zisťujú princíp knižnej šifry (prvé číslo označuje riadok textu, druhé číslo slovo v riadku a tretie číslo písmeno v slove). Po správnom rozšifrovaní získajú inštrukciu: „*usporiadaj čísla od najväčšieho*“, ktorá slúži ako ďalší krok v únikovej hre.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

Ciele úlohy

- Rozvíjať logické a deduktívne myslenie prostredníctvom práce so šifrou.
- Posilniť schopnosť pracovať s textom ako zdrojom informácií a presne ho analyzovať.
- Podporiť digitálnu gramotnosť, najmä zmysluplné využitie mobilných zariadení pri riešení úlohy.
- Prepájať technickú zručnosť (šifrovanie) s obsahom zameraným na kritické vnímanie dezinformácií.
- Rozvíjať spoluprácu a komunikáciu v skupine.

Očakávané reakcie žiakov

- Žiaci môžu mať spočiatku neistotu v tom, ako pristúpiť k lúšteniu šifry a ako interpretovať číselné údaje.
- Objaví sa diskusia o význame jednotlivých čísel a ich vzťahu k textu.
- Niektorí žiaci môžu robiť drobné chyby v počítaní riadkov, slov alebo písmen.
- Po rozšifrovaní textu nastáva „aha moment“, keď si žiaci uvedomia, že výsledkom je inštrukcia, nie kód samotný.

Tipy pre učiteľa

- Nezasahovať, pokiaľ žiaci aktívne skúšajú rôzne postupy a diskutujú o princípe šifry.
- Pomôcť v prípade, že žiaci nevedia identifikovať typ šifry alebo opakovane používajú nesprávnu logiku.

Ako používať túto príručku

Metodický postup

- Namiesto priameho vysvetlenia klásť navádzajúce otázky, napr.:
 - „Ako môže text slúžiť ako kľúč k číslam?“
 - „Čo by mohli jednotlivé čísla v šifre označovať?“
- Upozorniť na potrebu presnosti pri práci s textom (riadky, slová, písmená).
- Po vyriešení odporučiť krátku reflexiu o tom, ako sa dá podobný princíp šifrovania využiť aj pri skrývaní alebo odhaľovaní informácií v online priestore.

4. Ukončenie hry

Po správnom zoradení 4 - ciferného kódu: **9643** žiaci otvoria uzamknutú skrinku, v ktorej nájdú QR kód:



SCAN ME

Po naskenovaní QR kódu mobilným telefónom sú žiaci presmerovaní na internetovú stránku Katedry Žurnalistiky a Nových Médií, kde sa im formou videa prihovorí hacker:

https://www.youtube.com/watch?v=3FaHu_LbEC4

Taktiež je na stránke možnosť stiahnutia Certifikátu úspešného riešiteľa (absolventa/tky workshopu o dezinformáciách).

ÚNIKOVÁ HRA

SKRINKA PRAVDY

- kritické myslenie
- mediálna gramotnosť
- práca v tíme
- manipulačné techniky
- dezinformácie
- overovanie zdrojov

MATERIÁLY K ÚNIKOVEJ HRE

ÚNIKOVÁ HRA

SKRINKA PRAVDY

MATERIÁLY K ÚNIKOVEJ HRE

Prednáška

Digitálna a mediálna gramotnosť





DIGITÁLNA A MEDIÁLNA GRAMOTNOST'

KRITICKÉ MYSLENIE

Je to schopnosť informácie analyzovať (rozdeliť na časti) a hodnotiť (povedať, či sú dobré/zlé, pravdivé/nepravdivé), namiesto toho, aby sme ich len prijali.

Ako kriticky myslieť?

1. Pýtame sa: Kto to hovorí? Aký je jeho cieľ? Aké má dôkazy?
2. Overujeme: Hľadáme iné zdroje.
3. Robíme vlastný názor.

Prečo je dôležité?

- Pomáha nám robiť správne rozhodnutia, chráni nás pred manipuláciou a umožňuje nám lepšie rozumieť svetu.
-
-
-



ČO SÚ TO DEZINFORMÁCIE?

DEZINFORMÁCIE OVPLYVŇUJÚ NAŠE ROZHODNUTIA,
ŠÍRIA STRACH A ROZDEĽUJÚ SPOLOČNOSŤ.

DEZINFORMÁCIA

Úmyselne šírená nepravdivá alebo zavádzajúca informácia s cieľom ovplyvniť verejnú mienku alebo spôsobiť škodu.

FAKE NEWS

Typ dezinformácie, ktorý sa tvári ako skutočné spravodajstvo.

HOAX

Hoax je nepravdivá alebo zavádzajúca informácia, ktorá sa šíri najčastejšie cez internet. Má šokovať, zabaviť alebo vyvolať paniku. Často vyzýva ľudí, aby ju šírili ďalej.



ROZDIEL MEDZI HOAXOM A DEZINFORMÁCIOU

Dezinformácia

Vždy má vážny politický alebo finančný cieľ
(napr. ovplyvniť voľby, zarobiť peniaze).
Je to úmyselné šírenie lží.

Hoax

Pôvodne to bol často žart alebo poplašná
správa s cieľom spôsobiť chaos alebo len
oklamať ľudí pre zábavu (napr. správa o
tom, že „zajtra bude koniec sveta“). Dnes sa
však často prekrýva s dezinformáciou a
používa sa ako jej synonymum.

MANIPULAČNÉ TECHNIKY

GENERALIZÁCIA (ZOVŠEOBECNENIE)



Keď povieme, že všetci ľudia v nejakej skupine sú rovnakí, aj keď to nie je pravda.

„Všetci politici klamú a kradnú.“

WHATABOUTIZMUS



Keď niekto urobí niečo zlé a my nehovoríme o tom zlom, ale zmeníme tému na chybu iného človeka: „A čo oni/ty?“

Pýtaš sa: „Prečo sa táto vláda zadlžuje?“

Odpoveď: „A čo tá predošlá vláda? Zadlžovala sa ešte viac!“

SLAMENÝ PANÁK

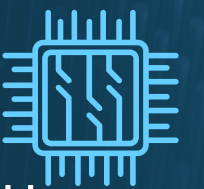


Neútočíme na skutočný argument, ale vytvoríme si jednoduchšiu verziu argumentu protivníka a ľahko ju porazíme.

Protivník hovorí: „Mali by sme viac peňazí investovať do vedy.“

Slamený panák: „Čiže chcete, aby sme zrušili všetky školy a všetky peniaze dali vedcom? To je absurdné!“

KONŠPIRAČNÝ RÁMEC



Vytvárame pocit, že za nejakou udalosťou je tajný plán (spiknutie) silných ľudí (elity, tajné skupiny), ktorí chcú ublížiť obyčajným ľuďom.

„Žiadna klimatická zmena neexistuje, je to len vymyslená lož, aby mohli bohatí ľudia kontrolovať svet.“

MANIPULAČNÉ TECHNIKY

AD HOMINEM (OSOBNÝ ÚTOK)



Neútočíme na argument alebo názor človeka, ale priamo na človeka (na jeho vzhľad, vzdelanie, vek, minulosť). Cieľom je diskreditovať človeka, aby sme nemuseli reagovať na jeho argument.

Argument: „Mali by sme zvýšiť dane pre bohatých.“

Osobný útok: „Prečo by sme mali počúvať tohto človeka? Veď ani nemá maturitu a vyzerá ako blázon!“

RED HERRING (ODVEDENIE POZORNOSTI)



Ak nevieme odpovedať na ťažkú otázku, rýchlo zmeníme tému na niečo iné, čo s pôvodnou témou nesúvisí, ale vyvoláva silné emócie.

Otázka: „Ako vyriešite problém s korupciou v školstve?“

Odvedenie pozornosti: „Dôležitejšie je, že naši hokejisti konečne vyhrali majstrovstvá! To je skutočný úspech pre našu krajinu!“

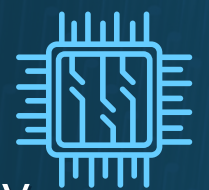
APEL NA STRACH



Namiesto logických argumentov používame silné slová, ktoré vyvolávajú strach a úzkosť, aby sme donútili ľudí konať.

„Ak nebudeme voliť túto stranu, nastane chaos, všetci prídete o prácu a naše deti budú trpieť!“

FALOŠNÁ AUTORITA



Používame názor známeho človeka (celebrity, športovca, neznámeho „experta“) namiesto skutočného odborného dôkazu.

“Tento známy herec hovorí, že na prechladnutie pomáha táto špeciálna tabletka, tak je to určite pravda.”
(Hoci herec nie je lekár.)

MANIPULAČNÉ TECHNIKY

VYBERANIE SI „ČEREŠNIČIEK“



Keď máme veľa faktov alebo štatistík, ale ukážeme len tie, ktoré podporujú náš názor. Ignorujeme všetky ostatné fakty, ktoré hovoria opak.

Štúdia hovorí, že 10% ľudí po tabletku nemá problém, ale 90% ľudí má problém.

Vyberanie čerešničiek: „Táto tabletká je úplne bezpečná! Pozrite, 10% ľudí je v poriadku, to je skvelý výsledok!“ (Ignorujeme 90% problémov).

FALOŠNÁ DILEMA



Ide o manipuláciu, pri ktorej nám niekto povie, že máme na výber len z dvoch (často extrémnych) možností, hoci v skutočnosti existuje veľa iných riešení a názorov.

„Bud' budeme chrániť hospodárstvo, alebo budeme chrániť prírodu. Tretiu možnosť nemáme.“
(Ignoruje, že sa dajú nájsť kompromisy.)

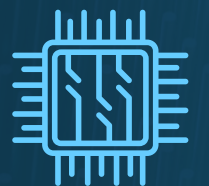
SKLZ NA ŠIKMEJ PLOCHE



Hovorí, že jeden malý krok (A) nevyhnutne (automaticky) povedie k veľkej a katastrofálnej situácii (Z), hoci na to nie sú logické dôkazy.

„Ak deťom dovoľíme, aby jedli zmrzlinu pred obedom (A), o chvíľu začnú jesť len sladkosti (B) a nakoniec z nich budú zlí, neposlušní a obézni dospelí (Z).“

APEL NA VÄČŠINU



Hovoríme, že niečo je pravdivé, dobré alebo správne, len preto, že tomu verí veľa ľudí (väčšina, alebo všetci v našej skupine).

„Tento telefón je najlepší na svete, pretože ho má každý v našom meste. Musíš ho mať aj ty.“
(Kvalita telefónu nemusí byť skutočne najlepšia, ale je populárny.)



AKO ODHALIT' DEZINFORMÁCIU?

(KONTROLNÝ ZOZNAM)



1. ZDROJ:

Kto to napísal? Je to spoľahlivý portál alebo blog? Pozrite si, či autor existuje.

2. DÁTUM:

Je správa aktuálna? Nejde o starú správu v novom obale?

3. EMÓCIE:

Vyvoláva správa silné emócie (hnev, strach, šok)? To je často signál manipulácie.

4. OVERENIE:

Hľadajte minimálne 2-3 iné spoľahlivé zdroje, ktoré píšú to isté.

FACT-CHECK PORTÁLY (OVEROVANIE FAKTOV)

Fact-checkeri

Fact-checkeri sú nezávislí novinári, ktorí overujú informácie. Ak portál overil správu ako nepravdivú, nemáme jej veriť.

Demagog.sk

Je to hlavný slovenský fact-check portál. Overuje faktické výroky (čísla, dáta) politikov a iných verejne známych osôb, ktoré odzneli vo verejnej diskusii (v televíznych debatách, rozhovoroch atď.)

AFP Factuel

Fact-checkingová sekcia Agence France-Presse (AFP), jednej z najväčších medzinárodných spravodajských agentúr. Overuje aktuálne dezinformácie a hoaxy, ktoré sa šíria na sociálnych sieťach (Facebook, Telegram, TikTok). Overuje témy od zdravia, cez vojny až po politiku.

Snopes.sk

Portál Snopes.com je najstarší a veľmi známy americký portál, ktorý overuje hlavne mestské legendy (hoaxy) a konšpirácie (napr. „Je pravda, že v Coca-Cola je hmyz?“) a je primárne v angličtine.



AKO ODHALIT' FOTO/VIDEO GENEROVANÉ AI?

Existujú online nástroje (napr. AI detection tools), ktoré vám môžu pomôcť.

Tieto nástroje fungujú na princípe hľadania digitálnych odtlačkov prstov – chýb na úrovni pixelov, ktoré ľudské oko nevidí, ale algoritmy áno.



DETAILY:

Hľadajte chyby v detailoch: divné ruky a prsty, zuby, uši alebo okuliare.



POZADIE:

Je pozadie rozmazané alebo sa v ňom opakujú vzory?



SVETLO:

Je svetlo a tieň na fotografiách nelogické?





ŠIFROVANIE A JEHO VÝZNAM

CEASAROVA ŠIFRA

Historicky bola Caesarova šifra používaná už v 1. storočí pred n. l. rímskym vládcom Gaiom Juliom Caesarom na zabezpečenie vojenských komunikačných správ, pričom štandardný posun o 3 miesta poskytoval jednoduchú, ale v danom kontexte účinnú ochranu pred neautorizovaným prečítaním. V kontexte digitálnej gramotnosti slúži ako didaktický príklad základných princípov šifrovania a dešifrovania a ilustrácie, ako sa pomocou matematicky definovaného kľúča dajú transformovať dáta tak, aby sa skryla ich pôvodná podoba.



Šifrovanie je proces, pri ktorom sa čitateľné dáta (plaintext) transformujú na nečitateľnú podobu (ciphertext) pomocou algoritmov a šifrovacích kľúčov, s cieľom zabezpečiť ich dôvernosť a ochranu pred neoprávneným prístupom.





ŠIFROVANIE A JEHO VÝZNAM

KNIŽNÁ ŠIFRA

Pri jednoduchšej verzii knižnej šifry sa každé slovo alebo písmeno pôvodného textu nahrádza číselným kódom, ktorý označuje jeho umiestnenie v texte kľúča – typicky ide o číslo strany, riadku a pozície slova alebo písmena v rámci knihy. Úspešné dekódovanie preto vyžaduje, aby odosielateľ aj prijímateľ používali presne tú istú knihu a vydanie, inak by interpretácia kódov nebola možná. Rovnaké písmeno môže byť kódované rôznymi symbolmi na základe jeho umiestnenia v kľúčovej publikácii – čím sa zvyšuje odpor proti jednoduchým metódam útoku.



Knižná šifra (angl. book cipher) je druh klasickej substitučnej šifry, pri ktorej sa na zašifrovanie správy používa vopred dohodnutá kniha alebo text ako kľúč.



ÚNIKOVÁ HRA

SKRINKA PRAVDY

MATERIÁLY K ÚNIKOVEJ HRE

**Materiály na vytlačenie
k hádankám**









Escape Game: Skrinka pravdy

Vaša redakcia je v ohrození. Pred vami sa nachádza uzamknutá skrinka, ktorá ukrýva identitu hackera – pôvodcu vydierania. Vašou úlohou je ju odomknúť a zistiť jeho meno.

Ako na to?

Získajte 4-miestny kód.

Kód získate vyriešením 4 hádaniek.


Každá hádanka vám odhalí jednu číslicu kódu.

Obálky s úlohami:

Vedľa skrinky sa nachádza veľká obálka.

V nej nájdete:

5 menších obálok – 4 označené otáznikom (?),

1 označená zámkom (.


Visačky s názvom Vašej redakcie – pripnite si ich.

Pomôcky, ktoré budete počas hry potrebovať.

Riešte hádanky

V obálkach označených otáznikom (?) sa nachádzajú hádanky.

Zistite správne poradie číslic

Po vyriešení všetkých 4 hádaniek otvorte obálku označenú zámkom (.

V nej sa nachádza šifrovaná správa, ktorá vám prezradí správne poradie číslic.

Odomknite skrinku

Zadajte správny 4-miestny kód podľa poradia zo šify.

Ak ste postupovali správne, skrinka sa otvorí a odhalí meno hackera.





Pravda alebo lož?

Inštrukcia: Ako zistiť, či je článok pravdivý?

Váš tím má pred sebou niekoľko článkov. Medzi nimi sa nachádza jedna dezinformácia. Vašou úlohou je odhaliť ju!

Prečítajte si každý článok pozorne:

- Zamerajte sa na nadpis, autora, zdroj, obsah aj tón článku.

+ Overte si zdroj:

- Skontrolujte, či článok uvádza konkrétny a existujúci zdroj (napr. názov štúdie, inštitúcie, univerzity, webovú stránku).
- Vyhľadajte tento zdroj na internete – použite kľúčové slová, názvy alebo mená autorov.
- Ak zdroj neexistuje, je pochybného pôvodu (napr. konšpiračný web) alebo sa naň nedá nájsť nič dôveryhodné, ide pravdepodobne o dezinformáciu.

Všímajte si varovné znaky dezinformácie:

- Príliš šokujúce alebo emotívne tvrdenia bez dôkazov.
 - Chýbajúce alebo neoveriteľné údaje, čísla, fakty.
- Neexistujúce alebo podozrivé organizácie a inštitúcie.
 - Citovanie „štúdií“ bez odkazov, ktoré sa nedajú nájsť.
- Jazyk typu: "štát to tají", "pravda, ktorú vám nechcú povedať", "mainstream klame", atď.

Porovnajte s dôveryhodnými zdrojmi:

- Skúste články porovnať s informáciami z overených médií (napr. Denník N, BBC, SME, Euractiv, WHO, univerzitné weby).
- Dajte si pozor, ak informáciu tvrdí len jediný neznámy web, ktorý nik iný necituje.

NÁPOVEDA: „NIEKTORÉ ODPOVEDE SA SKRÝVAJÚ V DETAILOCH. POZORNE SLEDUJ FAKTY, NAJMÄ TIE, KTORÉ SA DAJÚ SPOČÍTAŤ.“





Pravda alebo lož?

Technológie

Umelá inteligencia pomáha odhaliť skoré štádiá Alzheimerovej choroby

Výskumníci z MIT v spolupráci s Massachusetts General Hospital predstavili nový algoritmus umelej inteligencie, ktorý dokáže analyzovať rečový prejav pacientov a identifikovať jemné jazykové zmeny spojené s Alzheimerovou chorobou. V štúdiu publikovanej v časopise Nature Communications dosiahla AI presnosť 87 % pri rozpoznávaní skorých symptómov. Technológia využíva hlboké neurónové siete tréňované na tisícoch hodín rozhovorov. Odborníci veria, že tento nástroj by mohol výrazne zlepšiť včasnú diagnostiku a tým aj kvalitu života pacientov.

Zdroj: MIT News





Pravda alebo lož?

Zdravie

Stopy liekov v pitnej vode na Slovensku vyvolávajú obavy

Podľa výskumu Slovenskej akadémie vied sa v pitnej vode na viacerých lokalitách našli mikroskopické stopy liekov — najmä analgetík, antidepresív a hormonálnych prípravkov. Hoci koncentrácie sú výrazne pod limitmi stanovenými WHO, odborníci upozorňujú na dlhodobé ekologické a zdravotné dôsledky. Problém vzniká najmä v dôsledku nedostatočného čistenia odpadových vôd, kde sa liečivá nedajú úplne odstrániť. Ministerstvo životného prostredia plánuje investície do modernizácie čistiarní.

Zdroj: Techbyte.sk





Pravda alebo lož?

Politika

Slovensko testuje digitálne voľby s blockchain technológiou

Ministerstvo vnútra SR oznámilo spustenie pilotného projektu digitálneho hlasovania, ktorý by mohol byť nasadený už v parlamentných voľbách v roku 2026. Systém využíva blockchain na zabezpečenie transparentnosti a nemennosti hlasov. Projekt je realizovaný v spolupráci s Estónskom, ktoré má s e-voľbami dlhoročné skúsenosti. Cieľom je zvýšiť volebnú účasť, najmä medzi mladými a občanmi žijúcimi v zahraničí. Kritici však upozorňujú na riziká kybernetických útokov a potrebu dôkladného testovania.

Zdroj: Denník N





Pravda alebo lož?

Životné prostredie

Stromy si medzi sebou vymieňajú informácie cez podzemnú sieť húb

Vedci z univerzity v Zürichu potvrdili existenciu tzv. „Wood Wide Web“ — podzemnej siete mykoríznych húb, ktorá spája korene stromov a umožňuje im komunikovať. Stromy si cez túto sieť vymieňajú živiny, varovania pred škodcami a dokonca „pomáhajú“ slabším jedincom. Výskum ukazuje, že lesy fungujú ako komplexné ekosystémy s vysokou mierou spolupráce. Táto objavená forma „komunikácie“ mení pohľad na lesy ako izolované stromy a podporuje snahy o ich ochranu.

Zdroj: BBC Earth





Pravda alebo lož?

Vesmír

Nové merania naznačujú, že vesmír sa môže začať zmršťovať

Tím vedcov z projektu DESI (Dark Energy Spectroscopic Instrument) publikoval analýzu, podľa ktorej tmavá energia — zodpovedná za rozpínanie vesmíru — vykazuje známky oslabovania. Ak sa tento trend potvrdí, vesmír by sa mohol začať zmršťovať, čo by viedlo k tzv. „veľkému kolapsu“. Predpokladaný časový horizont je približne 33 miliárd rokov. Hoci ide o teoretický model, vedci upozorňujú, že ide o zásadnú zmenu v chápaní kozmológie.

Zdroj: Aktuality.sk





Pravda alebo lož?

Zdravie

Nový výskum naznačuje, že vitamín B17 dokáže zničiť rakovinové bunky

Podľa štúdie publikovanej na stránke European Journal of Natural Oncology vedci z Inštitútu alternatívnej medicíny v Zürichu objavili, že vitamín B17 (známy aj ako laetril) má schopnosť selektívne ničiť rakovinové bunky bez poškodenia zdravého tkaniva. Výskum prebiehal na vzorke 117 pacientov rozdelených do 9 skupín podľa typu nádoru, pričom u 72,9% z nich došlo k výraznému zmenšeniu nádorov po 9 týždňoch liečby. Autori štúdie tvrdia, že B17 by mohol predstavovať revolučnú alternatívu k chemoterapii, najmä pri ťažko liečiteľných formách rakoviny.

Zdroj: www.ejno-health.org/study-b17-cancer-breakthrough-09





Lov na zdroj

🔍 Čo je to fact-check portál a ako s ním pracovať?

Webová stránka alebo projekt, ktorý overuje pravdivosť verejne šírených tvrdení – napríklad výrokov politikov, článkov na internete, virálnych správ alebo rôznych „senzácií“, ktoré kolujú po sociálnych sieťach. Tieto portály používajú overené fakty, vedecké štúdie a dôveryhodné zdroje, aby zistili, či je dané tvrdenie pravdivé, nepravdivé, zavádzajúce alebo neoveriteľné.

✅ Ako zistím, že portál je seriózný?

- uvádza zdroje a dôkazy pre svoje tvrdenia,
- má transparentnú metodiku – teda popis, ako pracuje a na základe čoho hodnotí informácie,
- je nezávislý a nestranný – nešíri politickú alebo ideologickú propagandu,
- je súčasťou medzinárodných overovacích sietí (napr. IFCN – International Fact-Checking Network).

Príklady dôveryhodných portálov:

- AFP Fact Check
- Snopes.com

🧠 Ako pracovať s fact-check portálom?

1. Zadaj kľúčové slová z tvrdenia do vyhľadávania na stránke (napr. „5G cancer“).
2. Prezri si výsledky a ich hodnotenie – býva označené ako pravda, nepravda, zavádzajúce a pod.
3. Pozri si zdôvodnenie – väčšinou nájdeš aj odkazy na vedecké štúdie alebo odborníkov.
4. Porovnaj viaceré portály, ak si nie si istý.





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„Počas prohibície americká vláda úmyselne denaturovala alkohol toxickými látkami, čo viedlo k úmrtiam ľudí.“

Fact-check portál:

 Snopes.com



SCAN ME





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„Fotografia „**Lunch atop a Skyscraper**“ z roku 1932 je autentická a zachytáva skutočných robotníkov sediacich na oceľovom nosníku nad New Yorkom.“

Fact-check portál:

 [Snopes.com](https://www.snopes.com)



SCAN ME





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„Fotografia prezidenta Zelenského v nacistickej uniforme je upravená.“

Fact-check portál:

 AFP Fact Check



SCAN ME





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„„Dihydrogen monoxide“ je chemický názov pre obyčajnú vodu (H₂O).“

Fact-check portál:

 Snopes.com



SCAN ME





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„Jacinda Ardern v roku 2020 skutočne povedala, že vláda bude **„single source of truth“** počas pandémie COVID-19.“

Fact-check portál:

 AFP Fact Check



SCAN ME





Lov na zdroj

Tvrdenie:

„Vakcíny proti COVID-19 obsahujú mikročipy na sledovanie populácie.“

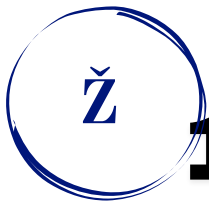
Fact-check portál:

 AFP Fact Check



SCAN ME





1.

GENERALIZÁCIA



2. KONŠPIRAČNÝ RÁMEC

3. WHAT'ABOUTISMUS

4. APEL NA STRACH

5. FALOŠNÁ AUTORITA

6. SLAMENÝ PANÁK



Manipulačné techniky

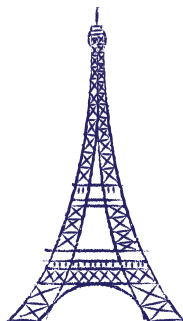


Definícia:

Logický a argumentačný klam, pri ktorom sa z jedného alebo niekoľkých prípadov vyvodzuje záver o celej skupine bez dostatočných dôkazov. Často vedie k stereotypom a predpojatému mysleniu.

Príklad:

„Stretol som troch arogantných Francúzov – to len potvrdzuje, že všetci Francúzi sú namyslení.“





Manipulačné techniky

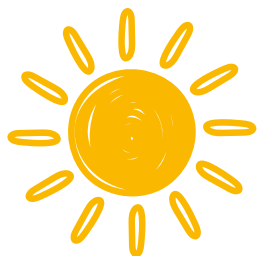


Definícia:

Spôsob výkladu udalostí, ktorý predpokladá, že za nimi stojí skrytá skupina s tajnými úmyslami, pričom sa ignorujú overené fakty. Zvyčajne využíva domnienky, selektívne dôkazy a emocionálne apely.

Príklad:

„Globálne otepľovanie neexistuje, to len klimatickí vedci a vlády manipulujú dáta, aby ovládli svet.“





Manipulačné techniky

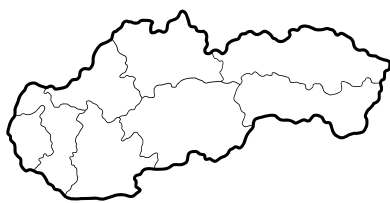


Definícia:

Manipulatívna rétorická technika, ktorou sa zámerne odvádza pozornosť od kritiky či problému poukázaním na iný, často nesúvisiaci problém. Jeho cieľom je zrelativizovať alebo oslabiť pôvodnú výhradu.

Príklad:

„Prečo riešite korupciu na Slovensku, keď aj v USA sú politici skorumpovaní?“





Manipulačné techniky



Definícia:

Argumentačný klam, pri ktorom sa namiesto racionálnych dôvodov využíva vyvolávanie strachu ako prostriedok presvedčania. Tento spôsob komunikácie často ignoruje dôkazy a zveličuje hrozby.

Príklad:

„Ak zvolíte túto stranu, príde vojna a všetci prídem o domovy!“





Manipulačné techniky



Definícia:

Argumentačný omyl, keď sa tvrdenie opiera o názor osoby, ktorá nemá odborné kompetencie v danej oblasti, no napriek tomu je jej názor prezentovaný ako dôveryhodný.

Príklad:

„Herec X odporúča detoxikáciu pečene touto bylinnou kúrou – on by klamal?“





Manipulačné techniky



Definícia:

Ide o techniku, pri ktorej niekto úmyselne prekrúti alebo zjednoduší argument oponenta, aby ho mohol ľahko vyvrátiť. Namiesto toho, aby reagoval na skutočné tvrdenie, vytvorí jeho karikatúru a útočí na túto skreslenú verziu.

Príklad:

- Osoba A: „Myslím si, že by sme mali viac regulovať dezinformácie na sociálnych sieťach.“
- Osoba B: „Takže ty chceš cenzurovať slobodu slova a zakázať ľuďom hovoriť svoj názor?“





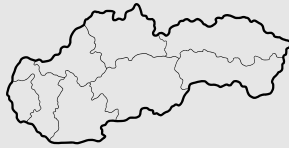
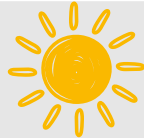
Manipulačné techniky



bitly



Manipulačné techniky





Falošné fotky



🔍 Ako odhaliť falošnú fotografiu?

Kompozit s nesprávnou perspektívou (composite with incorrect perspective)

Ak sa v obrázku miešajú prvky, ktoré k sebe nepasujú mierkou, uhlom alebo hĺbkou ostrosti (napr. malé popredie a nerealisticky veľké pozadie), môže ísť o zle zložený kompozit.

Prehnaná farebnosť a šum (oversaturation and noise/artifacts)

Príliš sýte farby, neprirodzené tóny pokožky alebo oblečenia a digitálny šum môžu naznačovať generovaný alebo silno upravený obrázok. Často ide o vizuálny „efekt“, ktorý má zakryť chyby.

Dvojité tiene (inconsistent or double shadows)

Na realistickej fotografii svetlo prichádza z jedného smeru. Ak objekt vrhá tiene do viacerých strán alebo tiene nedávajú zmysel, ide pravdepodobne o manipuláciu.

Duplikovaný objekt (cloned or duplicated object)

Ak sa rovnaký objekt (napr. bicykel, osoba, strom) opakuje viackrát na tej istej fotke v rovnakom uhle alebo pozícii, pravdepodobne bol skopírovaný pomocou klonovacieho nástroja.

Odras nesúladi (mismatched reflection)

Odrazy vo vode, oknách alebo skle by mali zodpovedať tomu, čo sa v skutočnosti nachádza pred nimi. Ak vidíš odraz, ktorý sa nezhoduje s okolím, ide o podvrh alebo zlý render.





Falošné fotky





Falošné fotky





Falošné fotky





Falošné fotky



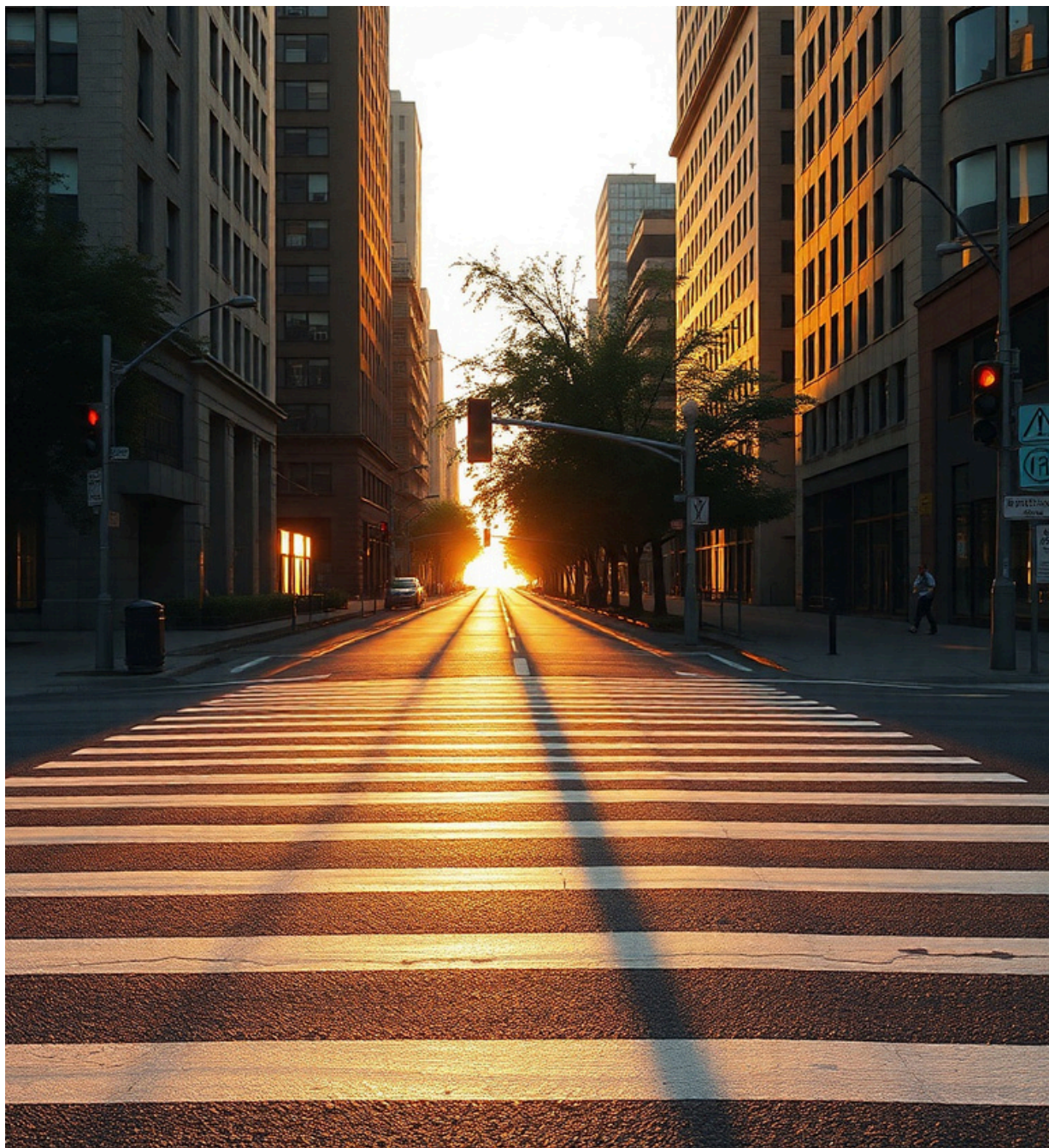


Falošné fotky





Falošné fotky





V dnešnom svete plnom informácií je dôležité vedieť si fakty overovať. Nestačí len veriť tomu, čo vidíme alebo čítame – treba sa zamyslieť, odkiaľ informácia pochádza, kto ju šíri a či sú k nej dostupné dôveryhodné zdroje. Ak vieme rozpoznať, čo je dôkaz a čo len tvrdenie bez opory, nenecháme sa tak ľahko oklamať.

Rovnako dôležité je poznať manipulačné techniky, ktoré sa často používajú v dezinformáciách. Ak tieto techniky rozpoznáš, dokážeš ich aj odfiltrovať.

Aj fotografie môžu byť zavádzajúce. Moderné nástroje umožňujú ľahko vytvoriť alebo upraviť obrázok tak, aby pôsobil dôveryhodne. Rozlíšiť skutočný záber od falošného si vyžaduje najmä pozornosť – ale dá sa to naučiť.

Overovanie faktov, znalosť manipulačných trikov a schopnosť odhaliť falošné fotky sú dnes dôležité zručnosti. Pomáhajú nám myslieť kriticky, rozhodovať sa na základe pravdy a nenechať sa zmanipulovať – či už v médiách, online alebo najmä v reálnom živote.





4 - 3 - 2

2 - 1 - 1

12 - 6 - 2

8 - 1 - 2

21 - 1 - 1

4 - 4 - 4

5 - 3 - 1

13 - 5 - 1

11 - 1 - 1

4 - 9 - 3





18 - 1 - 4

1 - 5 - 10

9 - 3 - 3

10 - 6 - 5

3 - 1 - 1

6 - 3 - 2

5 - 1 - 1





14 - 7 - 1

7 - 2 - 4

1 - 6 - 1

16 - 1 - 2

20 - 8 - 5

15 - 6 - 4

17 - 3 - 5

18 - 1 - 9

19 - 4 - 7

7 - 1 - 3

1 - 4 - 4





Katedra žurnalistiky a nových médií FF UKF v Nitre



SCAN ME



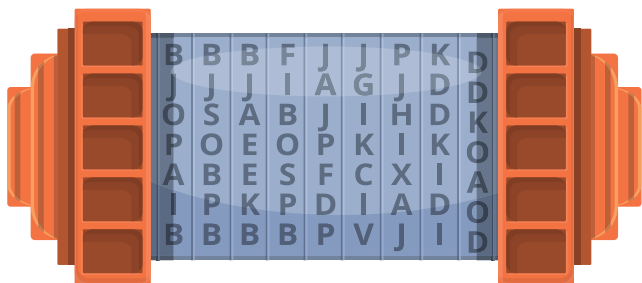


Bonusová úloha

Príbeh

Počas vyšetrovania digitálneho útoku na školský informačný systém ste narazili na podozrivý odkaz. Podľa všetkého ho zanechal hacker. Jeho cieľom je rozšíriť falošnú správu, ktorá má vyvolať paniku medzi študentmi.

Na stole leží zašifrovaný text a vedľa neho poznámka. Inštrukcie sú vždy skryté v hádankách.

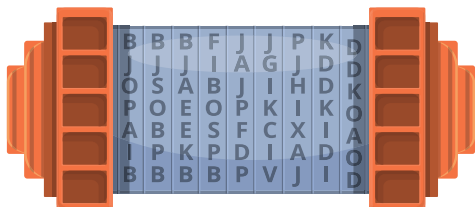
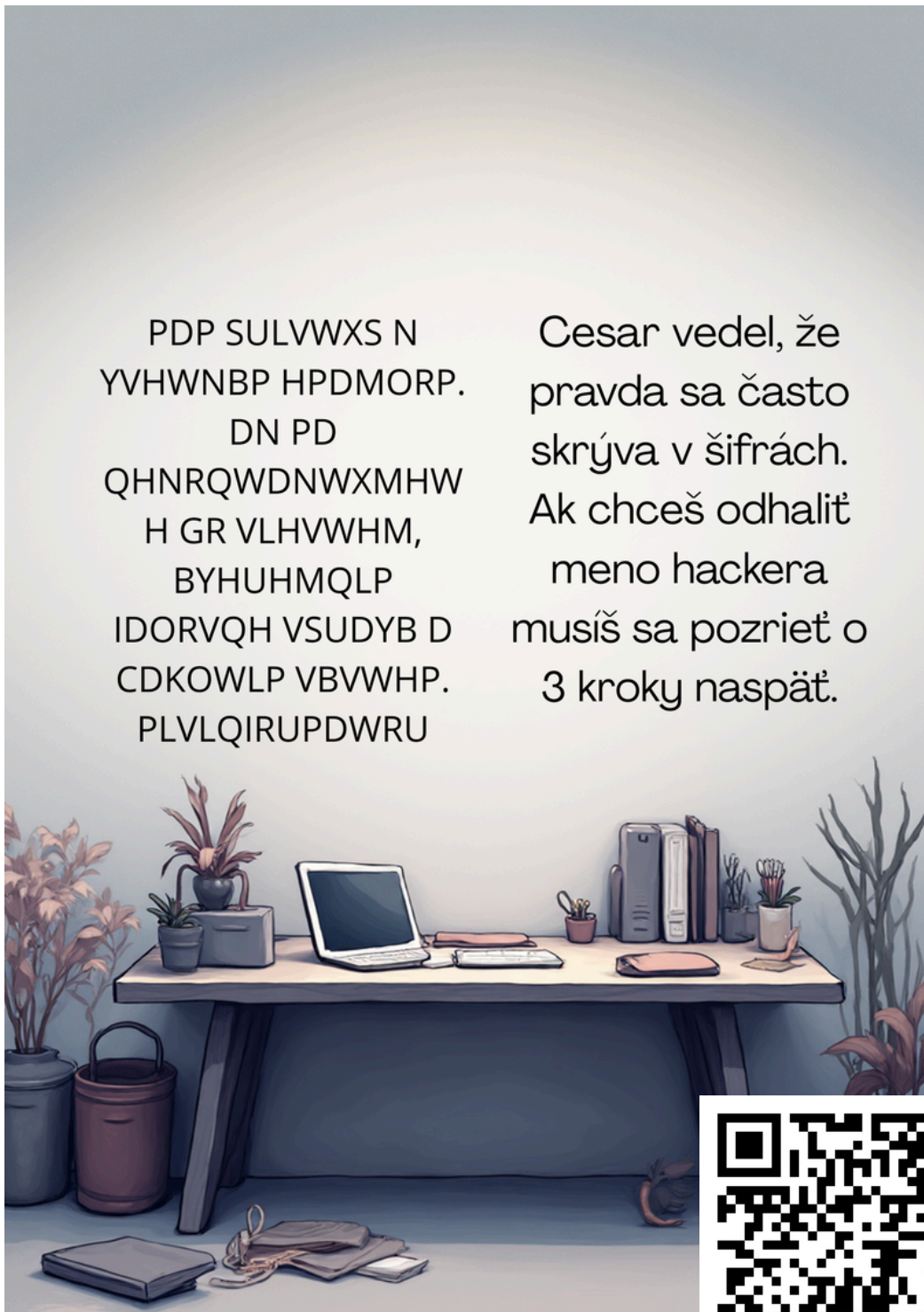




Bonusová úloha

PDP SULVWXS N
YVHWNBP HPDMORP.
DN PD
QHNRQWDNWXMHW
H GR VLHVWHM,
BYHUHMQLP
IDORVQH VSUDYB D
CDKOWLP VBVWHP.
PLVLQIRUPDWRU

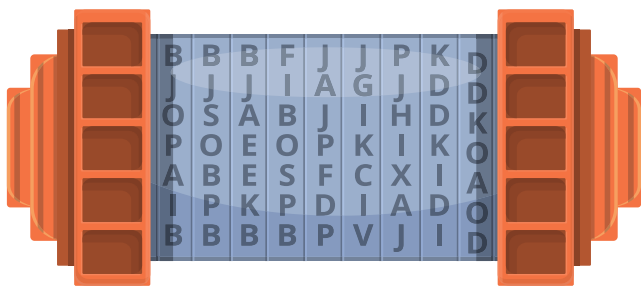
Cesar vedel, že
pravda sa často
skrýva v šifrách.
Ak chceš odhaliť
meno hackera
musíš sa pozrieť o
3 kroky naspäť.





Bonusová úloha

MAM PRISTUP K VSETKYM
EMAJLOM. AK MA
NEKONTAKTUJETE DO SIESTEJ,
ZVEREJNIM FALOSNE SPRAVY A
ZAHLTIM SYSTEM.
MISINFORMATOR



Bibliografia

- Ambrózová, J., et al. Prierezové gramotnosti: sprievodca. 1. vyd. Bratislava: Národný inštitút vzdelávania a mládeže, 2025. 151s. ISBN 978-80-565-1650-8. Dostupné na internete: https://ucime.vzdelavanie21.sk/wp-content/uploads/2025/10/NIVAM_Prierezove_gramotnosti.pdf
- Critical Media Project. Media Literacies. Critical Media Project, 2017–2026. Dostupné na: <https://criticalmediaproject.org/media-literacies/>
- Ekonomická encyklopédia. (2025). Digitálna gramotnosť: Základ modernej občiny. <https://www.ekonomicka.sk/digitalna-gramotnost-zaklad-modernej-obciny/>
- Ennis, R. H. (1985). A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills. Educational Leadership, 43(2), 44–48. <https://www.ascd.org/el/articles/a-logical-basis-for-measuring-critical-thinking-skills>
- European Commission. (2022). Guidelines for teachers on tackling disinformation and promoting digital literacy. Publications Office of the European Union, pp. 1–38.: <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/guidelines-for-teachers-to-foster-digital-literacy-and-tackle-disinformation>
- Európska komisia. (2025). Guidelines for teachers to foster digital literacy and tackle disinformation. <https://education.ec.europa.eu/sk/focus-topics/digital-education/action-plan/guidelines-for-teachers-to-foster-digital-literacy-and-tackle-disinformation>
- Facione, P. A. (1990). Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction (The Delphi Report). American Philosophical Association. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED315423.pdf>

Bibliografia

- Fernández-Otoya, F., de la Fuente-Anuncibay, R., & Martín-Martínez, A. (2024). Digital and information literacy in basic-education teachers: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 127–145: <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/2/127>
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). *Escape rooms for learning: A systematic review*. In L. Elbaek, G. Majgaard, A. Valente, & S. Khalid (Eds.), *Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning* (pp. 235–243). Academic Conferences and Publishing International Limited. <https://doi.org/10.34190/GBL19.179>
- Halpern, D. F. (2014). *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking*. New York: Psychology Press. <https://www.perlego.com/book/1556483/thought-and-knowledge-an-introduction-to-critical-thinking-pdf>
- ITnetwork.sk. (2025). Šifrovanie – princípy a použitie. <https://www.itnetwork.sk/bezpecnost/sifrovanie>
- Mammadov, F. K. (2023). A new approach to book cipher: Web pages as a key to encryption. AIS Kharkiv Polytechnic Institute. <https://ais.khpi.edu.ua/article/view/274958>
- Marlow, S. L., Lacerenza, C. N., Paoletti, J., Burke, C. S., & Salas, E. (2018). Does team communication represent a one-size-fits-all approach?: A meta-analysis of team communication and performance. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 145–170. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.08.001>
- Mediálna gramotnosť. Mediálna gramotnosť. 2025. Dostupné na: <https://www.medialnagramotnost.sk/> (cit. 2026).
- Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky. (2015). Štátny vzdelávací program pre stredné školy. MŠVVaŠ SR. <https://www.statpedu.sk/sk/svp/statny-vzdelavaci-program/>

Bibliografia

- Paar, C., & Pelzl, J. (2018). Shift (or Caesar) Cipher [Chapter in Understanding Cryptography]. https://uim.fei.stuba.sk/wp-content/uploads/2018/02/Understanding_Cryptography_Chptr_1-Intro_to_Crypto-Historical_Ciphers.pdf
- Paul, R., & Elder, L. (2006). Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life. Upper Saddle River, NJ: Pearson. [https://www.google.sk/books/edition/Critical_Thinking/MXZPEAAAQB_AJ?hl=sk&gbpv=1&dq=Paul,+R.,+%26+Elder,+L.+ \(2006\).+Critical+Thinking:+Tools+for+Taking+Charge+of+Your+Learning+and+Your+Life.&printsec=frontcover](https://www.google.sk/books/edition/Critical_Thinking/MXZPEAAAQB_AJ?hl=sk&gbpv=1&dq=Paul,+R.,+%26+Elder,+L.+ (2006).+Critical+Thinking:+Tools+for+Taking+Charge+of+Your+Learning+and+Your+Life.&printsec=frontcover)
- Pegalajar Palomino, M. del C., & Rodríguez Torres, Á. F. (2023). Digital literacy in university students: Educational implications. *Frontiers in Education*, 8, 1–12: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2023.1299059/full>
- Potter, W. J. (2019). *Media Literacy*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. [https://www.google.sk/books/edition/Media_Literacy/TtMwJ85nK2UC?hl=sk&gbpv=1&dq=Potter,+W.+J.+ \(2019\).+Media+Literacy.+Thousand+Oaks,+CA:+SAGE+Publications.&printsec=frontcover](https://www.google.sk/books/edition/Media_Literacy/TtMwJ85nK2UC?hl=sk&gbpv=1&dq=Potter,+W.+J.+ (2019).+Media+Literacy.+Thousand+Oaks,+CA:+SAGE+Publications.&printsec=frontcover)
- Sidekerskienė, T., & Damaševičius, R. (2023). Out-of-the-Box Learning: Digital Escape Rooms as a Metaphor for Breaking Down Barriers in STEM Education. *Sustainability*, 15(9), 7393. <https://doi.org/10.3390/su15097393>
- "Sociálne kompetencie v manažérskej praxi." (2023, June 13). *direktor.sk*. <https://www.direktor.sk/sk/casopis/manazment-skoly-v-praxi/socialne-kompetencie-v-manazerskej-praxi.m-1615.html>

Bibliografia

- Spitzberg, B. H., & Cupach, W. R. (1984). Interpersonal communication competence. In *Shared Communication Competence: Moving Beyond the Individual in Interprofessional Communication*. Springer Nature. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-70106-1_10
- Šeben Začková, T. (2023). Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. (n.d.). *Základy pedagogiky* [Online učebnica]. e-ucebnice.ff.ucm.sk. <https://e-ucebnice.ff.ucm.sk/index.php/zaklady-pedagogiky-2-2/>
- Učíme – metodický portál. Mediálna gramotnosť. Bratislava: Učíme – metodický portál (NIVaM), 2025. Dostupné na: <https://ucime.vzdelavanie21.sk/prierezove-gramotnosti-rozdelenie/obcianska-gramotnost/medialna-gramotnost/>
- Učíme.sk. (2025). *Digitálna gramotnosť – príručka pre učiteľov*. <https://ucime.vzdelavanie21.sk/prierezove-gramotnosti-rozdelenie/digitalna-gramotnost/>
- UNESCO. *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2013. ISBN 978-92-3-001239-7. Dostupné na: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606>
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making*. Strasbourg: Council of Europe.