

## ABSTRAKT

Cílem diplomové práce je prozkoumání aktuálního stavu propojení generativní umělé inteligence s výtvarnou výchovou na základních školách.

Teoretická část definuje základní pojmy a teoretické rámce potřebné k porozumění problematice. Popisuje historický vývoj počítačového umění a analyzuje vybrané modely generativní AI, jako jsou GAN a GPT. Představuje konkrétní díla současných umělců a popisuje možnosti praktického využití generativních modelů. Cílem je vytvořit funkční slovník učitele zaměřený na generativní AI v interdisciplinárním diskursu IT a VV.

Praktická část se zaměřuje na konkrétní případ využití generativní AI ve výtvarné výchově na druhém stupni základní školy. Byl vytvořen projekt, který využívá generativní techniky textové a obrazové AI. Byly analyzovány plány vyučovacích hodin a proces tvorby knihy spojující ilustrace žáků s texty generativní AI. Cílem praktické části je ověřit, jak je možné zapojit generativní AI do výuky výtvarné výchovy na druhém stupni základní školy.

Výzkumná část představuje případovou studii zaměřenou na vliv generativní AI na výtvarnou tvorbu žáků. Hlavní výzkumnou otázkou je – Ovlivňuje generativní umělá inteligence výtvarnou tvorbu žáků? Doplnující otázky zkoumají výhody a nevýhody AI ve výtvarné výchově a vnímání role AI žáky. Výsledky ukazují, že generativní AI má zásadní vliv na žákovskou tvorbu, usnadňuje proces tvorby, podporuje personalizaci tvorby, rozvíjí fantazii, zvyšuje motivaci a podporuje kolektivní dílo. Studie potvrzuje, že AI může výrazně obohatit výtvarnou výchovu, pokud je vhodně integrována do vyučovacího procesu, s ohledem na technologické, estetické, kulturní, právní a etické aspekty.

### Klíčová slova

Generativní umělá inteligence, Výtvarná tvorba, Výtvarná výchova, Digitální umění, Umění a technologie, Generativní modely