



## Zpráva WP2

# Rozvoj rámce umělé inteligence v médiích

Číslo projektu: 2024-2-TR01-KA220-YOU-000277780



**Financováno  
Evropskou unií.**

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory autorů a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie, Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA) ani Turecké národní agentury. Evropská unie, EACEA ani Turecká národní agentura za ně nenesou odpovědnost.

## Obsah

1. Shrnutí6.....	6
Klíčová mezizemská sdělení6.....	6
Vysoce prioritní implikace pro Rámec AI v médiích7.....	7
2. Kontext projektu a zdůvodnění7.....	7
Konsorcium a role (perspektiva WP2)8.....	8
WP2 v logice projektu9.....	9
3. Cíle WP2, výzkumný design a metodologie9.....	9
3.1 Cíle WP29.....	9
3.2 Zdroje dat a nástroje9.....	9
3.3 Srovnávací přehled vzorků10.....	10
3.4 Analytický přístup14.....	14
4. Konsolidovaná zjištění (mezizemská syntéza)14.....	14
4.1 Současné vzorce využívání AI14.....	14
Uváděné běžné skupiny nástrojů15.....	15
4.2 Vnímané příležitosti15.....	15
4.3 Etická rizika a potřeby řízení15.....	16
Opakovaně zdůrazňované kategorie rizik16.....	16
4.4 Bariéry přístupu a přijetí16.....	16
4.5 Potřeby školení a preferované formáty17.....	17
Priority školení vyplývající ze zpráv17.....	17
5. Kapitoly zemí17.....	17
5.1 Turecko (Medya-İş)17.....	18
Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)17.....	18
Faktografický box země (vykázaná data)18.....	18
Implementovatelné požadavky (prioritizované)18.....	19
Mapování požadavků na rámec (operační pohled)19.....	19
Turecko – faktografický box20.....	20
Kontext a výchozí stav20.....	21
Poznatky z odborné fokusní skupiny20.....	21
Signály z dotazníku pro mládež21.....	21
Bariéry a postoje (vybrané kvantifikované výsledky)21.....	21
Případové studie21.....	21

Případová studie 1: Workshop umělé inteligence a digitálních médií21 .....	21
Případová studie 2: AI Stars (Yapay Zeka Yıldızları)21 .....	22
Hlavní zjištění z rešerše literatury21.....	22
Preferované požadavky na podporu (praktické)22 .....	23
Výstupy specifické pro Turecko k posílení Rámce AI v médiích23 .....	23
5.2 Malta (PBS).....	24
Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)23.....	24
Faktografický box země (vykázaná data)24 .....	24
Implementovatelné požadavky (prioritizované)24 .....	25
Mapování požadavků na rámec (operační pohled)25 .....	25
Malta – faktografický box26 .....	27
Kontext a výchozí stav27.....	27
Profesní a mládežnické perspektivy27 .....	28
Klíčové signály zachycené ve zprávě27 .....	28
Případové studie27 .....	28
Případová studie 1: DigiVision – Digitální média a aplikace pro mladé vysílatele27 .....	28
Případová studie 2: Univerzita Malta – workshopy o médiích a dezinformacích27 .....	28
Hlavní zjištění z rešerše literatury28.....	28
5.3 Srbsko (RTS)28 .....	29
Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)28.....	29
Faktografický box země (vykázaná data)28 .....	29
Implementovatelné požadavky (prioritizované)29 .....	29
Mapování požadavků na rámec (operační pohled)29 .....	30
Srbsko – faktografický box31 .....	31
Kontext a výchozí stav31.....	32
Poznatzky z odborné fokusní skupiny31 .....	32
Priority formulované profesní skupinou31.....	32
Signály z dotazníku pro mládež32.....	33
Kvantitativní indikátory zahrnuté ve zprávě32 .....	33
Případové studie32 .....	33
Případová studie 1: DigiVision – Digitální média a aplikace pro mladé vysílatele32 .....	33
Případová studie 2: Media Minds Academy (ruSTEM / podpora Velvyslanectví USA)3233	
Hlavní zjištění z rešerše literatury33.....	33

5.4 Německo (ZiB e.V.)33.....	34
Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)33.....	34
Faktografický box země (vykázaná data)33.....	34
Implementovatelné požadavky (prioritizované)33.....	34
Mapování požadavků na rámec (operační pohled)34.....	35
Kontext a výchozí stav35.....	36
Profesní perspektivy35.....	36
Signály z dotazníku pro mládež36.....	37
Pozoruhodná pozorování36.....	37
Případové studie36.....	37
Případová studie 1: GENius AI Workshop “AI a umění: kreativita nově definovaná” (ARIC Hamburg)36.....	37
Případová studie 2: “Zpět do školy 2025 – Naučte se pracovat s AI a deepfaky” (klicksafe / Better Internet for Kids)36.....	37
Literární a kontextové poznámky36.....	37
5.5 Česko (Eduheart)37.....	38
Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)37.....	38
Faktografický box země (vykázaná data)37.....	38
Případové studie37.....	39
Prioritní implementační zaměření38.....	39
Kontext a výchozí stav38.....	39
Poznatky z odborné fokusní skupiny38.....	39
Signály z dotazníku pro mládež38.....	40
Bariéry a postoje (vybrané kvantifikované výsledky)39.....	40
Případová studie 1: Workshopy AI gramotnosti a mediální výchovy v Česku39.....	40
Případová studie 2: Digitální kreativita mládeže a odpovědná tvorba obsahu40.....	41
6. Srovnávací analýza a implikace pro Rámec AI v médiích40.....	41
6.1 Konvergence a divergence40.....	41
Konvergence (vysoká důvěra)40.....	41
Divergence (dané kontextem)41.....	42
6.2 Navrhovaná struktura Rámce AI v médiích41.....	42
Píliře rámce41.....	42
6.3 Kompetenční matice (návrh)43.....	44

7. Doporučení pro realizaci WP3–WP5 a udržitelnost	44
7.1 Doporučení k architektuře školení	44
7.2 Zdrojové centrum a model aktualizace	46
7.3 Doporučení k diseminaci a zapojení	45
7.4 Návrhy monitorování a evaluace (kontinuita WP2–WP3)	46
8. Omezení a kvalitativní aspekty	45
Hlavní omezení pozorovaná v národních zprávách	45
Doporučená opatření zajištění kvality	46
Příloha A. Konsolidovaný log doporučení	47
Příloha B. Matice případových studií	49
Příloha C. Faktografické listy zemí (rychlá reference)	51
Turecko	51
Zdůrazněné hlavní příležitosti	51
Zdůrazněná hlavní rizika/obavy	51
Zdůrazněné hlavní potřeby školení	51
Malta	52
Zdůrazněné hlavní příležitosti	51
Zdůrazněná hlavní rizika/obavy	52
Zdůrazněné hlavní potřeby školení	51
Srbsko	52
Zdůrazněné hlavní příležitosti	52
Zdůrazněná hlavní rizika/obavy	52
Zdůrazněné hlavní potřeby školení	52
Německo	52
Zdůrazněné hlavní příležitosti	52
Zdůrazněná hlavní rizika/obavy	52
Zdůrazněné hlavní potřeby školení	52
Česko	52
Zdůrazněné hlavní příležitosti	52
Zdůrazněná hlavní rizika/obavy	53
Zdůrazněné hlavní potřeby školení	53
Příloha D. Kvantitativní výňatky podle zemí (WP2)	54
D.1 Turecko (Medya-İş) – výňatky z dotazníku (counts)	54
D.2 Malta (PBS) – výňatky z dotazníku	54

D.3 Srbsko (RTS) – Dotazník attitude distributions	55
D.4 Německo (ZiB e.V.) – výňatky z dotazníku	55
Příloha E. Implementační roadmapy zemí (WP3–WP5)	56
E.1 Turecko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)	56
E.2 Malta – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)	56
E.3 Srbsko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)	56
E.4 Německo – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)	57
E.5 Česko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)	57



## 1. Shrnutí

AI4YOUTH MEDIA je kooperační partnerství Erasmus+ KA220-YOU, jehož cílem je posílit mladé lidi a pracovníky s mládeží prostřednictvím zvyšování AI gramotnosti a digitálních dovedností, podpory etického využívání AI a rozvoje mediálních inovací skrze praktické učení a zapojení komunity.

Pracovní balíček 2 (WP2) se zaměřuje na identifikaci aktuálních potřeb prostřednictvím komparativní metodiky, která kombinuje desk research, odborné fokusní skupiny (nebo strukturované odborné rozhovory), dotazníky pro mládež a národní případové studie. Výstupy WP2 poskytují důkazní základ pro Rámec AI v médiích a navazující vzdělávací, školicí a diseminační aktivity. Tato souhrnná zpráva syntetizuje národní zprávy předložené partnerskými organizacemi z Německa, Malty, Srbska, Turecka a Česka. Konsoliduje kvantitativní signály (vzorce v dotaznících) s kvalitativními poznatky (odborné diskuse a otevřené reflexe) a převádí je do praktických implikací pro návrh rámce, architekturu školení a plánování implementace.

### Klíčová mezizemská sdělení

- Přijetí AI mezi mládeží a začínajícími odborníky je již široce rozšířené, přičemž konverzační AI (např. nástroje typu ChatGPT) funguje jako výchozí vstupní bod. Případy použití se soustřeďují kolem podpory psaní, generování nápadů, překladu, shrnování, obsahu pro sociální média a základního vizuálního designu.
- Sebedůvěra při každodenním používání je poměrně vysoká, ale koncepční porozumění tomu, jak systémy fungují (zkreslení, trénovací data, omezení, původ informací), zůstává nerovnoměrné a často spíše intuitivní než metodické.
- Etická rizika se napříč zeměmi sbíhají: dezinformace a deepfaky; zkreslení a diskriminace; soukromí a osobní údaje; duševní vlastnictví a autorství; transparentnost a odpovědnost v odborném i vzdělávacím kontextu.
- Poptávka po školení je praktická a založená na rolích: účastníci požadují konkrétní pracovní postupy, příklady, šablony a cvičení typu „udělej a zkontroluj“ navázaná na reálné mediální úkoly. Výrazně se projevila preference pokynů, které jsou operativní (co dělat), nikoli pouze normativní (co je správné).
- Přístup zůstává strukturální bariérou v několika kontextech, zejména tam, kde jsou vyžadována placená předplatná, hardware nebo stabilní připojení.

Náklady a nerovnoměrná institucionální kapacita mohou rozšiřovat stávající digitální nerovnosti.

- Zjištění z Česka dále potvrzují, že mladí lidé a pracovníci s mládeží již používají nástroje AI v každodenním učení, komunikaci a tvůrčích mediálních úkolech, jejich používání je však často praktické a intuitivní spíše než systematické. To posiluje potřebu pokynů pro bezpečné promptování, ověřovacích rutin, pravidel pro označování využití AI, povědomí o autorských právech a dostupných nízkonákladových možnostech nástrojů.

### Vysoce prioritní implikace pro Rámec AI v médiích

- Definovat minimální eticko-provozní standardy (transparentnost, soukromí již od návrhu, kontroly zkreslení, atribuce a hygiena autorských práv), které mohou pracovníci s mládeží a mediální pedagogové zavést bez specializované právní nebo technické podpory.
- Vytvořit modulární vzdělávací cesty odlišené podle role (mládež, pracovníci s mládeží, pedagogové, mediální profesionálové) a podle úkolu (text, audio, video, design, ověřování).
- Začlenit odolnost vůči dezinformacím jako průřezovou kompetenci: ověřovací rutiny, gramotnost v detekci syntetických médií a „kalibraci důvěry“ ve výstupy AI.
- Poskytnout model živého zdrojového centra: přehled doporučených nástrojů, vzorce promptů, kontrolní seznamy a aktualizací postupy pro udržení aktuálnosti materiálů.
- Zahrnout praktická ochranná opatření inspirovaná českými zjištěními pro odpovědnou mediální tvorbu mládeže, zejména bezpečné promptování, ověřování zdrojů, označování využití AI, pravidla autorských práv a atribuce, ochranu soukromí a odpovědné používání obrázků, videí a hlasů generovaných AI.

## 2. Kontext projektu a zdůvodnění

Rychlé rozšíření generativní AI změnilo způsob, jakým jsou informace vytvářeny, distribuovány a konzumovány. U mladých lidí jsou nástroje AI stále více integrovány do každodenního učení, komunikace a tvůrčího vyjádření. V mediálním kontextu stejné nástroje urychlují produkci obsahu a umožňují nové

formy vyprávění, zároveň však snižují práh pro dezinformace, manipulaci a zneužívání syntetických médií.

AI4YOUTH MEDIA reaguje na tuto realitu dvojího užití propojením tradic mediální gramotnosti s praktickým rozvojem dovedností v oblasti AI. Projekt je nastaven tak, aby podporoval mladé lidi i ty, kteří s nimi pracují (pracovníky s mládeží, pedagogy, mediální mentory), při přijímání AI odpovědným a na člověka zaměřeným způsobem.

Podle projektové žádosti probíhá AI4YOUTH MEDIA od 01/02/2025 do 31/01/2027 (24 měsíců) a sleduje výstupy zahrnující etický rámec pro využívání AI v médiích, praktické školení a komunitně orientovanou diseminaci navrženou tak, aby oslovila široké online publikum i místní ekosystémy.

### Konsorcium a role (perspektiva WP2)

Země	Partnerská organizace	Příspěvek WP2 (hlavní)	Předložené zdroje dat
Německo	ZiB e.V.	Odborné rozhovory/fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie	Národní zpráva (návrh PDF)
Malta	PBS	Odborná diskuse + dotazník pro mládež, národní případové studie, rešerše literatury	Národní zpráva (PDF)
Srbsko	RTS	Odborná fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie, rešerše literatury	Národní zpráva (PDF)
Turecko	Medya-iş	Odborná fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie, rešerše literatury	Národní zpráva (DOCX)
Česko	Eduheart	Odborná fokusní	Národní zpráva

		skupina / strukturovaný vstup, dotazník pro mládež, národní případové studie, národní analýza	(DOCX)
--	--	---	--------

## WP2 v logice projektu

WP2 je pracovní balíček vytvářející důkazní základnu. Jeho účelem je (i) zmapovat aktuální výchozí stav využívání AI v kontextech mediální práce s mládeží, (ii) identifikovat konkrétní rizika a mezery v kapacitách, (iii) zdokumentovat slibné postupy prostřednictvím případových studií a (iv) převést tyto vstupy do strukturovaného Rámce AI v médiích, který je použitelný pro praxi.

## 3. Cíle WP2, výzkumný design a metodologie

### 3.1 Cíle WP2

- Identifikovat, jak mladí lidé a praktici v současnosti používají nástroje AI v mediálně zaměřených úkolech a vzdělávacích kontextech.
- Posoudit vnímané přínosy a rizika, včetně etických a právních obav relevantních pro mediální práci s mládeží.
- Určit potřeby a priority školení pro různé role (pracovníci s mládeží, pedagogové, mediální mentoři, mládež).
- Zachytit a analyzovat faktory národního kontextu (přístup, institucionální připravenost, místní diskurz).
- Poskytnout srovnávací syntézu, která přímo informuje návrh Rámce AI v médiích a navazujících školicích zdrojů.

### 3.2 Zdroje dat a nástroje

Partneři použili společnou sadu nástrojů WP2: (i) národní fokusní skupinu nebo strukturované odborné rozhovory, (ii) dotazník pro mládež (Likertova škála + otevřené položky), (iii) alespoň dvě národní případové studie dokumentující inovativní praxi a (iv) krátkou rešerši literatury. V několika zemích byla data z fokusních skupin a dotazníků sbírána v těsné návaznosti a interpretována

společně, aby se triangulovaly kvantitativní vzorce s kvalitativními vysvětleními. Česká národní zpráva sleduje stejnou celkovou logiku tím, že kombinuje odborné vstupy pracovníků s mládeží, pedagogů a mediálně zaměřených profesionálů s dotazníkem pro mládež, národní analýzou a dvěma národními případovými studii.

### 3.3 Srovnávací přehled vzorků

Tato část konsoliduje vykázané charakteristiky vzorku napříč partnerskými zeměmi na základě národních zpráv WP2. Údaje jsou uváděny tak, jak je partneři nahlásili, a to z důvodu transparentnosti a podpory mezizemského výkladu.

Tabulka slouží jako rychlá reference pro kontinuitu WP2–WP3 (návrh školení) a pro interpretaci konsolidovaných zjištění v oddílech 4–7.

Země (partner)	Fokusní skupina (datum; N; profil)	Dotazník (N; věkové rozmezí/profil)	Klíčové kvantitativní signály (vybrané)	Kvantitativní výstupy případových studií (pokud uvedeno)
Turecko (Medya-ış)	2025 (uvedeno); N=10; polostrukturovaná online fokusní skupina (profesionálů z mediálního ekosystému)	N=10; 15–29	<ul style="list-style-type: none"> <li>Využívání AI: 9/10 často; 1/10 někdy</li> <li>Využívání nástrojů: ChatGPT 10/10; Gemini 6/10; Canva AI 5/10; multimodální nástroje 5/10; video/audio nástroje 3/10</li> <li>Bariéry: náklady 7/10; etická rizika 2/10; složitost 2/10; jiné 1/10; průměr odpovědného používání 4,4/5</li> </ul>	Analýza kurikula na 72 univerzitách; národní workshop s více než 30 experty (uvedeno).

Malta (PBS)	28.10.2025; N=12; studenti/pracovníci médií, začínající novináři, tvůrci obsahu, kreativci	N=12; primárně 20–29 let (tabulka zahrnuje jednoho respondenta ve věku 15–19 let a jednoho ve věku 30–37 let)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Využívání AI: 66,7 % často; 25,0 % někdy; 8,3 % nikdy</li> <li>• Bariéry: náklady 58,3 %; omezení přístupu 33,3 %; etické obavy 33,3 %</li> <li>• Postoje: 91,7 % souhlasí, že AI má být používána odpovědně; 66,7 % souhlasí, že AI podporuje kreativitu; 50,0 % souhlasí, že rozumí rizikům zkrslení</li> </ul>	Nejsou uvedeny konzistentní číselné výstupy pro obě případové studie; důraz je kladen na relevanci pracovních postupů.
Srbsko (RTS)	13.11.2025; N=12; mediální profesionálové, univerzitní profesori, umělci pracující s mládeží prostřednictvím NNO	N=11 (implikováno); 24–37 (uvedeno)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porozumění zkrslení: 54,55 % hodnotí 5; 36,36 % hodnotí 4; 9,09 % hodnotí 3</li> <li>• Výrok o kreativitě: 36,36 % hodnotí 3; 27,27 % hodnotí 2; 27,27 % hodnotí 4; 9,09 % hodnotí 1</li> <li>• Odpovědné používání: 100 % hodnotí 5</li> </ul>	Dvoudenní školení pro 20 venkovských pedagogů; vytvoření 10 vzdělávacích videí (uvedeno).
Německo (ZiB e.V.)	15.10.2025; N=10; sociální pracovníci,	N=10; 16–28 (uvedeno)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Přibližně 80 % uvádí, že AI používá</li> </ul>	V návrhu národní zprávy není

	učitelé, profesionálov é používající AI		často/občas; 1 účastník uvádí vzácné používání• Sebedůvěra: více než polovina hodnotí sebedůvěru 5/5; většina ostatních 4/5• Zmíněné nástroje: ChatGPT, Canva AI, CapCut, Gamma AI, Gemini, ElevenLabs, NotebookLM; také Sora AI a Pixiverse	systematicky kvantifikován o.
Česko	Datum neuveдено; N=11; pracovníci s mládeží / pedagogové / mediálně zaměřeni profesionálov é pracující s mladými lidmi v digitálních, kreativních nebo vzdělávacích kontextech	N=12; mladí lidé zapojeni do mediálních, kreativních, vzdělávacích nebo digitálních aktivit	Využívání AI: 7/12 často; 4/12 někdy; 1/12 vzácné/bez pravidelného použití. Nástroje: ChatGPT 11/12; Canva AI 6/12; Gemini nebo podobné nástroje 5/12; video/audio AI nástroje 4/12. Sebedůvěra: úroveň 5 = 2/12; úroveň 4 = 4/12; úroveň 3 = 5/12; úroveň 2 = 1/12. Bariéry: náklady 7/12; etické obavy 5/12; složitost 4/12; omezení přístupu 3/12.	Nejsou uvedeny systematické číselné výstupy pro obě případové studie; důraz je kladen na workshopy AI gramotnosti a odpovědnou digitální kreativitu mládeže.

Poznámka: Podíly odpovědí a počty jsou reprodukovány tak, jak jsou uvedeny v národních zprávách. Pokud národní zpráva uvádí kvalitativní deskriptory (např. „několik“, „více“) místo počtů, syntéza zachovává původní formulaci a vyhýbá se odhadům.

Země	Odborné setkání (datum, forma, N, profily)	Dotazník pro mládež (N, věkové rozmezí, poznámky)	Poznámky ke kvalitě dat
Německo	ZiB e.V.	Odborné rozhovory/fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie	Národní zpráva (návrh PDF)
Malta	PBS	Odborná diskuse + dotazník pro mládež, národní případové studie, řešerše literatury	Národní zpráva (PDF)
Srbsko	RTS	Odborná fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie, řešerše literatury	Národní zpráva (PDF)
Turecko	Medya-ış	Odborná fokusní skupina, dotazník pro mládež, národní případové studie, řešerše literatury	Národní zpráva (DOCX)
Česko	Eduheart	Odborná fokusní	Jsou uvedeny

		skupina / strukturovaný vstup, dotazník pro mládež, národní analýza, dvě případové studie	jasné hodnoty N pro odbornou skupinu a dotazník pro mládež. Zpráva obsahuje použitelné kvantitativní výňatky z dotazníku, ale věkové rozmezí skupiny mládeže a systematické kvantitativní výstupy pro případové studie nejsou specifikovány.
--	--	---	--

### 3.4 Analytický přístup

Národní týmy použily přístup tematické syntézy. Kvantitativní výsledky dotazníků byly shrnuty deskriptivně (počty a procenta tam, kde byly k dispozici). Kvalitativní materiál z odborných setkání a otevřených dotazníkových položek byl kódován do sdíleného souboru témat: současné případy použití, příležitosti, rizika a etické otázky, bariéry přístupu a přijetí, potřeby školení a doporučení pro Rámec AI v médiích. Na souhrnné úrovni byla zjištění porovnávána napříč zeměmi s cílem identifikovat robustní společné rysy a významné odlišnosti související s kontextem (například institucionální připravenost, podmínky trhu práce, mediální ekosystémy a omezení přístupu).

## 4. Konsolidovaná zjištění (mezizemská syntéza)

### 4.1 Současné vzorce využívání AI

Napříč zeměmi je využívání AI nejvíce ustálené u textově orientovaných úkolů a vstupní tvůrčí práce. Konverzační asistenti se používají jako univerzální rozhraní pro psaní, shrnování, překlad, brainstorming a plánování. Tam, kde se mládež zapojuje do mediální produkce, se AI používá také pro design, materiály pro sociální média a stále častěji pro audio/video asistenci prostřednictvím funkcí AI integrovaných do platforem.

Zjištění z Česka jsou s tímto vzorcem v souladu. Mladí respondenti uvedli, že AI využívají zejména pro podporu psaní, generování nápadů, překlad, vizuální design, obsah pro sociální média a podporu učení. Dominantním vstupním bodem byly nástroje typu ChatGPT, jejichž používání uvedlo 11 z 12 českých respondentů. Zmíněny byly také Canva AI, Gemini nebo podobné nástroje a video/audio AI nástroje, což ukazuje, že využívání AI se rozšiřuje od textové asistence k vizuální a audiovizuální mediální produkci.

### Uváděné běžné skupiny nástrojů

- Konverzační AI: nástroje typu ChatGPT používané jako primární rozhraní pro ideaci, tvorbu návrhů, podporu učení a organizaci pracovních postupů.
- Design a sociální média: Canva AI, CapCut, Gamma AI a podobné nástroje pro rychlou tvorbu materiálů, šablonovaný obsah a prezentační výstupy.
- Audio/video asistence: funkce platformem nebo balíků (např. nástroje Adobe AI) a nově vznikající generátory (např. nástroje typu Sora) používané účastníky zapojenými do produkce nebo experimentování.
- Rozšiřování znalostí a výzkumu: nástroje zaměřené na tvorbu poznámek a vyhledávání (např. nástroje typu NotebookLM) se objevují u digitálně pokročilejších nebo experimentujících skupin uživatelů.

### 4.2 Vnímané příležitosti

- Kreativita a rychlé prototypování: AI snižuje úsilí potřebné k vytvoření prvních návrhů a variant, čímž podporuje experimentování a učení tvorbou.
- Efektivita a dostupnost: AI zkracuje čas věnovaný opakujícím se úkolům a může podporovat inkluzi prostřednictvím překladu, zjednodušování a asistovaného psaní.
- Mediální inovace: účastníci identifikují příležitosti v archivní práci, digitálním vyprávění, virtuální produkci a datově podporované žurnalistice, pokud jsou zajištěny autenticita a atribuce.
- Podpora učení: mládež i pedagogové vnímají AI jako akcelérátor porozumění a jako prostředek překlenutí mezer tam, kde je mentorská kapacita omezená.

### 4.3 Etická rizika a potřeby řízení

Etické obavy nejsou pro účastníky abstraktní; souvisejí s konkrétní mediální realitou: manipulací syntetických médií, rozmazaným autorstvím a tlakem na rychlejší produkci obsahu. Zprávy se shodují na potřebě praktických ochranných opatření, která mohou uplatnit i neodborníci. Česko přidává další důkazy, že etická rizika jsou přímo propojena s každodenní mediální praxí mládeže. Respondenti zmiňovali obavy z dezinformací, deepfake obsahu, nejasných zdrojů, soukromí, plagiátorství, autorských práv, autorství, ztráty autenticity a nadměrného spoléhání na odpovědi generované AI. Konkrétně také zmínili riziko používání obrázků, videí a hlasů generovaných AI bez souhlasu. Tato zjištění posilují potřebu praktických pravidel pro označování, souhlas, atribuci, ochranu soukromí a lidskou editorskou odpovědnost.

### Opakovaně zdůrazňované kategorie rizik

- Dezinformace a deepfaky: potenciál škálovat manipulovaný obsah a narušovat důvěru ve veřejné informace.
- Zkreslení a diskriminace: povědomí, že výstupy AI mohou odrážet a zesilovat společenské předsudky; nejistota, jak je detekovat a zmírňovat.
- Soukromí a osobní údaje: rizika spojená s nahráváním osobních údajů, údajů o mládeži nebo citlivých materiálů do systémů třetích stran.
- Duševní vlastnictví a autorství: nejasnosti ohledně vlastnictví výstupů generovaných AI, používání autorsky chráněných trénovacích dat a vhodných postupů atribuce.
- Transparentnost a odpovědnost: potřeba uvádět asistenci AI ve vzdělávacím a profesionálním kontextu a zachovávat editorskou odpovědnost.

### 4.4 Bariéry přístupu a přijetí

- Náklady na předplatná a prémiové funkce; nerovný přístup k zařízením a stabilnímu připojení.
- Institucionální omezení: omezená organizační kapacita experimentovat, nedostatek politik a nízká sebedůvěra školitelů.
- Mezery v dovednostech: nerovnoměrné porozumění ověřovacím rutinám, strategiím promptování a bezpečným postupům práce s daty.
- Kulturní a pracovně-tržní obavy: úzkost ze ztráty pracovních míst a deskillingu, zejména v tradičních mediálních prostředích.

- Český dotazník potvrzuje bariéry přístupu v kvantifikované podobě. Náklady byly nejčastěji zmiňovanou bariérou, uvedlo je 7 z 12 mladých respondentů, následovaly etické obavy u 5 respondentů, složitost u 4 respondentů a omezení přístupu u 3 respondentů. To podporuje zařazení bezplatných nebo nízkonákladových alternativ nástrojů, strategií institucionálního přístupu a jednoduchých krokových pokynů do budoucích školicích materiálů.

#### 4.5 Potřeby školení a preferované formáty

Poptávka po školení je konzistentně rámována jako aplikované budování kapacit. Účastníci žádají modulární vzdělávací cesty, scénářová cvičení, kontrolní seznamy a příklady, které se přímo mapují na role a úkoly. Preferují kombinované formáty: krátké vstupy, vedenou praxi, vzájemné hodnocení a následnou podporu prostřednictvím zdrojového centra.

#### Priority školení vyplývající ze zpráv

- Praktické pracovní postupy pro mediální úkoly (pipeline od textu k obsahu, podpora editace, plánování a psaní scénářů, tvorba vizuálních materiálů).
- Ověřovací a důvěryhodnostní rutiny (hodnocení zdrojů, křížová kontrola, původ informací, základy detekce syntetických médií).
- Eticko-provozní pravidla (soukromí již od návrhu, atribuce, kontroly zkreslení, označování, bezpečné promptování a zacházení s daty).
- Gramotnost v krajině nástrojů (jaké nástroje existují, k čemu jsou vhodné, placené/bezplatné alternativy a aktualizací strategie).
- Facilitační dovednosti pro pracovníky s mládeží a pedagogy (jak učit používání AI bez normalizace podvádění nebo nadměrného spoléhání).
- Rutiny odpovědné mediální produkce mládeže, včetně bezpečného promptování, lidské kontroly, označování AI, autorských práv a atribuce, souhlasu s využitím obrazu/audia/video a praktických kontrolních seznamů pro mladé tvůrce.

#### 5. Kapitoly zemí

Tato část shrnuje každou národní zprávu v konzistentní struktuře: kontext, poznatky z odborného setkání, signály z dotazníku pro mládež, případové

studie a poznatky z literatury. Kapitoly zemí jsou záměrně podrobné, aby zachovaly nuance, které by se v mezizemské syntéze mohly ztratit.

## 5.1 Turecko (Medya-İş)

### Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)

Tento dodatek rozšiřuje kapitolu země o konkrétní signály založené na zprávě a o soubor implementovatelných požadavků navržených tak, aby mohly být přímo operacionalizovány ve WP3–WP5 (návrh školení, zdrojové centrum, diseminace a udržitelnost).

### Faktografický box země (vykázaná data)

Partnerská organizace	Medya-İş
Fokusní skupina (datum; N; profil)	2025 (uvedeno); N=10; polostrukturovaná online fokusní skupina (profesionálové z mediálního ekosystému)
Dotazník (N; věkové rozmezí/profil)	N=10; 15–29
Klíčové kvantitativní signály	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Využívání AI: 9/10 často; 1/10 někdy</li> <li>• Využívání nástrojů: ChatGPT 10/10; Gemini 6/10; Canva AI 5/10; multimodální nástroje 5/10; video/audio nástroje 3/10</li> <li>• Bariéry: náklady 7/10; etická rizika 2/10; složitost 2/10; jiné 1/10; průměr odpovědného používání 4,4/5</li> </ul>
Případové studie (kvantitativní výstupy)	Analýza kurikul napříč 72 univerzitami; národní workshop s více než 30 experty (uvedeno).
Prioritní implementační zaměření (WP3–WP5)	Viz níže uvedený seznam akčních požadavků.

### Implementovatelné požadavky (prioritizované)

Cesty ke snížení nákladů (institucionální přístup + otevřené alternativy) pro řešení hlavní bariéry.

Silně praktické moduly ověřování a důvěryhodnosti pro mladé tvůrce a mladé novináře.

Prohloubit technické porozumění nad rámec intuitivního používání (modely, datové stopy, zkreslení).

Multimodální pracovní postupy tvorby (text–obraz–video–audio) s etickými ochrannými prvky.

Cesty integrace s univerzitami a odbornými centry (na základě analýzy kurikul). Síť školitelů a model ToT.

Rychlý cyklus aktualizace nástrojů a změn politik.

Rutiny spolunavrhování se stakeholdery (navazující na model workshopu s více než 30 experty).

### Mapování požadavků na rámec (operační pohled)

Implementovatelný požadavek	Pilíř rámce / modul	WP3/výstupy k integraci	Operacionalizace (co vytvořit)
Cesty ke snížení nákladů (institucionální přístup + otevřené alternativy) zaměřené na hlavní bariéru	Přístup a inkluze	Pokyny k nástrojům + partnerský model	Licenční možnosti, užší seznam open-source řešení a rozpočtové pokyny
Prakticky zaměřené moduly ověřování a důvěryhodnosti pro mladé tvůrce a mladé novináře	Ověřování a mediální integrita	Školení WP3 + laboratoře	Verification drills, platform-specific checklists, provenance exercises
Prohloubit technické porozumění nad rámec intuitivního používání (modely, datové	Základy AI a kritické myšlení	Jádrový modul + mikro-učení	Krátké jednotky s kvízy a příklady „častých chyb“

stopy, zkreslení)			
Multimodální pracovní postupy tvorby (text–obraz–video–audio) s etickými ochrannými prvky	Tvůrčí produkční pracovní postupy	Projektově založené moduly	Kompletní projektové balíčky a hodnoticí rubriky
Cesty integrace s univerzitami a odbornými centry (na základě analýzy kurikul)	Institucionální integrace	Plán zapojení stakeholderů	Memoranda o porozumění, návrh mikrocertifikátu, sladění s kurikuly
Síť školitelů a model ToT	Budování kapacit a pedagogika	Balíček ToT + vzájemné učení	Příručka školitele, komunitní setkání a kontrolní seznamy QA
Rychlý cyklus aktualizace nástrojů a změn politik	Udržitelnost a údržba	Model správy hubu	Čtvrtletní protokol aktualizací a záznamy změn
Stakeholder co-design routines (building on 30+ expert workshop model)	Participace a řízení	Toolkit spolunavrhování	Scénáře workshopů, facilitační nástroje a záznamy rozhodnutí

### Turecko – faktografický box

Položka	Detail
Odborné setkání	2025 (datum ve zprávě neuvedeno)   online, polostrukturované   N=10
Dotazník pro mládež	N=10   věkové rozmezí 15–29
Typy dat	Odborná fokusní skupina; dotazník pro mládež; 2 případové studie; rešerše literatury

## Kontext a výchozí stav

Turecká národní zpráva je silně sladěna se šablonou WP2 a poskytuje kvantifikovaná zjištění. Zdůrazňuje vysokou míru přijetí nástrojů AI mezi mládeží (15–29) a jako hlavní bariéru identifikuje ekonomickou dostupnost, vedle etických obav a složitosti.

## Poznatky z odborné fokusní skupiny

- Účastníci zahrnují pracovníky s mládeží, mediální pedagogy, profesionály z kreativního průmyslu a terénní reportéry, což ukazuje silné propojení mezi prací s mládeží a reálnou mediální praxí.
- Etické otázky jsou formulovány provozními pojmy: dezinformace a zkreslení; rizika soukromí a dat; profesní odpovědnost a právní expozice; a potřeba jasných rutin pro označování a ověřování.
- Potřeby školení upřednostňují praktické, scénářově založené učení a praktické pokyny použitelné v redakcích, učebnách a centrech mládeže.

## Signály z dotazníku pro mládež

Dotazník pro mládež (N=10, věk 15–29) ukazuje intenzivní interakci s nástroji AI: 9 respondentů uvádí časté používání a 1 někdy. ChatGPT používají všichni respondenti (10/10), zatímco jiné nástroje, například Gemini, používá také většina (6/10).

## Bariéry a postoje (vybrané kvantifikované výsledky)

- Hlavní bariéra: náklady (7 respondentů), což naznačuje, že prémiový přístup je klíčovým hybatelem nerovnosti.
- Další bariéry: etická rizika (2), složitost (2), jiné (1).
- Respondenti rozpoznávají zkreslení a hodnotí povědomí o zkreslení převážně mezi 3–5 na škále 1–5, porozumění však zůstává intuitivní a vyžaduje strukturované školení.

## Případové studie

### Případová studie 1: Workshop umělé inteligence a digitálních médií

Strukturovaná workshopová iniciativa seznamující mládež s AI a tvorbou digitálních médií prostřednictvím praktických aktivit. Případ ukazuje aplikovaný přístup, který lze převést do opakovaně použitelných vzdělávacích modulů,

včetně cvičení pro bezpečné promptování, ověřování obsahu a etické označování.

## Případová studie 2: AI Stars (Yapay Zeka Yıldızları)

Celostátní iniciativa, která buduje kapacity v oblasti AI prostřednictvím školení školitelů, mobilních vzdělávacích komponent a oslovování škol/center mládeže. Případ je obzvláště relevantní jako model škálování a nabízí praktická poučení pro logistiku oslovování, návrh zdrojů a zajištění inkluze mimo velká města.

## Hlavní zjištění z rešerše literatury

Turecká rešerše literatury poskytuje strukturovaný teoretický rámec a propojuje akademické trendy s kurikuly žurnalistiky a potřebami sektoru. Podporuje názor, že AI gramotnost v mediálních kontextech musí integrovat technické porozumění (na vhodné úrovni), etiku a kompetenci založenou na úkolech a že kurikula vyžadují pravidelnou aktualizaci, aby držela krok s vývojem nástrojů AI.

- Lehký implementační kontrolní seznam pro organizace (zařízení, účty, základy ochrany dat a bezpečné nastavení učebny).
- Podpora školitelů: poznámky facilitátora, tipy pro řešení problémů a „běžné režimy selhání“ (halucinace, přehnaná sebedůvěra, posilování stereotypů).
- Opakovaně použitelné hodnoticí nástroje: škály pre/post sebedůvěry, reflexivní deníkové otázky a šablony rubrik pro mediální výstupy podporované AI.
- Krátký dodatek k ochraně při práci s nezletilými (soukromí, souhlas, ochrana identity a odpovědné publikování).
- Pokyny pro výběr nástroje podle úkolu a úrovně rizika (nízkorizikový brainstorming vs. vysoce riziková faktická tvrzení).
- Editorický pracovní postup „human-in-the-loop“ pro produkce mládeže (role, kontrolní brány a kontrolní seznamy zajištění kvality).
- Vzorce promptování pro mediální úkoly (návrhy titulků, osnovy scénářů, příprava rozhovorů, shrnování) s kontrolními body zkreslení/kvality.
- Pokyny k autorským právům a licencování pro generativní výstupy (obraz/audio/video), včetně matice rizik a heuristik bezpečného používání pro nekomerční projekty mládeže.

- Balíček ověřovacího pracovního postupu: kroky kontroly zdrojů, pokyny pro reverzní vyhledávání, varovné signály deepfake obsahu a eskalační cesta pro vysoce rizikové položky.
- Stručný balíček „označování a sdělování použití AI“ pro mediální výstupy mládeže (šablony + příklady + pravidla co dělat/nedělat).

Turecká zjištění ukazují na vysoké každodenní přijetí AI spojené s jasnou poptávkou po strukturovaných pracovních postupech vedených etikou. Následující požadavky na podporu jsou praktické, realizovatelné v rámci WP3–WP5 a přímo použitelné pracovníky s mládeží, mediálními pedagogy a mladými tvůrci:

### Preferované požadavky na podporu (praktické)

- Sada mikrocertifikátů / odznaků pro AI mediální gramotnost (např. Ověřování, Etická tvorba, Promptování pro média, Práva a licencování).
- Modulární knihovna šablon pro produkce mládeže (podcast, krátké video, kampaň na sociálních médiích) s integrovanými kontrolními body AI.
- Praktický toolkit pro povědomí o dezinformacích a syntetických médiích: scénářové karty, skripty pro hraní rolí a aktivity připravené pro výuku.
- Kontrolní seznam „odpovědné tvorby“, který kombinuje: (i) záměr, (ii) citlivost dat, (iii) označení, (iv) ověření a (v) správu práv.
- Dvojjazyčný (TR/EN) „Rychlý průvodce AI v médiích“ pro pracovníky s mládeží a školitele, sladěný s kompetenčním modelem projektu.

Aby byl rámec použitelný pro turecký ekosystém, doporučují se následující výstupy jako součást výstupů WP3. Jsou rámovány jako přenositelné zdroje, které mohou prospět i ostatním partnerským zemím:

### Výstupy specifické pro Turecko k posílení Rámce AI v médiích

Praktická možnost pilotního balíčku (orientačně) je 12–16 školicích hodin realizovaných ve 2–4 setkáních, zakončených ověřeným mediálním výstupem (např. epizodou podcastu nebo krátkým videem) a reflexivním záznamem o učení. Uvedené balení je navrženo jako model realizace WP4 (nikoli jako náhrada dat národní zprávy).

- Track B – Integrita a ověřování: praktická cvičení k detekci dezinformací, povědomí o deepfake obsahu a ověřovacím rutinám, navržená pro rychlý přenos do každodenní konzumace medií mládeží.

- Track A – Odpovědná tvorba podporovaná AI: krátké cykly mediální produkce, v nichž se AI používá pro ideaci, psaní scénářů a postprodukční podporu, kombinované s označováním a kontrolami kvality.

Turecko má dobrou pozici pro pilotní realizaci, která kombinuje vysokou obeznamenosť s nástroji AI se strukturovanými ochrannými opatřeními odpovědnosti. Na základě signálů z národní fokusní skupiny a dotazníku se doporučuje dvoukolejný pilotní přístup:

## 5.2 Malta (PBS)

### Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)

Tento dodatek rozšiřuje kapitolu země o konkrétní signály založené na zprávě a o soubor implementovatelných požadavků navržených tak, aby mohly být přímo operacionalizovány ve WP3–WP5 (návrh školení, zdrojové centrum, diseminace a udržitelnost).

### Faktografický box země (vykázaná data)

Partnerská organizace	PBS
Fokusní skupina (datum; N; profil)	28.10.2025; N=12; studenti/pracovníci médií, začínající novináři, tvůrci obsahu, kreativci
Dotazník (N; věkové rozmezí/profil)	N=12; primárně 20–29 let (tabulka zahrnuje jednoho respondenta ve věku 15–19 let a jednoho ve věku 30–37 let)
Klíčové kvantitativní signály	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Využívání AI: 66,7 % často; 25,0 % někdy; 8,3 % nikdy</li> <li>• Bariéry: náklady 58,3 %; omezení přístupu 33,3 %; etické obavy 33,3 %</li> <li>• Postoje: 91,7 % souhlasí, že AI by měla být používána odpovědně; 66,7 % souhlasí, že AI podporuje kreativitu; 50,0 % souhlasí, že rozumí rizikům zkreslení</li> </ul>

Případové studie (kvantitativní výstupy)	Nejsou uvedeny konzistentní číselné výstupy pro obě případové studie; důraz je kladen na relevanci pracovních postupů.
Prioritní implementační zaměření (WP3–WP5)	Viz níže uvedený seznam akčních požadavků.

### Implementovatelné požadavky (prioritizované)

Další provozní požadavky specifické pro Maltu (orientované na praxi):

- Plán přístupu k nástrojům zohledňující náklady (bezplatné/nízkonákladové alternativy, pokyny k hygieně účtů a sdílené pracovní postupy zařízení pro centra mládeže).
- Strukturovaný pracovní postup pro malé tvůrčí týmy (role: producent, ověřovatel, editor) ke snížení nadměrné závislosti na výstupech AI.
- Krátký modul etiky a práv zaměřený na duševní vlastnictví, atribuci a pravidla platform pro obsah vytvářený mládeží.
- Mikromodul o zkreslení AI v reprezentaci s využitím lokalizovaných příkladů a reflexivních diskusních promptů.

Institucionální přístup k hlavním nástrojům AI nebo podporované cesty bezplatných tarifů ke snížení nákladové bariéry.

Školení mediální gramotnosti v oblasti syntetických médií (deepfaky, manipulovaná média, dynamika platform).

Kontrolní seznamy ochrany soukromí již ve fázi návrhu pro tvůrce (obličej/hlas/podoba, souhlas, ukládání).

Etické rozhodovací pomůcky (prevence plagiátorství, autenticita, atribuce).

Produkční pracovní postupy s ochrannými prvky (od ideace po publikování) v prostředí médií mládeže.

Praktická cvičení k uvědomění si zkreslení (zkreslení v datových sadách, stereotypy, rámování).

Příprava školitelů (pracovníci s mládeží / mediální pedagogové) pro škálovatelné poskytování školení.

Komunitní zpětnovazební smyčka pro průběžné zlepšování.

### Mapování požadavků na rámec (operační pohled)

Implementovatel	Pilíř rámce /	WP3/výstupy k	Operacionalizace
-----------------	---------------	---------------	------------------

<b>ný požadavek</b>	<b>modul</b>	<b>integraci</b>	<b>(co vytvořit)</b>
Institucionální přístup k hlavním nástrojům AI nebo podporované cesty bezplatných tarifů ke snížení nákladové bariéry	Přístup a inkluze	Pokyny k nástrojům + plánování udržitelnosti	Možnosti pořízení, alternativy bezplatných tarifů a šablony zásad používání
Školení mediální gramotnosti v oblasti syntetických médií (deepfaky, manipulovaná média, dynamika platforem)	Ověřování a mediální integrita	Modul WP3 + praktické laboratoře	Praktické laboratoře s reálnými příklady; kroky detekce; cesty hlášení
Kontrolní seznamy ochrany soukromí již ve fázi návrhu pro tvůrce (obličej/hlas/podoba, souhlas, ukládání)	Ochrana dat a bezpečnostní postupy	Etické pokyny + toolkit pro tvůrce	Šablony souhlasu, prohlášení o zveřejnění a pokyny k bezpečnému ukládání
Etické rozhodovací pomůcky (prevence plagiátorství, autenticita, atribuce)	Etika a transparentnost	Pokyny + rychlé referenční karty	Jednostránkové rozhodovací stromy a scénáře „červených vlajek“
Produkční pracovní postupy s ochrannými prvky (od ideace po publikování) v prostředí médií mládeže	Tvůrčí produkční pracovní postupy	Školící moduly + příkladové projekty	Balíčky projektově orientovaného učení s výstupy a hodnotícími rubrikami
Praktická cvičení k uvědomění si zkraslení	Základy AI a kritické myšlení	Jádrový modul + případové úkoly	Cvičení pro rozpoznávání zkraslení a

(zkreslení v datových sadách, stereotypy, rámování)			reflexivní otázky
Příprava školitelů (pracovníci s mládeží / mediální pedagogové) pro škálovatelné poskytování školení	Budování kapacit a pedagogika	Balíček ToT	Příručka školitele, observační kontrolní seznamy a rutiny vzájemného učení
Komunitní zpětnovazební smyčka pro průběžné zlepšování	Sustainability & participation	Rámec M&E	Formuláře zpětné vazby, čtvrtletní proces revize a partnerská vzdělávací setkání

### Malta – faktografický box

Položka	Detail
Odborné setkání	28.10.2025   Valletta, prezenčně   N=12 (poznámka: narativ se rovněž odkazuje na respondenty dotazníku; viz omezení)
Dotazník pro mládež	N=12 (odvozeno z věkové tabulky a procent)   věkové rozmezí 15–37 (table) / 19–32 (narativ)
Typy dat	Odborná diskuse; dotazník pro mládež; 2 případové studie; rešerše literatury

### Kontext a výchozí stav

Zpráva Malty zasazuje přijetí AI do mediálního ekosystému malé země, kde jsou inovace a regulační reakceschopnost často poměrně rychlé. Respondenti zdůrazňují jak příležitost modernizovat kreativní průmysly, tak riziko ztráty autenticity, vytlačení pracovních míst a dezinformací ve vysoce propojeném informačním prostředí.

## Profesní a mládežnické perspektivy

Maltská zpráva trianguluje profesní reflexe s dotazníkovými odpověďmi mladých účastníků zapojených do mediálních a kreativních drah. Účastníci uvádějí časté používání AI a pragmatický zájem o aplikaci AI při tvorbě obsahu, archivaci a generování nápadů, zároveň však vyjadřují obavy z manipulace a eroze důvěry.

## Klíčové signály zachycené ve zprávě

- Silná shoda, že AI by měla být používána odpovědně; jasná poptávka po praktických pokynech spíše než po abstraktních principech.
- Střední porozumění zkreslení a potřeba cíleného školení o tom, jak se zkreslení projevuje v mediálních výstupech a doporučovacích systémech.
- Zájem o AI pro kreativní práci (např. rozvoj příběhů, tvorba vizuálních materiálů) a pro institucionální kontexty, jako je obnova archivů, za předpokladu uplatnění ochranných opatření pro původ a autorská práva.

## Případové studie

### Případová studie 1: DigiVision – Digitální média a aplikace pro mladé vysílatele

Model kooperačního partnerství Erasmus+, který podporuje mládež a pracovníky s mládeží v rozvoji moderních vysílacích dovedností, včetně produkce asistované AI. Případ je relevantní, protože propojuje učení mládeže s reálnými produkčními prostředími a zdůrazňuje význam strukturovaného mentoringu a učení založeného na pracovních postupech.

### Případová studie 2: Univerzita Malta – workshopy o médiích a dezinformacích

Workshopový model zaměřený na povědomí o dezinformacích a kritické myšlení. Ačkoli není výlučně zaměřen na AI, poskytuje na důkazech založenou strukturu pro posílení mediální gramotnosti a může být v rámci AI4YOUTH MEDIA rozšířen o explicitní moduly syntetických médií.

## Hlavní zjištění z rešerše literatury

Maltská rešerše literatury klade do popředí debaty o vzdělávání a digitální gramotnosti, zejména kolem rovného přístupu a etického řízení. Pro Rámec AI

v médiích je nejvíce akčním závěrem požadavek na jasná, praktická pravidla, která chrání důvěru a zároveň umožňují inovace.

### 5.3 Srbsko (RTS)

#### Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)

Tento dodatek rozšiřuje kapitolu země o konkrétní signály založené na zprávě a o soubor implementovatelných požadavků navržených tak, aby mohly být přímo operacionalizovány ve WP3–WP5 (návrh školení, zdrojový hub, diseminace a udržitelnost).

#### Faktografický box země (vykázaná data)

Partnerská organizace	RTS
Fokusní skupina (datum; N; profil)	13.11.2025; N=12; mediální profesionálové, univerzitní profesori, umělci pracující s mládeží prostřednictvím NNO
Dotazník (N; věkové rozmezí/profil)	N=11 (implikováno); 24–37 (uvedeno)
Klíčové kvantitativní signály	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porozumění zkreslení: 54,55 % hodnotí 5; 36,36 % hodnotí 4; 9,09 % hodnotí 3</li> <li>• Výrok o kreativitě: 36,36 % hodnotí 3; 27,27 % hodnotí 2; 27,27 % hodnotí 4; 9,09 % hodnotí 1</li> <li>• Odpovědné používání: 100 % hodnotí 5</li> </ul>
Případové studie (kvantitativní výstupy)	Dvoudenní školení pro 20 venkovských pedagogů; vytvoření 10 vzdělávacích videí (uvedeno).
Prioritní implementační zaměření (WP3–WP5)	Viz níže uvedený seznam akčních požadavků.

#### Implementovatelné požadavky (prioritizované)

Další provozní požadavky specifické pro Srbsko (orientované na praxi):

- Standard transparentnosti a označování pro mediální výstupy mládeže podporované AI (jednoduché štítky + příklady).

- Mini-toolkit pro ověřování navržený pro smíšené publikum (mládež + profesionálové) s krátkými, opakovatelnými rutinami.
- Pokyny k bezpečnému používání AI v kreativních odvětvích: výběr nástroje podle úkolu, kontroly citlivosti dat a brány kontroly kvality.
- Pokyny pro facilitátory k práci s polarizujícím obsahem a dezinformačními narativy ve skupinových prostředích.
- Profesně specifické moduly pro mediální a mládežnické ekosystémy (žurnalistika, práce s mládeží v NNO, kreativní produkce).
- Živý zdrojový hub se šablonami a příklady.
- Postupy transparentnosti: označování podpory AI, zveřejňování zdrojů, kontroly přesnosti.
- Inkluze pro venkovské/podfinancované kontexty (offline/nízkopásmové možnosti).
- Podpora místních školitelů (budování kapacit).
- Konsolidace povědomí o zkreslení a rizicích (vysoké stávající povědomí).
- Zásady používání nástrojů AI v organizacích.
- Replikační balíčky založené na uvedených výstupech případových studií.

### Mapování požadavků na rámec (operační pohled)

Implementovatelný požadavek	Pilíř rámce / modul	WP3/výstupy k integraci	Operacionalizace (co vytvořit)
Profesně specifické moduly pro mediální a mládežnické ekosystémy (žurnalistika, práce s mládeží v NNO, kreativní produkce)	Cesty podle rolí	Modulární kurikulum WP3	Track-based learning paths (beginner/intermediate)
Živý zdrojový hub se šablonami a příklady	Udržitelnost a údržba	Vytvoření hubu + správa	Repository structure, contribution guidelines, periodic updates
Postupy	Etika a	Pokyny + šablony	Štítky zveřejnění,

transparentnosti: označování podpory AI, zveřejňování zdrojů, kontroly přesnosti	transparentnost		kontrolní seznamy ve stylu redakce a vzorové zásady
Inkluze pro venkovské/podfinancované kontexty (offline/nízkopásmové možnosti)	Přístup a inkluze	Adaptované materiály	Tisknutelné materiály, offline aktivity a nízkotechnologické alternativy
Podpora místních školitelů (budování kapacit)	Budování kapacit a pedagogika	ToT a síť školitelů	Mentoringový plán, komunity praxe a opakovací setkání
Konsolidace povědomí o zkreslení a rizicích (vysoké stávající povědomí)	Základy AI a kritické myšlení	Pokročilá případová cvičení	Balíčky scénářů zaměřené na dezinformace a spolehlivost
Zásady používání nástrojů AI v organizacích	Řízení a provoz	Šablony politik	Vzorová politika s rolemi/odpovědnostmi
Replikační balíčky založené na uvedených výstupech případových studií	Implementace a škálování	Projektové sady	Šablona programu dvoudenního školení; zadání tvorby videa

### Srbsko – faktografický box

Položka	Detail
Odborné setkání	13.11.2025   Bělehrad, prezenčně

	N=12 (poznámka: narativ zmiňuje 11 účastníky)
Dotazník pro mládež	N=11   věkové rozmezí 23–37
Typy dat	Odborná fokusní skupina; dotazník pro mládež; 2 případové studie; rešerše literatury

### Kontext a výchozí stav

Srbská zpráva zdůrazňuje sektor v přechodu: nástroje AI jsou v médiích, vzdělávání a občanské společnosti přijímány nerovnoměrně. Účastníci pozorují jak rychlé experimentování u digitálně aktivních profesionálů, tak váhání nebo vyhýbání se u těch, kteří mají obavy z etiky, autenticity nebo institucionální připravenosti.

### Poznatky z odborné fokusní skupiny

- AI je vnímána jako transformační pro produkční pracovní postupy, řešení problémů a tvůrčí procesy, avšak důvěra, autorství a integrita učení jsou ústředními obavami.
- Účastníci zdůrazňují, že samotný věk nepředpovídá přijetí; silnějšími hybateli jsou profesionální prostředí a motivace.
- Profesionálové požadují jasné etické/editoriální/pedagogické pokyny a profesně specifické školicí moduly s konkrétními pracovními postupy.

### Priority formulované profesní skupinou

- Zavést jasný soubor etických, redakčních a pedagogických pokynů.
- Poskytnout profesně specifické školicí moduly s konkrétními pracovními postupy.
- Podporovat místní školitele, kteří mohou vzdělávat kolegy a interně udržovat znalosti.
- Vytvořit živé a pravidelně aktualizované zdrojové centrum s příklady, šablonami a doporučenými nástroji.
- Zajistit dostupnost a inkluzi napříč venkovskými oblastmi, podfinancovanými institucemi a organizacemi mládeže.
- Budovat kulturu transparentního využívání AI, zejména ve vztahu ke zdrojům, přesnosti a autorství.

## Signály z dotazníku pro mládež

Vzorek dotazníku (N=11, věk 23–37) zachycuje mladé profesionály formující kulturu mládeže a mediální praxi. Všichni uživatelé AI uvedli nástroje třídy ChatGPT; zmíněny byly také designové nástroje (Canva AI) a produkční nástroje (funkce Adobe AI, systémy typu Sora a Gemini). Sebedůvěra je střední až vysoká, ale ne jednotná; mnoho respondentů uvádí „střední sebedůvěru“ a žádá další školení.

## Kvantitativní indikátory zahrnuté ve zprávě

- Rozdělení sebedůvěry (1–5): 54,55 % na úrovni 3; 18,18 % na 4; 18,18 % na 5; 9,09 % na 2.
- Využívání AI se zdá souviset spíše s pracovním kontextem než s věkem.
- Bariéry zahrnují nerovný přístup k placeným nástrojům a stabilní infrastrukturu, zejména mimo hlavní městská centra.

## Případové studie

### Případová studie 1: DigiVision – Digitální média a aplikace pro mladé vysílatele

Případ DigiVision je rámován jako vzácný model, v němž média veřejné služby spolupracují s organizacemi mládeže na poskytování kompetencí na úrovni odvětví. V Srbsku byly aktivity realizovány ve spolupráci s RTS s využitím redakčních a produkčních prostředí. Případ ukazuje, jak může být školení ukotveno v reálných pracovních postupech a zároveň odpovědně zavádět produkci podporovanou AI.

### Případová studie 2: Media Minds Academy (ruSTEM / podpora Velvyslanectví USA)

Vzdělávací iniciativa zaměřená na zranitelné venkovské komunity s cílem zlepšit povědomí o kybernetické bezpečnosti, digitální gramotnost a mediální gramotnost. Důraz na multiplikátory mezi učiteli, plány lekcí a zapojení komunity nabízí replikovatelný model pro oslovování a inkluzi – obzvláště relevantní pro zajištění toho, aby snahy o AI gramotnost nezůstaly soustředěny v privilegovaných městských prostředích.

## Hlavní zjištění z rešerše literatury

Srbská literární část posiluje potřebu propojit kompetenci v oblasti AI s mediální integritou a demokratickou odolností. Zdůrazňuje význam

transparentních standardů, profesionální odpovědnosti a školení, které se explicitně věnuje rizikům syntetických médií.

## 5.4 Německo (ZiB e.V.)

### Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)

Tento dodatek rozšiřuje kapitolu země o konkrétní signály založené na zprávě a o soubor implementovatelných požadavků navržených tak, aby mohly být přímo operacionalizovány ve WP3–WP5 (návrh školení, zdrojový hub, diseminace a udržitelnost).

### Faktografický box země (vykázaná data)

Partnerská organizace	ZiB e.V.
Fokusní skupina (datum; N; profil)	15.10.2025; N=10; sociální pracovníci, učitelé, profesionálové používající AI
Dotazník (N; věkové rozmezí/profil)	N=10; 16–28 (uvedeno)
Klíčové kvantitativní signály	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Přibližně 80 % uvádí časté/občasné používání AI; 1 účastník uvádí vzácné použití</li> <li>• Sebedůvěra: více než polovina hodnotí sebedůvěru 5/5; většina ostatních 4/5</li> <li>• Zmíněné nástroje: ChatGPT, Canva AI, CapCut, Gamma AI, Gemini, ElevenLabs, NotebookLM; také Sora AI a Pixiverse</li> </ul>
Případové studie (kvantitativní výstupy)	V návrhu národní zprávy není systematicky kvantifikováno.
Prioritní implementační zaměření (WP3–WP5)	Viz níže uvedený seznam akčních požadavků.

### Implementovatelné požadavky (prioritizované)

Prakticky orientované pracovní postupy AI pro mediální produkci mládeže (ideace, psaní scénářů, editace, publikování).

Ověřovací rutiny pro obsah podporovaný AI (kontroly zdrojů, provenience, citace).

Pokyny k autorství, označování využití AI a autorským právům ve výstupech mládeže.

Přístup školení školitelů pro učitele/pracovníky s mládeží.

Nízkonákladové cesty k nástrojům a modely institucionálního přístupu.

Kritická AI gramotnost pro mládež (jak modely fungují; zkreslení; omezení).

Ochranná opatření pro soukromí mládeže v mediálních projektech.

Průběžný model aktualizací pro rychle se měnící prostředí nástrojů.

### Mapování požadavků na rámec (operační pohled)

Implementovatelný požadavek	Pilíř rámce / modul	WP3/výstupy k integraci	Operacionalizace (co vytvořit)
Prakticky orientované pracovní postupy AI pro mediální produkci mládeže (ideace, psaní scénářů, editace, publikování)	Tvůrčí produkční pracovní postupy	Školící moduly WP3 + facilitační příručky	Kroková cvičení s příkladovými prompty, očekávanými výstupy a reflexivními otázkami
Ověřovací rutiny pro obsah podporovaný AI (kontroly zdrojů, provenience, citace)	Ověřování a mediální integrita	Modul WP3 k ověřování + seznam nástrojů	Kontrolní seznam, aktivity ve třídě a „ověřovací drily“
Pokyny k autorství, označování využití AI a autorským právům ve výstupech mládeže	Ethics, law & transparency	Integrace etických pokynů + šablony	Prohlášení o zveřejnění, formuláře souhlasu, licenční tipy a příklady případů
Přístup školení školitelů pro učitele/pracovníky s mládeží	Budování kapacit a pedagogika	Balíček ToT + příručka školitele	Plány lekcí (60–90 min), sady slidů a hodnoticí formuláře
Nízkonákladové cesty k nástrojům a modely	Přístup a inkluze	Zdrojový hub / pokyny k nástrojům	Rozhodovací strom pro výběr nástroje

institucionálního přístupu			(bezplatný, freemium, open-source) a pokyny k pořízení
Kritická AI gramotnost pro mládež (jak modely fungují; zkreslení; omezení)	Základy AI a kritické myšlení	Jádrový modul	Krátké výkladové jednotky + mikrokvízy + příklady běžných selhání
Ochranná opatření pro soukromí mládeže v mediálních projektech	Ochrana dat a bezpečnostní postupy	Pokyny + šablony	Kontrolní seznam minimalizace dat a bezpečnostní protokol
Průběžný model aktualizací pro rychle se měnící prostředí nástrojů	Udržitelnost a údržba	Model správy hubu	Kadence aktualizací, role a záznamy „co se změnilo“

### Kontext a výchozí stav

Německý příspěvek odráží digitálně vyspělé prostředí s vysokou výchozí expozicí spotřebitelským produktům s podporou AI a rostoucí veřejnou debatou o syntetických médiích, zkreslení a ochraně dat. Profesionálové pracující s mládeží vyjadřují jak optimismus ohledně učení a kreativity, tak obavy z eroze důvěry a nerovného přístupu ke kvalitním nástrojům.

### Profesní perspektivy

- Profesionálové popisují AI jako rozšiřující tvůrčí a vzdělávací příležitosti, ale zdůrazňují, že mladí lidé potřebují strukturovanou reflexi, aby se vyhnuli nekritickému přijetí.
- Mezi hlavní etické obavy patří dezinformace, soukromí, zkreslení, duševní vlastnictví a transparentnost v mediálním a vzdělávacím prostředí.
- Praktici požadují jasné pokyny a kontinuální profesní rozvoj spíše než jednorázová školení.

## Signály z dotazníku pro mládež

Vzorek dotazníku (N=10) ukazuje časté používání nástrojů AI mezi mladými respondenty, přičemž systémy třídy ChatGPT představují dominantní vstupní bod. Účastníci také uvedli používání designových a mediálních nástrojů, jako jsou Canva AI, CapCut, Gamma AI, Gemini, ElevenLabs, NotebookLM, a experimentování s nově vznikajícími generátory videa/obrazu.

## Pozoruhodná pozorování

- Vysoká sebehodnocená sebedůvěra při používání nástrojů AI; mladší respondenti také uvádějí, že se v nástrojích pohybují pohodlně.
- Silný zájem o využívání AI k organizaci a posilování kreativity při zachování rozdílu mezi asistencí a autorstvím.
- Etické povědomí je přítomné, ale praktické ověřovací rutiny vyžadují posílení.

## Případové studie

### Případová studie 1: GENius AI Workshop “AI a umění: kreativita nově definovaná” (ARIC Hamburg)

Praktický workshopový formát zaměřený na mládež (cca 3 hodiny), který kombinuje kreativní generativní úkoly s vedenou reflexí etických otázek, jako jsou deepfaky, zkreslení a autorství. Případ ilustruje účinnou pedagogiku „učení praxí“, kterou lze integrovat do návrhu školení projektu.

### Případová studie 2: “Zpět do školy 2025 – Naučte se pracovat s AI a deepfaky” (Klicksafe / Better Internet for Kids)

Národní osvětová kampaň zaměřená na studenty, učitele, rodiče a pracovníky ve vzdělávání prostřednictvím online livestreamu a bezplatných zdrojů (pracovní sešity, kvízy, příručky). Případ poskytuje škálovatelný model pro diseminaci a strukturovanou diskusi ve třídě o syntetických médiích a důvěře.

## Literární a kontextové poznámky

Německá zpráva zdůrazňuje význam začlenění etické gramotnosti do praktického používání nástrojů. Poukazuje také na potřebu dostupných vícejazyčných zdrojů a materiálů pro pedagogy, které lze rychle přijmout bez specializované infrastruktury.

## 5.5 Česko (Eduheart)

### Profil země: kvantitativní hlavní zjištění a implementovatelné požadavky (dodatek WP2)

Česká národní zpráva poskytuje smíšenou perspektivu analýzy potřeb založenou na odborném vstupu a datech z dotazníku pro mládež. Národní výzkum oslovil celkem 23 účastníků: 11 pracovníků s mládeží, pedagogů nebo mediálně zaměřených profesionálů a 12 mladých lidí zapojených do mediálních, kreativních, vzdělávacích nebo digitálních aktivit. Zjištění ukazují, že nástroje AI se v Česku již používají pro podporu psaní, generování nápadů, překlad, vizuální design, obsah pro sociální média, podporu učení a základní audiovizuální produkci. Profesionální i mladí respondenti však zdůraznili, že používání AI je často praktické a intuitivní spíše než systematické. Český příspěvek proto ukazuje jasnou potřebu strukturovaných pokynů k ověřování, bezpečnému promptování, etickému rozhodování, autorským právům, soukromí, označování využití AI a odpovědnému publikování.

### Faktografický box země (vykázaná data)

Fokusní skupina / odborný vstup: datum neuvedeno; N=11; pracovníci s mládeží, pedagogové a mediálně zaměření profesionálové pracující s mladými lidmi v digitálním, kreativním nebo vzdělávacím kontextu. Dotazník: N=12; mladí lidé zapojení do mediálních, kreativních, vzdělávacích nebo digitálních aktivit. Klíčové kvantitativní signály: Využívání AI: 7/12 často; 4/12 někdy; 1/12 vzácně/bez pravidelného použití. Využívání nástrojů: ChatGPT 11/12; Canva AI 6/12; Gemini nebo podobné nástroje 5/12; video/audio AI nástroje 4/12. Sebedůvěra při používání AI pro kreativní/mediální úkoly: úroveň 5 = 2/12; úroveň 4 = 4/12; úroveň 3 = 5/12; úroveň 2 = 1/12; úroveň 1 = 0/12. Bariéry: náklady 7/12; etické obavy 5/12; složitost 4/12; omezení přístupu 3/12. Etické povědomí: 10/12 respondentů silně nebo velmi silně souhlasilo, že AI by měla být používána odpovědně. Povědomí o zkreslení: úroveň 5 = 5/12; úroveň 4 = 5/12; úroveň 3 = 2/12.

## Případové studie

- Workshopy AI gramotnosti a mediální výchovy v Česku
- Digitální kreativita mládeže a odpovědná tvorba obsahu.

## Prioritní implementační zaměření

Praktická AI gramotnost, bezpečné promptování, ověřovací rutiny, lidský dohled, autorská práva a atribuce, ochrana soukromí, označování využití AI, odpovědná vizuální/audio produkce a dostupné alternativy k placeným nástrojům.

## Kontext a výchozí stav

Umělá inteligence se v Česku stává stále viditelnější ve vzdělávání, práci s mládeží, mediální produkci a kreativní komunikaci. Mladí lidé a pracovníci s mládeží již používají nástroje podporované AI pro psaní, překlad, generování nápadů, návrh obrázků, obsah pro sociální média, podporu učení a základní audiovizuální produkci.

Česká zpráva zároveň ukazuje, že rychlý rozvoj AI vytváří praktické obavy související s dezinformacemi, deepfaky, soukromím, autorskými právy, autorstvím, algoritmickým zkreslením a nadměrným spoléháním na automatizované výstupy. Česká zjištění proto podporují rámec, který kombinuje praktické dovednosti v oblasti AI s kritickou mediální gramotností, etickými ochrannými opatřeními a dostupnými školicími materiály.

## Poznatky z odborné fokusní skupiny

Odborná skupina zahrnovala 11 pracovníků s mládeží, pedagogů a mediálně zaměřených profesionálů pracujících s mladými lidmi v digitálních, kreativních nebo vzdělávacích kontextech. Jejich vstup ukazuje, že AI je již přítomna v práci s mládeží a mediálním vzděláváním, ale její používání zůstává nerovnoměrné.

Někteří profesionálové používají AI pro přípravu výuky, tvorbu návrhů obsahu, překlad, výzkum, brainstorming a vizuální podporu, zatímco jiní ji kvůli etickým a praktickým obavám používají opatrněji. Účastníci popsali AI jako užitečný podpůrný nástroj pro mediální práci s mládeží, zejména pro generování nápadů, strukturování příběhů, přípravu obsahu pro sociální média, navrhování vizuálních materiálů a překonávání technických bariér.

Profesionálové však také zdůraznili, že AI by neměla nahrazovat lidskou kreativitu, kritické myšlení, mentoring ani editorskou odpovědnost. Nejvýznamnějšími identifikovanými riziky byly dezinformace, deepfaky, soukromí, autorská práva, autorství, nadměrné spoléhání na výstupy AI a nerovný přístup k placeným nástrojům. Odborná skupina doporučila jasná etická pravidla, rutiny ověřování zdrojů, pokyny k označování využití AI, pravidla autorských

práv a atribuce, principy bezpečného promptování a praktické příklady pro prostředí práce s mládeží.

## Signály z dotazníku pro mládež

Dotazník pro mládež oslovil 12 mladých lidí zapojených do mediálních, kreativních, vzdělávacích nebo digitálních aktivit. Výsledky ukazují, že používání AI je mezi mladými respondenty v Česku již běžné. Z 12 respondentů 7 uvedlo, že nástroje AI používá často, 4 uvedli, že je používají někdy, a 1 respondent uvedl vzácné nebo žádné pravidelné používání.

Nejčastěji používaným nástrojem byl ChatGPT, který zmínilo 11 z 12 respondentů. Další nástroje zahrnovaly Canva AI u 6 respondentů, Gemini nebo podobné nástroje u 5 respondentů a video/audio AI nástroje u 4 respondentů.

Pokud jde o sebedůvěru při používání AI pro kreativní nebo mediálně související úkoly, 2 respondenti se ohodnotili na úrovni 5, 4 respondenti na úrovni 4, 5 respondentů na úrovni 3 a 1 respondent na úrovni 2. To ukazuje, že většina mladých účastníků již AI v praxi používá, stále však potřebuje strukturované vedení pro přechod od základního používání k sebejisté a odpovědné aplikaci.

## Bariéry a postoje (vybrané kvantifikované výsledky)

Hlavními bariérami identifikovanými mladými respondenty byly náklady, které uvedlo 7 respondentů; etické obavy, které uvedlo 5 respondentů; složitost, kterou uvedli 4 respondenti; a omezení přístupu, která uvedli 3 respondenti. Tato zjištění ukazují, že přístup k placeným nástrojům, nejistota ohledně odpovědného používání a nedostatek jasných praktických pokynů zůstávají v Česku relevantními překážkami.

V oblasti etického povědomí 10 z 12 respondentů silně nebo velmi silně souhlasilo, že AI by měla být používána odpovědně. Pokud jde o porozumění zkreslení v AI, 5 respondentů hodnotilo své povědomí na úrovni 5, 5 na úrovni 4 a 2 na úrovni 3. To ukazuje dobrou základnu povědomí, ale zároveň potvrzuje potřebu praktických cvičení zaměřených na zkreslení, dezinformace, soukromí a ověřování.

## Případová studie 1: Workshopy AI gramotnosti a mediální výchovy v Česku

Tato případová studie se zaměřuje na workshopové aktivity v oblasti AI a mediální gramotnosti realizované nebo podporované v českém vzdělávacím prostředí a v práci s mládeží. Tyto aktivity obvykle cílí na mladé lidi, studenty, učitele a pracovníky s mládeží a jejich cílem je vysvětlit, jak nástroje AI fungují, jak je lze využívat pro učení a komunikaci a jaká rizika vytvářejí pro spolehlivost informací a soukromí.

Iniciativa je pro AI4YOUTH MEDIA relevantní, protože kombinuje praktické používání AI s kritickou mediální gramotností. Účastníci pracují s příklady textu, obrázků nebo online

informací generovaných AI a diskutují o tom, jak ověřovat výstupy, rozpoznávat manipulaci a zachovávat lidskou odpovědnost.

Tento model lze adaptovat do projektových školicích modulů a aktivit mediální tvorby mládeže. Očekávané výsledky zahrnují lepší povědomí o AI, lepší porozumění rizikům dezinformací, silnější ověřovací návyky a zvýšenou sebedůvěru pedagogů a pracovníků s mládeží při facilitaci diskusí souvisejících s AI.

## Případová studie 2: Digitální kreativita mládeže a odpovědná tvorba obsahu

Druhá případová studie se týká digitálních kreativních aktivit orientovaných na mládež, v nichž mladí lidé používají digitální nástroje k tvorbě videí, plakátů, obsahu pro sociální média, podcastů nebo materiálů kampaní. AI může tyto aktivity podporovat prostřednictvím generování nápadů, asistence při editaci, překladu, titulkování, vizuálního designu a plánování obsahu.

Tento případ byl vybrán, protože ukazuje, jak lze AI integrovat do mediální produkce mládeže, aniž by nahrazovala lidskou kreativitu. Klíčovým principem je, že mladí účastníci zůstávají autory své práce, zatímco AI se používá pouze jako podpůrný nástroj.

Proces by měl zahrnovat označování využití AI, povědomí o autorských právech, ochranu soukromí a ověřování zdrojů. Případ je přímo propojen s Rámcem AI v médiích, protože ukazuje potřebu praktických kontrolních seznamů, pracovních postupů podle rolí a etických ochranných opatření. Poskytuje také základ pro budoucí pilotní mediální projekty v rámci WP4.

## 6. Srovnávací analýza a implikace pro Rámec AI v médiích

### 6.1 Konvergence a divergence

Navzdory rozdílům ve složení vzorků a národním kontextu se zprávy silně sbíhají v malém počtu praktických priorit. Tam, kde se objevují rozdíly, jsou vysvětleny především podmínkami přístupu, institucionální připraveností a profesním složením fokusních skupin.

#### Konvergence (vysoká důvěra)

- Nástroje třídy ChatGPT jako výchozí bod pro přijetí AI.
- Poptávka po operačních pokynech a pracovních postupech podle rolí, nikoli pouze po zvyšování povědomí.
- Misinformaion/deepfake resilience as an urgent competence area.
- Potřeba dobrých postupů v oblasti soukromí, autorských práv a atribuce v mediální produkci mládeže.

- Preference kombinovaných forem učení a živého zdrojového hubu.
- Česko posiluje mezizemskou konvergenci kolem praktického používání AI, zejména nástrojů třídy ChatGPT, designových nástrojů a nově vznikajících audiovizuálních podpůrných nástrojů. Zároveň potvrzuje sdílené obavy týkající se dezinformací, deepfaků, soukromí, autorských práv, atribuce, označování využití AI a nerovného přístupu k placeným nástrojům.

### Divergence (dané kontextem)

- Ekonomické bariéry jsou nejsilněji doloženy v Turecku, ale jako podkladový problém jsou přítomny i jinde (předplatná, hardware, konektivita).
- Odborné fokusní skupiny v Srbsku a Turecku zahrnují silné zastoupení mediálního sektoru; německá zpráva zdůrazňuje sociální a vzdělávací profese; data z Malty jsou smíšenější a vyžadují metodologické upřesnění.
- Věková rozmezí v dotaznících pro mládež se mezi zeměmi liší; to ovlivňuje přímou numerickou srovnatelnost, ale neoslabuje tematickou konvergenci.
- Česko vykazuje relativně vysoké praktické přijetí mezi mladými respondenty, zpráva však zdůrazňuje, že používání zůstává převážně intuitivní spíše než systematické. To vytváří specifickou vzdělávací potřebu: posunout uživatele od každodenního experimentování ke strukturovaným, odpovědným a ověřitelným mediálním pracovním postupům.

### 6.2 Navrhovaná struktura Rámce AI v médiích

Na základě syntézy by měl být rámec navržen jako praktický operační systém pro mediální práci mládeže s AI. Měl by specifikovat kompetence, minimální standardy, pracovní postupy a implementační pokyny, které mohou partneři převést do školicích modulů a komunitních výstupů.

#### Pilíře rámce

- Pilíř 1: Etické a odpovědné používání AI
  - Pravidla transparentnosti a označování (kdy a jak uvádět asistenci AI).
  - Postupy soukromí již od návrhu (minimalizace dat, souhlas, bezpečné ukládání a sdílení).
  - Povědomí o zkreslení a kroky zmírňování vhodné pro kontexty mládeže.

- Pokyny k autorským právům a atribuci; prevence plagiátorství; hranice autorství.
- Česká zjištění podporují zařazení jasných pravidel pro označování, autorská práva, autorství, atribuci, soukromí a souhlas, zejména když mladí lidé pracují s obrázky, hlasy a videi generovanými AI.
- Pilíř 2: Mediální integrita a ověřování
  - Ověřovací rutiny pro výzkum a tvorbu obsahu podporované AI.
  - Gramotnost v oblasti syntetických médií: deepfaky, manipulovaný obsah, původ a kalibrace důvěry.
  - Pracovní postupy ověřování faktů a kontrolní seznamy hodnocení zdrojů.
  - Editorická odpovědnost: lidský dohled a eskalační postupy.
  - Česko dále potvrzuje, že ověřovací rutiny musí být praktické a opakovatelné, včetně kroků kontroly zdrojů, křížové kontroly, varovných signálů syntetických médií a lidské kontroly před publikováním.
- Pilíř 3: Pracovní postupy mediální produkce podporované AI
  - Textové pracovní postupy: ideace, psaní scénářů, návrhy, editace, překlad, přístupnost (srozumitelný jazyk).
  - Vizuální pracovní postupy: podpora designu, generování obrázků, tvorba storyboardů, konzistence značky.
  - Audio/video pracovní postupy: přepis, titulkování, hrubé stříhy, metadata a odpovědné používání generátorů.
  - Pracovní postupy projektového řízení: plánování, rozklad úkolů, segmentace publika, plánování distribuce.
  - Český případ digitální kreativity mládeže ukazuje, že AI může podporovat scénáře, titulky, vizuální design, překlad, editaci a plánování obsahu za předpokladu, že mladí lidé zůstávají autory a AI zůstává podpůrným nástrojem.
- Pilíř 4: Pedagogika a facilitace mládeže
  - Jak učit používání AI bez normalizace zkratkové kultury nebo akademické nepoctivosti.

- Facilitační vzorce: učení založené na výzvách, vzájemné hodnocení, reflexivní otázky a bezpečnostní postupy.
- Pokyny pro inkluzivní účast a práci se znevýhodněnou mládeží.
- Kompetenční model školitele a podpora supervize.
- Pilíř 5: Dostupnost, inkluze a udržitelnost
  - Nízkonákladové toolkity a bezplatné alternativy; offline/nízkopásmové strategie.
  - Kroky organizační připravenosti: politiky, role a minimální infrastruktura.
  - Model průběžné aktualizace: sledování změn nástrojů, aktualizace zdrojů a sdílení získaných poznatků.
  - Český dotazník identifikuje náklady jako hlavní bariéru, což podporuje potřebu bezplatných nebo nízkonákladových alternativ nástrojů a dostupných implementačních cest pro organizace mládeže.

### 6.3 Kompetenční matice (návrh)

Níže uvedená kompetenční matice poskytuje návrh mapování kompetencí na uživatelské role. Je zamýšlena jako výchozí bod pro finalizaci rámce WP2.3 a návrh školení WP3.

Kompetenční oblast	Mládež (15–29)	Pracovníci s mládeží	Mediální pedagogové/učitelé	Mediální profesionálové/mentori
Odpovědné používání a označování	Porozumět, kdy musí být využití AI zveřejněno; reflektovat autorství	Facilitovat normy zveřejňování; modelovat etickou praxi	Integrovat do hodnocení a pravidel ve třídě	Uplatňovat redakční standardy; dokumentovat používání AI
Soukromí a bezpečnost dat	Nesdílet osobní/citlivá data; základy souhlasu	Bezpečnostní protokoly; bezpečný výběr nástrojů	Soulad s pravidly; bezpečné nakládání se studentskými daty	Profesionální správa dat; důvěrnost klientů
Povědomí o zkreslení	Rozpoznat vzorce	Vést reflexi mládeže;	Učit o zkreslení v médiích;	Uplatňovat kontroly zkreslení

	zkreslení; testovat prompty; diverzifikovat zdroje	základní kroky mitigace	strukturovaná cvičení	v produkci a reportování
Ověřování a integrita	Křížově ověřovat výstupy; používat rutiny fact- checkingu	Embed verification in activities; coach skepticism	Teach verification methodologies; assessment design	Používat profesionální ověřování; dokumentaci provenience
Kompetence v pracovních postupech	Používat AI k návrhům, editaci, překladu; základní mediální materiály	Navrhovat aktivity a toolkity; podporovat plánování projektů	Integrovat AI do kurikul; monitorovat výsledky učení	Pokročilé pracovní postupy; kontrola kvality; soulad s pravidly

## 7. Doporučení pro realizaci WP3–WP5 a udržitelnost

### 7.1 Doporučení k architektuře školení

- Přijmout modulární strukturu kurikula s krátkými jednotkami (60–120 minut), které lze podle partnerského kontextu kombinovat do delších kurzů.
- Poskytnout rolemi specifické dráhy: (i) pracovníci s mládeží/pedagogové jako facilitátoři, (ii) mládež jako tvůrci, (iii) mediální profesionálové jako mentoři.
- Navrhnout každý modul kolem konkrétního výstupu (např. krátké video, segment podcastu, kampaň na sociálních médiích, cvičení ověřování faktů) a zahrnout reflexní a etické kontrolní body.
- Začlenit základní modul „bezpečnost a integrita AI“ jako povinný pro všechny dráhy.
- Vytvořit balíčky pro facilitátory: plány lekcí, slide decky, kontrolní seznamy a hodnotící rubriky sladěné s pilíři Rámce AI v médiích.

## 7.2 Zdrojové centrum a model aktualizace

Vzhledem k tempu vývoje nástrojů AI by projekt měl zacházet se zdroji jako s živými aktivy, nikoli jako se statickými výstupy. Partneři by měli operacionalizovat aktualizací cyklus, který udržuje relevanci bez neustálého přepracování.

- Udržovat katalog „doporučených nástrojů“ obsahující: účel, náklady/bezplatné možnosti, vhodnost podle věku, poznámky k soukromí a příklady pracovních postupů.
- Vytvořit šablony: příklady prohlášení o využití AI, formuláře souhlasu, otázky pro kontrolu zkreslení, kontrolní seznamy ověřování a vzorce promptů.
- Přijmout model redakční správy aktualizací: odpovědný editor za každého partnera, čtvrtletní revizní setkání, verzování a changelog.
- Poskytnout nízkonákladové alternativy pro každý pracovní postup, aby se snížilo vyloučení způsobené předplatnými.

## 7.3 Doporučení k diseminaci a zapojení

- Používat narativy případových studií jako diseminační kotvy; převést je do krátkých videí, příspěvků na sociálních médiích a místních workshopů.
- Spolupracovat s důvěryhodnými institucemi (školy, knihovny, veřejnoprávní vysílatelé, centra mládeže), aby bylo možné oslovit publika mimo rané osvojitele.
- Upřednostnit sdělení, která kombinují příležitost s odpovědností; vyhnout se příliš technickému jazyku pro široké publikum.
- Shromažďovat a publikovat příběhy „před/po“ projektů mládeže, aby se prokázal hmatatelný dopad a budovala legitimita.

## 7.4 Návrhy monitorování a evaluace (kontinuita WP2–WP3)

- Definovat výchozí a koncové indikátory AI gramotnosti, ověřovací kompetence a etické praxe; používat krátká sebehodnocení a praktické úkoly.
- Sledovat účast podle demografických a přístupových faktorů za účelem monitorování inkluze (např. venkov/město, socioekonomické bariéry, přístup k zařízením).

- Integrovat průběžné zpětnovazební smyčky: po každém školicím modulu sbírat vstupy „co fungovalo / co bylo matoucí / co je rizikové“ a vkládat je do aktualizací zdrojového centra.
- Dokumentovat incidenty a téměř vzniklé incidenty (např. šíření dezinformací, obavy o soukromí) jako učební případy s anonymizovanými poznámkami.

## 8. Omezení a kvalitativní aspekty

Data WP2 poskytují silnou směrovou výchozí základnu, nejde však o statisticky reprezentativní studii. Vzorky jsou záměrně malé a exploratorní, vhodné pro analýzu potřeb a návrh rámce. Pro zajištění věrohodné syntézy však musí být omezení transparentní.

### Hlavní omezení pozorovaná v národních zprávách

- Malé velikosti vzorků a nenáhodný nábor; výsledky by měly být interpretovány jako indikativní, nikoli zobecnitelné.
- Věková rozmezí se mezi zeměmi liší; některé dotazníkové vzorky přesahují cílové rozmezí 15–29, což ovlivňuje přísnou srovnatelnost.
- Alespoň jedna zpráva obsahuje vnitřní nekonzistence v hodnotě N a demografické prezentaci; to by mělo být opraveno ve finální národní verzi nebo jasně poznamenáno.
- Terminologie a používání nástrojů se mírně liší (fokusní skupina vs. odborné rozhovory); budoucí kola by měla standardizovat dokumentační pole setkání (datum, N, profily, délka, souhlas).
- Česká zpráva poskytuje jasné počty účastníků a použitelné počty z dotazníku, ale nespécifikuje podrobné věkové rozmezí mládeže ani systematické kvantitativní výstupy pro obě případové studie.

### Doporučená opatření zajištění kvality

- Vytvořit na úrovni konsorcia „kontrolní seznam QA pro WP2“ pro finalizaci národních zpráv (konzistence N, věkové skupiny, názvy nástrojů, anonymizace, důkazy případových studií).

- Udržovat konsolidovaný datový list pro všechny země zachycující: metadata setkání, profily účastníků, nejčastější nástroje, hlavní rizika, hlavní potřeby školení a shrnutí případových studií.
- Používat ve finální souhrnné zprávě standardní narativní strukturu pro snížení odchylek a zlepšení čitelnosti mezi zeměmi.
- U Česka před finálním zveřejněním potvrdit název partnerské organizace, věkové rozmezí mládeže, datum odborného setkání a případné dostupné indikátory výstupů případových studií.

## Příloha A. Konsolidovaný log doporučení

Tato příloha konsoliduje doporučení ze všech národních zpráv do jednoho provozního logu, který lze použít během finalizace rámce WP2.3 a návrhu modulů WP3.

Téma	Doporučení (konsolidované)	Hlavní země důkazů	Využití WP3/WP4
Etické standardy	Vytvořit jasné etické/editoriální pokyny pokrývající označování, soukromí, zkreslení a dobrou praxi v oblasti duševního vlastnictví/autorských práv.	DE, RS, TR, MT, CZ	Pilíř rámce 1; balíčky pro facilitátory
Ověřování	Začlenit ověřovací	DE, RS, TR, MT, CZ	Pilíř rámce 2;

	rutiny a odolnost vůči syntetickým médiím jako povinné moduly.		moduly pro mládež
Školení podle rolí	Vypracovat profesně specifické moduly s konkrétními pracovními postupy a příklady.	RS, TR, DE, CZ	Architektura školení
Zdrojové centrum	Udržovat živý hub se šablonami, nástroji a aktualizacemi; přidělit editory a verzování.	RS, DE, TR, CZ	Model udržitelnosti
Inkluze	Poskytnout nízkonákladové alternativy a modely oslovení pro venkovské/podfinancované kontexty.	RS, TR, CZ	Strategie inkluze
Kultura transparentnosti	Normalizovat transparentní využívání AI a odpovědnost za autorství.	RS, DE, MT, CZ	Šablony označování; diseminační sdělení

## Příloha B. Matice případových studií

Země	Případová studie	Hlavní zaměření	Cílová skupina	Vazba na rámec
Turecko	Workshop AI a digitální média	Praktické školení AI + mediální tvorby	Mládež	Pilíře 3 & 4
Turecko	AI Stars (Yapay Zeka Yıldızları)	Scaling model; školení školitelů; mobilní oslovení	školy/centra mládeže/školitelé	Pilíř 5; sustainability
Malta	DigiVision	vysílací dovednosti a pracovní postupy podporované AI	Mládež 18–30; pracovníci s mládeží	Pilíř 3; moduly pracovních postupů
Malta	Workshopy o médiích a dezinformacích (University of Malta)	mediální gramotnost a odolnost vůči dezinformacím	studenti/mladí dospělí	Pilíř 2; pedagogy
Srbsko	DigiVision (RTS context)	Školení založené na pracovních postupech v redakčním/produkčním prostředí	Mládež/pracovníci s mládeží/early-career broadcaster staff	Pilíř 3; mentoring
Srbsko	Media Minds Academy (ruSTEM)	Digitální odolnost zranitelných venkovských skupin	Rural pedagogové/students /rodiče	Pilíř 5; inkluze
Německo	GENius AI Workshop (ARIC Hamburg)	generativní AI + kreativita + etická reflexe	Mládež 13–16	Pilíře 3 & 4; etické kontrolní body
Německo	Zpět do školy 2025 (klicksafe/BiK)	osvětová kampaň k deepfake obsahu/dezinformacím	Studenti/učitelé/rodiče	Pilíř 2; model diseminace
Česko	Workshopy AI gramotnosti	praktické používání AI kombinované s kritickou mediální	Mladí lidé, studenti, učitelé a pracovníci s mládeží	Pilíře 2, 3 & 4

	a mediální výchovy v Česku	gramotností, ověřováním a odpovědností		
Česko	Digitální kreativita mládeže a odpovědná tvorba obsahu	odpovědná videa, plakáty, obsah pro sociální média, podcasty a materiály kampaní podporované AI	mladí tvůrci a mediální skupiny mládeže	Pilíře 1, 3 &5



## Příloha C. Faktografické listy zemí (rychlá reference)

Níže uvedené faktografické listy shrnují nejvíce akční body z každé země v kompaktní podobě pro interní plánování.

### Turecko

#### Zdůrazněné hlavní příležitosti

- Vysoké zapojení mládeže do nástrojů AI; silná poptávka po aplikované mediální tvorbě.
- Škálovatelné budování kapacit prostřednictvím školení školitelů a mobilních vzdělávacích modelů.

#### Zdůrazněná hlavní rizika/obavy

- Ekonomická bariéra (náklady na předplatné) jako dominantní faktor rozdílu v přístupu.
- Etická rizika a obavy ze složitosti vyžadují strukturované vedení.

#### Zdůrazněné hlavní potřeby školení

- Praktické, scénářově založené školení; eticko-provozní kontrolní seznamy.
- Nízkonákladové alternativy nástrojů a implementační pokyny zaměřené na inkluzi.

### Malta

#### Zdůrazněné hlavní příležitosti

- AI pro podporu tvorby obsahu a archivní/kulturně-dědické práce.
- Zisky efektivity pro malé mediální ekosystémy a kreativní sektory.

#### Zdůrazněná hlavní rizika/obavy

- Ztráta autenticity a manipulace; obavy z vytlačení pracovních míst.
- Potřeba jasnějších pravidel pro obsah generovaný AI a atribuci.

#### Zdůrazněné hlavní potřeby školení

- Pokyny k odpovědnému používání; gramotnost v oblasti zkreslení; ověřovací rutiny.
- Praktické případy použití sladěné s kreativními průmysly a vysíláním.

## Srbsko

### Zdůrazněné hlavní příležitosti

- AI jako transformační doplněk produkčních pracovních postupů a řešení problémů.
- Replikovatelné modely inkluze pro venkovské komunity (Media Minds Academy).

### Zdůrazněná hlavní rizika/obavy

- Nerovný přístup k nástrojům a infrastruktuře; nerovnoměrná organizační připravenost.
- Obavy týkající se autorství, pravdivosti a integrity učení.

### Zdůrazněné hlavní potřeby školení

- Profesně specifické moduly s konkrétními pracovními postupy.
- Zdrojové centrum se šablonami a doporučenými nástroji; přístup školení školitelů.

## Německo

### Zdůrazněné hlavní příležitosti

- Tvůrčí prototypování a podpora učení prostřednictvím dostupných nástrojů AI.
- Škálovatelné osvětové modely (kampaň + workshopové formáty).

### Zdůrazněná hlavní rizika/obavy

- Dezinformace a eroze důvěry prostřednictvím syntetických médií.
- Obavy o soukromí a duševní vlastnictví v kontextech mládeže.

### Zdůrazněné hlavní potřeby školení

- Moduly založené na pracovních postupech + etická reflexe integrovaná do praxe.
- Zdroje pro pedagogy a sociální pracovníky k bezpečné facilitaci mládeže.

## Česko

### Zdůrazněné hlavní příležitosti

- AI podporuje psaní, překlad, brainstorming, vyprávění příběhů, vizuální design, obsah pro sociální média, podporu učení a základní audiovizuální produkci.
- AI může mladým lidem pomoci vytvářet první návrhy, scénáře, popisky, koncepty kampaní a mediální materiály.
- Workshopy AI gramotnosti a mediální výchovy lze adaptovat do školicích modulů WP3 a aktivit mediální tvorby mládeže ve WP4.
- Aktivity digitální kreativity mládeže ukazují, že AI může podporovat produkci, aniž by nahrazovala lidské autorství.

### Zdůrazněná hlavní rizika/obavy

- Dezinformace, deepfaky a nejasné zdroje.
- Obavy o soukromí, autorská práva, autorství, plagiátorství a atribuci.
- Ztráta autenticity a nadměrné spoléhání na odpovědi generované AI.
- Používání obrázků, videí a hlasů generovaných AI bez souhlasu.
- Nerovný přístup způsobený placenými nástroji, prémiovými předplatnými a omezeními zařízení.

### Zdůrazněné hlavní potřeby školení

- Praktická AI gramotnost pro mladé lidi, pracovníky s mládeží a pedagogy.
- Bezpečné promptování a odpovědné publikování.
- Ověřování zdrojů, verifikace a povědomí o syntetických médiích.
- Pokyny k autorským právům, autorství, atribuci a označování využití AI.
- Ochranná opatření soukromí a souhlasu pro vizuální a audiovizuální média.
- Nízkonákladové/bezplatné alternativy nástrojů a dostupné příklady implementace.

## Příloha D. Kvantitativní výňatky podle zemí (WP2)

Tato příloha konsoliduje kvantitativní hodnoty výslovně uvedené v národních zprávách. Záměrem je podpořit návrh kurikula WP3, informovat monitorovací indikátory a umožnit transparentní mezizemskou interpretaci bez zavádění dalších předpokladů nebo přepočtů.

### D.1 Turecko (Medya-İş) – výňatky z dotazníku (počty)

Vykázané odpovědi v dotazníku: N=10; věkové rozmezí 15–29. Počty a průměry jsou reprodukovány níže.

Indikátor	Hodnota	Poznámky
Frekvence využívání AI	Často: 9; někdy: 1	Sebehodnocení
Nástroje: ChatGPT	10/10	Nejběžnější nástroj
Nástroje: Gemini	6/10	
Nástroje: Canva AI	5/10	
Nástroje: multimodální nástroje	5/10	
Nástroje: video/audio nástroje	3/10	
Sebedůvěra (1–5)	Průměr 3,5; rozdělení: 5=2, 4=4, 3=3, 2=1	
Bariéry	Náklady=7; etická rizika=2; složitost=2; jiné=1	

### D.2 Malta (PBS) – výňatky z dotazníku

Vykázané odpovědi v dotazníku: N=12. Vybrané rozdělení a podíly odpovědí jsou reprodukovány níže.

Indikátor	Hodnota	Poznámky
N dotazníku	12	Jak uvedeno
Frekvence využívání AI	66.7% často; 25.0% někdy; 8.3% nikdy	Sebehodnocená frekvence
Hlavní bariéry	Náklady 58,3 %; omezení	možný vícenásobný

	přístupu 33,3 %; etické obavy 33,3 %	výběr podle formátu otázky
Sebedůvěra (kreativní/mediální projekty)	58.3% rated 4–5	Skupina s vyšší sebedůvěrou
Postoj: odpovědné používání	91,7 % souhlasí / rozhodně souhlasí	Agregace Likertovy škály
Postoj: podpora kreativity	66,7 % souhlasí / rozhodně souhlasí	Agregace Likertovy škály

### D.3 Srbsko (RTS) – Dotazník attitude distributions

Podíly odpovědí v dotazníku naznačují N=11 (přírůstky po 9,09 %). Věkový profil je uveden jako 24–37. Níže uvedená rozdělení jsou uvedena v národní zprávě.

Výrok/indikátor	Rozdělení	Interpretační vodítko pro WP3
Porozumění zkuslení v AI (1–5)	54.55% rated 5; 36.36% rated 4; 9.09% rated 3	Strong baseline awareness; build pokročilou praxi
AI mi může pomoci být kreativnější (1–5)	36.36% rated 3; 27.27% rated 2; 27.27% rated 4; 9.09% rated 1	smíšené vnímání; address tvůrčí autenticitu via examples
AI by měla být používána odpovědně (1–5)	100% rated 5	vysoká připravenost na moduly s etikou na prvním místě
Vzorec používání nástrojů	ChatGPT uváděn jako všeobecně používaný mezi uživateli AI	použit jako základní nástroj ve školicích ukázkách

### D.4 Německo (ZiB e.V.) – výňatky z dotazníku

Uvedené dotazníkové odpovědi: N=10. Věkové rozložení: 15–19 (7; 70 %), 25–29 (3; 30 %). Narativ uvádí, že účastníci byli ve věku 16–28. Přibližně 80 % uvádí, že používá AI často nebo občas; jeden účastník uvádí vzácné používání. Sebedůvěra: více než polovina uvádí 5/5; většina ostatních 4/5.

Indikátor	Hodnota	Poznámky
N dotazníku	10	Jak uvedeno
Věkové rozložení	15–19: 7 (70%); 25–29: 3 (30%)	20–24: 0 (0%)

Frekvence využívání AI	~80 % často/příležitostně; 1 vzácně	přibližné tvrzení ve zprávě
------------------------	---	--------------------------------

## Příloha E. Implementační roadmapy zemí (WP3–WP5)

Níže uvedené roadmapy převádějí důkazy WP2 do akčních sekvencí. Jsou záměrně pragmatické: každá roadmapa je navržena tak, aby byla proveditelná v rámci typických kapacitních omezení partnerů a aby byla sladěna se zavedenou logikou WP (návrh kurikula, pilotování, diseminace, udržitelnost).

### E.1 Turecko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)

Týdny 1–2: Finalizovat vzdělávací výstupy relevantní pro zemi a vybrat základní nástroje a příklady pro demonstrace.

Týdny 3–4: Připravit plány setkání a pracovní listy pro účastníky; pilotovat 1–2 mikroaktivity s malou skupinou a shromáždit strukturovanou zpětnou vazbu.

Týdny 5–6: Integrovat kontrolní seznamy ověřování, transparentnosti a etiky; sladit je s místními bezpečnostními a institucionálními požadavky.

Týdny 7–8: Realizovat dva plné moduly (začátečnickou a středně pokročilou dráhu) a měřit účast, vzdělávací výsledky a posuny v sebedůvěře.

Týdny 9–10: Vyškolit multiplikátory (ToT); zavést rutinu komunity praxe (měsíční vzájemná výměna, příspěvky do sdíleného repozitáře).

Týdny 11–12: Konsolidovat místní diseminační materiály (krátký příběh případu, seznam nástrojů, šablony) a odeslat požadavky na aktualizaci do centrálního hubu.

### E.2 Malta – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)

Týdny 1–2: Finalizovat vzdělávací výstupy relevantní pro zemi a vybrat základní nástroje a příklady pro demonstrace.

Týdny 3–4: Připravit plány setkání a pracovní listy pro účastníky; pilotovat 1–2 mikroaktivity s malou skupinou a shromáždit strukturovanou zpětnou vazbu.

Týdny 5–6: Integrovat kontrolní seznamy ověřování, transparentnosti a etiky; sladit je s místními bezpečnostními a institucionálními požadavky.

Týdny 7–8: Realizovat dva plné moduly (začátečnickou a středně pokročilou dráhu) a měřit účast, vzdělávací výsledky a posuny v sebedůvěře.

Týdny 9–10: Vyškolit multiplikátory (ToT); zavést rutinu komunity praxe (měsíční vzájemná výměna, příspěvky do sdíleného repozitáře).

Týdny 11–12: Konsolidovat místní diseminační materiály (krátký příběh případu, seznam nástrojů, šablony) a odeslat požadavky na aktualizaci do centrálního hubu.

### **E.3 Srbsko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)**

Týdny 1–2: Finalizovat vzdělávací výstupy relevantní pro zemi a vybrat základní nástroje a příklady pro demonstrace.

Týdny 3–4: Připravit plány setkání a pracovní listy pro účastníky; pilotovat 1–2 mikroaktivity s malou skupinou a shromáždit strukturovanou zpětnou vazbu.

Týdny 5–6: Integrovat kontrolní seznamy ověřování, transparentnosti a etiky; sladit je s místními bezpečnostními a institucionálními požadavky.

Týdny 7–8: Realizovat dva plné moduly (začátečnickou a středně pokročilou dráhu) a měřit účast, vzdělávací výsledky a posuny v sebedůvěře.

Týdny 9–10: Vyškolit multiplikátory (ToT); zavést rutinu komunity praxe (měsíční vzájemná výměna, příspěvky do sdíleného repozitáře).

Týdny 11–12: Konsolidovat místní diseminační materiály (krátký příběh případu, seznam nástrojů, šablony) a odeslat požadavky na aktualizaci do centrálního hubu.

### **E.4 Německo – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)**

Týdny 1–2: Finalizovat vzdělávací výstupy relevantní pro zemi a vybrat základní nástroje a příklady pro demonstrace.

Týdny 3–4: Připravit plány setkání a pracovní listy pro účastníky; pilotovat 1–2 mikroaktivity s malou skupinou a shromáždit strukturovanou zpětnou vazbu.

Týdny 5–6: Integrovat kontrolní seznamy ověřování, transparentnosti a etiky; sladit je s místními bezpečnostními a institucionálními požadavky.

Týdny 7–8: Realizovat dva plné moduly (začátečnickou a středně pokročilou dráhu) a měřit účast, vzdělávací výsledky a posuny v sebedůvěře.

Týdny 9–10: Vyškolit multiplikátory (ToT); zavést rutinu komunity praxe (měsíční vzájemná výměna, příspěvky do sdíleného repozitáře).

Týdny 11–12: Konsolidovat místní diseminační materiály (krátký příběh případu, seznam nástrojů, šablony) a odeslat požadavky na aktualizaci do centrálního hubu.

## E.5 Česko – 12týdenní roadmapa realizace (praktická)

Týdny 1–2: Potvrdit vzdělávací výstupy, cílové skupiny a odpovědnosti partnerů specifické pro Česko. Vybrat nástroje AI pro demonstraci, včetně bezplatných nebo nízkonákladových alternativ vhodných pro mediální úkoly mládeže.

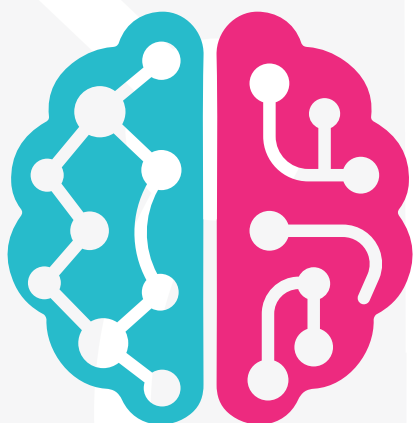
Týdny 3–4: Vypracovat krátké aktivity k bezpečnému promptování, ověřování zdrojů, rizikům dezinformací, označování AI, autorským právům a ochraně soukromí. Připravit jednoduché kontrolní seznamy pro mladé tvůrce a pracovníky s mládeží.

Týdny 5–6: Pilotovat workshop AI gramotnosti a mediální výchovy s pracovníky s mládeží, pedagogy nebo mladými lidmi. Zahrnout příklady textu, obrázků a online informací generovaných AI, následované ověřovacími a reflexivními cvičeními.

Týdny 7–8: Realizovat aktivitu digitální kreativity mládeže, v níž účastníci vytvoří krátký mediální výstup, například plakát, kampaň na sociálních médiích, krátké video, koncept podcastu nebo vzdělávací materiál s využitím AI jako podpory.

Týdny 9–10: Integrovat etická ochranná opatření do produkčního procesu, včetně kontrol autorských práv a atribuce, pravidel souhlasu pro obrázky/hlasy/videa, ochrany soukromí a lidské editorské kontroly.

Týdny 11–12: Shromáždit zpětnou vazbu, zdokumentovat dobré praxe, finalizovat opakovaně použitelné kontrolní seznamy a připravit české příklady pro zdrojové centrum WP4 a diseminační aktivity.



# AI4 Youth Media

Artificial Intelligence for Youth Media



**Financováno  
Evropskou unií.**

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory autorů a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie, Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA) ani Turecké národní agentury. Evropská unie, EACEA ani Turecká národní agentura za ně nenesou odpovědnost.