

Program 23. ročníku konference – úterý 31. 3. 2026 (kulturní dům)

Prezence od 9:00 v kulturním domě // Připojení k Wi-Fi (kulturní dům i gymnázium): síť pcveskole, heslo pcveskole

Novinky a hlavní témata	
10:00	Oficiální zahájení 23. ročníku konference Počítač ve škole
10:10	David Chvátal (MŠMT) Co chystá MŠMT v oblasti digitalizace ve vzdělávání
10:40	Irena Fričová (NPI ČR) Podpora digitalizace neumírá s koncem projektu
11:00	Jan Břížďala (NPI ČR) Cesta k modernizaci vzdělávání
11:20	Václav Šimandl (JU v Českých Budějovicích) Kabinet VIP aneb Výukové Informatické Pomůcky z Jihočeské univerzity
Blok společnosti Microsoft – generálního partnera konference	
11:40	Karel Klatovský Microsoft – Partneri ve vzdělávání 
12:50	Tomáš Feltl (organizátoři) Revize RVP hrou aneb vytáhněte sborníky a ručníky...
13:05	<i>oběd (jidelna ZŠ, budova sousedí s gymnáziem), prostor pro návštěvu firemních stánků</i>
Novinky a hlavní témata, prezentace sponzorů	
14:15	Přemysl Štych (Copernicus Academy CZ, PŘF UK Praha) Digital Earth – jak objevovat naši planetu pomocí digitálního dvojčete Země
14:35	Jakub Novotný (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA) Oživte školní „makerspace“ propojením technologií, na které se možná ve skříni jen prší
14:55	Lukáš Janků (MORAVIA CONSULTING) Nuda v Brně? Ani letos nehrozí! (Vol. 2)
15:15	Cyril Brom (MFF UK Praha) Generativní umělá inteligence na školách – co říkají výsledky výzkumů?
15:35	Eva Nečasová, Radovan Lupták (AI DĚTEM) Aplikace Tiny – nástroj podporující formativní přístup
15:55	<i>coffee break; prostor pro návštěvu firemních stánků</i>
16:25	Jan Kučeřík (ISMART PREMIUM) MDM pro školy – školní digitální platforma
16:40	Jiří Jeništa (AV MEDIA SYSTEMS) Školní technika v nové realitě financování: strategie, která dává smysl
16:55	Matěj Dragoun (BOHEMIA INTERACTIVE) Engu – první česká 3D vzdělávací platforma
17:10	Jan Fuka, Monika Lekovská, Matěj Štětka (RŮŽOVKA.CZ) Růžovka.cz – technologie a pomůcky pro moderní výuku/ NOVINKA 2026 LEGO® Education Computer Science & AI
17:25	Petr Caloň (EDUGO SOLUTIONS), Josef Dašek (GOOGLE) AI v akci: Jak získat 5 hodin týdně zpět?
17:40	Eva Uličná (Akadémia Alexandra) AI a výchova charakteru
18:00	<i>večeře (jidelna ZŠ, budova sousedí s gymnáziem)</i>

Konference se koná pod záštitou
Ministerstva školství, mládeže a
tělovýchovy,



hejtmana Kraje Vysočina
Ing. Martina Kukly

a starosty Nového Města na Moravě
pana Michala Šmardy



Děkujeme za podporu zlatým sponzorům



AKTIVNÍ TŘÍDA



**MORAVIA
Education**



Národní pedagogický institut
České republiky

Děkujeme za podporu stříbrným sponzorům



**AV MEDIA
SYSTEMS**

Google
for Education



Růžovka.cz
od roku 1992

Program 23. ročníku konference – středa 1. 4. 2026 (1. část)

Čas		Metodická podpora pedagogů		Digitální kompetence v akci: od RVP k reálné výuce		Tvořivá digitální škola		Umělá inteligence jako partner ve výuce a hodnocení	
8:00	8:20	Hana Kuciánová (ZŠ Karlovy Vary)	Smysluplné propojení informatiky s ostatními předměty na 1. stupni ZŠ aula (2. poschodí) - P	Cyril Brom (MFF UK Praha)	Modelové hodiny o fungování internetu pro žáky ve věku 14 – 17 let učebna zeměpisu (2. poschodí) - P	Bohumír Soukup (SGP Systems)	Spirální metoda výuky programování a logického myšlení na 1. a 2. stupni ZŠ učebna informatiky (1. poschodí) - W	Lenka Blahová (Gymnázium Pardubice)	Digitální nástroje (včetně AI) v projektové výuce jazyková dílna (půda) - P
8:30	8:50	Martin Malčík (Slamka Consulting)	Emoční inteligence ve školách: Využití EDA Biofeedback pro duševní pohodu a úspěch žáků aula (2. poschodí) - P	Cyril Brom (MFF UK Praha)	Datová Lhota: Třetí série se blíží učebna zeměpisu (2. poschodí) - P			Blanka Kozáková (KVIC Nový Jičín)	Jak umělá inteligence změnila další vzdělávání v naší organizaci jazyková dílna (půda) - P
9:00	9:45	Jan Kučeřík (ISMART PREMIUM)	iPad ve výuce v řízeném digitálním prostředí (1. běh) jazyková dílna (půda) - W	Jan Němec (GLITR)	Glitr - vzdělávací mobilní aplikace učebna informatiky (1. poschodí) - W	Ivana Jančová (VMS VISION)	Od křídý k interaktivitě: moderní tabulové systémy v praxi stánek VMS VISION (2. poschodí) - W	Jana Grzychová (ZŠ a MŠ Ludgeřovice)	Digitální nástroje ve výuce - přestaňte se bát, začněte tvořit! aula (2. poschodí) - W
10:00	10:45	Ondřej Neumajer, Klára Hránková (NPI ČR), Dagmar Chytková (MU Brno)	Školní ICT koordinátoři – kam dál? aula (2. poschodí) - W	Josef Břečka (BOHEMIA INTERACTIVE)	Vytvořte si vlastní hru v 3D blokovém editoru (1. běh) učebna matematiky (2. poschodí) - W	Jan Zikmund (ZONEPI RESEARCH)	xPloris: Od animací k experimentům a programování polytechnická dílna (půda) - W	Lenka Blahová (Gymnázium Pardubice)	Workshop k přednášce Digitální nástroje (včetně AI) v projektové výuce jazyková dílna (půda) - W
11:00	12:00	Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi	
12:00	12:45	Dagmar Chytková (MU Brno), Klára Hránková (NPI ČR)	Jak na digitální transformaci školy aula (2. poschodí) - W	Josef Břečka (BOHEMIA INTERACTIVE)	Vytvořte si vlastní hru v 3D blokovém editoru (2. běh) učebna matematiky (2. poschodí) - W	Jaroslav Šindler, Lucie Šindlerová (LEARNIGA PRO),	Magie přeměny v animaci jazyková dílna (půda) - W	Eva Dvořáková (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA)	Výuka nejen matematiky na dotykové obrazovce Newline s prvky AI: od 1. třídy po maturanty stánek AKTIVNÍ TŘÍDA (1. poschodí) - W
14:00	14:20	Petr Nepustil (Microsoft)	Bezpečnost na steroidech aula (2. poschodí) - P	Martina Řejhová (Smíchovská SPŠ)	Didaktické hry jako nástroj personalizované a aktivizující výuky cizích jazyků jazyková dílna (půda) - P	Tomáš Pravda (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA)	Infento: STEM vzdělávání v praxi stánek AKTIVNÍ TŘÍDA (1. poschodí) - W	Barbora Šimonová (Centrum robotiky, SITMP)	Suno ve výuce: Vytvořte píseň během pár minut pomocí AI učebna matematiky (2. poschodí) - W
14:30	14:50	Josef Slovák (NPI ČR)	IPS Kurikulum aula (2. poschodí) - P	Martina Řejhová (Smíchovská SPŠ)	Digitální wellbeing v praxi: konkrétní aktivity pro zdravé používání technologií ve škole jazyková dílna (půda) - P				
15:00	15:45	Petr Nepustil (Microsoft)	Spravujeme zařízení centrálně a efektivně učebna matematiky (2. poschodí) - W	Daniela Růžičková (NPI ČR)	Digitální kompetence a ŠVP aula (2. poschodí) - W	Jan Fuka, Matěj Štětka, Monika Lekovská (RŮŽOVKA.CZ)	Růžovka.cz - Workshop LEGO® Education Six Bricks učebna zeměpisu (2. poschodí) - W	Miroslav Kucián (ZŠ Karlovy Vary)	AI parťákem: Vytvořte si výukový web snadno a rychle polytechnická dílna (půda) - W
16:00	16:45	Jan Kučeřík (ISMART PREMIUM)	iPad ve výuce v řízeném digitálním prostředí (2. běh) jazyková dílna (půda) - W	Eva Dvořáková (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA)	Výuka nejen matematiky na dotykové obrazovce ActivPanel s prvky AI: od 1. třídy po maturanty stánek AKTIVNÍ TŘÍDA (1. poschodí) - W	Ondřej Tůma (BitBeam)	Python v robotice: Programujeme autonomního pásáka s knihovnami OctopusLab učebna matematiky (2. poschodí) - W	Karolína Zábranská, Tereza Šmídová (Centrum robotiky, SITMP)	Zeměpis jinak aneb AI není zkratka, ale didaktický partner polytechnická dílna (půda) - W
17:00	17:45	Daniela Růžičková (NPI ČR)	Informatika a ŠVP učebna informatiky (1. poschodí) - W	Jan Němec (GLITR), Veronika Salášková (ZŠ Sedlec-Prčice)	Vzdělávací únikové hry v aplikaci Glitr jazyková dílna (půda) - W	František Lustig (UK Praha)	Postavme si vzdálený experiment na Arduinu polytechnická dílna (půda) - W	Karel Klatovský (Microsoft)	AI jako kopilot pedagoga pro pokročilé učebna matematiky (2. poschodí) - W

Obědy a večeře v jídelně ZŠ (budova sousedí s gymnáziem). Oběd: 13:00–14:00, večeře: 18:00–19:00

Program 23. ročníku konference – středa 1. 4. 2026 (2. část)

Čas		Data, simulace a modelování ve výuce		Umělá inteligence jako partner ve výuce a hodnocení		Tvořivá digitální škola		Umělá inteligence jako partner ve výuce a hodnocení	
8:00	8:20	Marcela Feltlová, Lukáš Janků (MORAVIA CONSULTING)	Od zvědavosti k vědění: Potenciál digitálních mikroskopů v moderní výuce	Jana Grzychová (ZŠ Ludgeřovice)	AI ve výuce očima učitelky učebna biologie (2. poschodí) - P	Ondřej Tůma (BitBeam)	STEM v praxi: Polytechnické vzdělávání s otevřenou stavebnicí BitBeam polytechnická dílna (půda) - W	Jan Laštovička (ZŠ Sedlčany)	Od Scratche k Pythonu učebna matematiky (2. poschodí) - W
8:30	8:50		stánek MORAVIA CONSULTING (2. poschodí) - W	Andrej Novik (1. Scioškola)	Jak smysluplně zavádět AI do výuky učebna biologie (2. poschodí) - P				
9:00	9:45	Jakub Novotný (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA)	Algoritmizace a kódování se SAM Labs stánek AKTIVNÍ TŘÍDA (1. poschodí) - W	Karel Klatovský (MICROSOFT)	AI jako kopolit pedagoga učebna matematiky (2. poschodí) - W	Antonín Růžička (AV MEDIA SYSTEMS)	Od algoritmu k umělé inteligenci – výuka robotiky v duchu Computer Science stánek AV MEDIA SYSTEMS (1. poschodí) - W	Eva Nečasová (AI dětem)	Vibecoding pro školy učebna biologie (2. poschodí) - W
10:00	10:45	Miroslav Staněk (AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA)	Když v kuchyni ožije fyzika a chemie aneb Víte, že vaření je vlastně „jen“ aplikovaná přírodní věda? stánek AKTIVNÍ TŘÍDA (1. poschodí) - W	Jan Fuka, Matěj Štětka, Monika Lekovská (RŮŽOVKA.CZ)	Růžovka.cz - Workshop LEGO® Education Computer Science & AI učebna zeměpisu (2. poschodí) - W				
11:00	12:00	Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi		Prostor pro návštěvu stánků vystavovatelů a diskuzi	
12:00	12:45	Bohumila Kroupová (ZŠ a MŠ Brno)	Mobily ve výuce I: Z kapsy do role badatelské pomůcky učebna zeměpisu (2. poschodí) - W	Petr Caloň (EDUGO SOLUTIONS), Josef Dašek (GOOGLE)	Google AI v praxi: Od chytré třídy po vlastního asistenta (1. běh) učebna informatiky (1. poschodí) - W	Lukáš Janků (MORAVIA CONSULTING)	Klapka, kamera, akce! Rozhýbejte výuku se stop motion animací stánek MORAVIA CONSULTING (2. poschodí) - W	Eva Nečasová (AI dětem)	Způsoby využití chatbotů ve výuce učebna biologie (2. poschodí) - P
14:00	14:45	Jonáš Kupka, Pavel Czudek (Gymnázium Jana Opletala, Litovel)	Sběr dat pomocí Arduino a AI polytechnická dílna (půda) - W	Petr Caloň (EDUGO SOLUTIONS), Josef Dašek (GOOGLE)	Google AI v praxi: Od chytré třídy po vlastního asistenta (2. běh) učebna informatiky (1. poschodí) - W	Zuzana Chytilová, Lukáš Janků (MORAVIA CONSULTING)	Nová generace legendy: Sphero BOLT+ v akci stánek MORAVIA CONSULTING (2. poschodí) - W	Eva Nečasová (AI dětem)	AI a well-being učebna biologie (2. poschodí) - W
15:00	15:45	Tereza Beránková (Centrum robotiky, SITMP)	Kde zaparkuješ? Město jako laboratoř rozhodování jazyková dílna (půda) - W	Petr Naske (NPI ČR)	Prohlednout.rvp.cz aneb jak si pomoci AI popovídat s dokumenty a podklady pro plánování výuky učebna informatiky (1. poschodí) - W	Vojtěch Maxera, Lukáš Janků (MORAVIA CONSULTING)	Nová éra programování s HP Robots Otto stánek MORAVIA CONSULTING (2. poschodí) - W		
16:00	16:45	Tomáš Feltl (Gymnázium Polička)	Nová informatika bez obav: Jak na grafy a modelování srozumitelně a prakticky (třeba i v „češtině“)? učebna informatiky (1. poschodí) - W	Zdeněk Smrčka (NPI ČR)	NotebookLM: AI, která mluví z vašich příprav (a další pomocníci do kapsy) aula (2. poschodí) - W	Jan Němec (Glitr), Veronika Salášková (ZŠ Sedlec-Prčice)	Zahrajte si zábavně vzdělávací únikovou hru Mediální gramotnost sraz před hlavním vchodem - W	Eva Nečasová (AI dětem)	Využití chatbotů pro formativní hodnocení učebna biologie (2. poschodí) - W
17:00	17:45	Vojtěch Maxera (ZŠ Brno)	Mobily ve výuce II: Data, vizualizace a mezioborové přesahy učebna zeměpisu (2. poschodí) - W	Jan Schreier (ZŠ a MŠ Ludgeřovice)	AI v pohybu: Orientační běh s digitálním AI průvodcem sraz před hlavním vchodem - W	Andrej Novik (1. Scioškola)	Když se svět mění rychleji, než děti rostou: Rizika AI ve vzdělávání (2026-2046) aula (2. poschodí) - W		

Stánky vystavovatelů – 1. poschodí		Stánky vystavovatelů – 2. poschodí		Organizační pokyny		Společenský večer (kulturní dům)	
učebna 3. A	LEARNIGA PRO	učebna 4. C	GLITR	ŠATNA	studovna v přízemí	OTEVŘENÍ SÁLU	18.30
	SLAMKA CONSULTING		VMS VISION	OBČERSTVENÍ	učebna 4. A (1. poschodí)	BESEDA: CYRIL	
	ZONEPI RESEARCH			WC	dámy západní křídlo na konci	PODOLSKÝ	19.00
učebna 1. C	AV MEDIA SYSTEMS	učebna 2. B	MICROSOFT/K-NET		chodby	SLAVNOSTNÍ RAUT	20.00
učebna 6. A	AKTIVNÍ TŘÍDA/PROFIMEDIA	učebna 8. A	MORAVIA CONSULTING		pání východní křídlo na konci	KOUZELNICKÁ SHOW, MIKROMAGIE	21.00
učebna 1. A	GOOGLE/EDUGO SOLUTIONS	učebna 2. A	VÝSTAVA VÝROBKŮ	PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE	chodby		
	RŮŽOVKA.CZ		PREZENTACE STAVEBNICE BIT BEAM	Wi-Fi	sít: pcveskole	SOUTĚŽE O CENY	22.00
učebna 5. A	NPI ČR			PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE	heslo: pcveskole		
učebna 3. C	BOHEMIA INTERACTIVE			POČÍTAČE	heslo: konference		
	ISMART PREMIUM						

Program 23. ročníku konference – čtvrtek 2. 4. 2026

Tvořivá digitální škola				
9:00	9:45	Cyril Podolský (Ateliér Podolský)	Jak se natáčí animovaný film? Výroba a pohyb filmové loutky (1. běh)	učebna zeměpisu (2. poschodí) - W
10:00	10:45	Cyril Podolský (Ateliér Podolský)	Jak se natáčí animovaný film? Výroba a pohyb filmové loutky (2. běh)	učebna zeměpisu (2. poschodí) - W
11:00	11:45	Monika Kuchtová, Zuzana Kocíková (TIB)	Když se modelína rozsvítí: základy elektroniky pro děti	učebna zeměpisu (2. poschodí) - W
Umělá inteligence jako partner ve výuce a hodnocení				
8:30	8:50	Martina Řejhová (Smíchovská SPŠ)	Kritické myšlení a AI	jazyková dílna (půda) - P
9:00	10:45	Eva Nečasová (AI dětem)	AI v řízení školy	učebna matematiky (2. poschodí) - W
11:00	11:45	Josef Dvořák (Gymnázium Nové Město na Moravě)	Nechte AI programovat – a studenti ať přemýšlejí	učebna informatiky (1. poschodí) - W
Tvořivá digitální škola				
8:30	8:50	Matyáš Doležal (Smíchovská SPŠ)	Bricklink Studio ve škole? Digitální LEGO jako nástroj kreativity i logiky	polytechnická dílna (půda) - P
9:00	9:45	Jaroslav Raušer (Microsoft)	Hudebka bez improvizace: Melodica v praxi podle RVP	jazyková dílna (půda) - W
10:00	10:45	Matyáš Doležal (Smíchovská SPŠ)	Bricklink Studio ve škole? Digitální LEGO jako nástroj kreativity i logiky	polytechnická dílna (půda) - W
11:00	11:45	Tomáš Feltl (Gymnázium Polička), Petr Šmejkal (UK Praha)	Otevřená dílna s platformou MoleGraph: Badatelsky orientovaná výuka a STEM s open-source řešením	polytechnická dílna (půda) - W
Umělá inteligence jako partner ve výuce a hodnocení				
8:30	8:50	Jan Kalašnikov (SCIO)	ScioBot v praxi: Jak učitelé používají AI ve třídě	učebna informatiky (1. poschodí) - P
9:00	9:45	Katarína Truchanová (SOŠP Ružomberok)	Hackathon – AI asistenti učitele	polytechnická dílna (půda) - W
10:00	10:45	Jan Kalašnikov (SCIO)	ScioBot prakticky: Jak z AI do výuky vytěžit maximum	jazyková dílna (půda) - W
11:00	11:20	Matyáš Doležal (Smíchovská SPŠ)	Promptování jako nová digitální gramotnost pedagoga	aula (2. poschodí) - P
11:30	11:50	Lukáš Tomaszek (UP Olomouc)	Prompt engineering aneb jak dostat z jazykových modelů maximum	aula (2. poschodí) - P
Digitální kompetence v akci: od RVP k reálné výuce				
8:30	8:50	František Lustig (UK Praha)	Vzdálené fyzikální experimenty, využívání vzdálených experimentů, tvorba vlastních vzdálených experimentů	učebna matematiky (2. poschodí) - P
9:00	9:45	Irena Palánová (NPI ČR)	Digitální portfolio	učebna informatiky (1. poschodí) - W
10:00	10:45	Petr Naske (NPI ČR)	Tvoříme hru na mobilní telefon se žáky (FLOWLAB.IO)	učebna informatiky (1. poschodí) - W
11:00	11:45	Miloš Bukáček (Gymnázium Nové Město na Moravě)	Vizualizujte svět pomocí Datawrapperu	učebna matematiky (2. poschodí) - W
Digitální kompetence v akci: od RVP k reálné výuce				
8:30	8:50	Petr Nepustil (Microsoft)	AI a kyberbezpečnost v Minecraftu	aula (2. poschodí) - P
9:00	9:20	Ivona Tříšková (UP Olomouc)	Návrh výukového materiálu pro cloudové programování v Pythonu	aula (2. poschodí) - P
9:30	9:50	Lukáš Tomaszek (UP Olomouc)	Měření fyziologických veličin ve výuce aneb jak oklamat chytré hodinky	aula (2. poschodí) - P
10:00	10:45	Monika Kuchtová, Zuzana Kocíková (TIB)	Komunikační kostky, sloh a ozobot	aula (2. poschodí) - W
11:00	11:45	Václav Černík (Gymnázium Žďár nad Sázavou)	Symetrická a asymetrická kryptografie (hravě)	jazyková dílna (půda) - W

Oběd: 11:30–13:00

Certifikáty o účasti si po skončení konference stáhněte ve svém uživatelském profilu na webu konference.

Nashledanou na 24. ročníku konference Počítač ve škole 23. 3. – 25. 3. 2027