I

ICEO z. s.

ZPRÁVA O ČINNOSTI

2025

Digitální jazykové vzdělávání a praktické využití AI

ICEO z. s. | IČO 22754911

www.iceospolek.cz | info@iceospolek.cz

+420 608 563 705

01 / 13

Základní informace o organizaci

ICEO z. s. propojuje zkušenosti z jazykového vzdělávání s digitálními nástroji a praktickým využitím umělé inteligence.

Spolek byl založen v roce 2012. V roce 2025 pokračoval v obnovené aktivní činnosti a soustředil se především na rozvoj digitální vzdělávací platformy zaměřené na individuální studium jazyků a praktické využití umělé inteligence ve vzdělávání.

Hlavním dlouhodobým cílem ICEO je vytvářet dostupné vzdělávací prostředí, které pomáhá studentům učit se průběžně, v kontextu a podle vlastní úrovně a tempa. AI zde rozšiřuje individuální podporu studenta a doplňuje práci lidského učitele nebo lektora.

ICEO z. s.
IČO: 22754911
Web: www.iceospolek.cz
E-mail: info@iceospolek.cz
Telefon: +420 608 563 705

02 / 13

Hlavní směr činnosti v roce 2025

Rok 2025 byl především obdobím praktického rozvoje digitální vzdělávací platformy a výraznějšího zapojení umělé inteligence do jednotlivých studijních aktivit. Projekt navázal na experimenty s příběhovým jazykovým učením z let 2021–2022 a na veřejně přístupnou platformu dále rozvíjenou od roku 2024.

AI začala být využívána zejména pro:

- vysvětlování gramatiky a jazykových souvislostí
- kontextové vysvětlování slov a výrazů
- zpětnou vazbu a podporu při tvorbě vlastních vět
- roleplay a simulaci komunikačních situací
- práci s příběhem, procvičování a opakování

Cílem není nahradit učitele. Smyslem je nabídnout studentovi průběžnou individuální podporu také mezi lekcemi a při samostatném studiu.

03 / 13

Rozvoj platformy Anglicky s příběhy

Příběhy, audio, interaktivní aktivity a AI podpora tvoří jedno souvislé vzdělávací prostředí.

100+	8+ hodin	A1–B2	4
interaktivních příběhů	audio obsahu	úrovně CEFR	Graded Readers

Platforma je použitelná na mobilním telefonu, tabletu, notebooku i stolním počítači. V průběhu roku pokračoval rozvoj obsahu pro úrovně A1 až B2 podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (CEFR).

Součástí platformy jsou zejména:

- interaktivní příběhy a navazující vzdělávací aktivity
- audio k příběhům a Graded Readers
- práce se slovní zásobou a ukládání pokroku
- AI podporované aktivity a kontextová jazyková vysvětlení

Uvedené metriky popisují současný stav platformy. Část tohoto rozsahu vznikala postupně v letech 2025–2026, a nejde tedy nutně o přesný stav k 31. 12. 2025.

04 / 13

AI jako součást vzdělávacího prostředí

V roce 2025 se AI stala praktickou součástí fungující platformy. Student může získat vysvětlení významu slova v konkrétním kontextu, gramatické konstrukce či rozdílu mezi podobnými výrazy, ověřit vlastní větu, pokračovat v příběhu vlastními slovy nebo procvičit komunikační situaci.

> Důležitým principem je kontext. Student nemá dostávat pouze obecný seznam překladů. Systém se snaží vysvětlit význam tak, jak je použitý v konkrétním příběhu nebo situaci.

05 / 13

Czenglish Clinic

V roce 2025 vznikl projekt Czenglish Clinic zaměřený na typické chyby českých studentů angličtiny. Databáze dnes obsahuje přibližně 200 typických chyb a problematických jazykových jevů.

Smyslem není pouze označit odpověď jako správnou nebo nesprávnou. Cílem je pomoci pochopit, proč chyba vzniká, a procvičit správnou variantu v kontextu. Projekt je dále rozvíjen směrem k větší gamifikaci a interaktivitě.

Na Czenglish Clinic navázal v roce 2026 další herně zaměřený vývoj. Ten již není součástí aktivit roku 2025, ale představuje přímé pokračování práce zahájené v tomto období.

06 / 13

Graded Readers a audio obsah

Graded Readers jsou delší texty a knihy přizpůsobené konkrétní jazykové úrovni. Současná platforma obsahuje čtyři tituly, přibližně po jednom pro úrovně A1, A2, B1 a B2.

Jejich tvorba vyžaduje kontrolu slovní zásoby a gramatické obtížnosti, zachování dějové návaznosti, dlouhodobou konzistenci textu a přizpůsobení konkrétní úrovni.

Kratší příběhy jsou doplněny audiem. Průměrná délka jednoho audio příběhu je přibližně pět minut. Audio propojuje čtení s poslechem a připravuje platformu na budoucí rozvoj aktivní hlasové interakce.

07 / 13

Testování a zpětná vazba

V roce 2025 a v navazujícím období probíhalo testování v malé skupině uživatelů. V současnosti jde přibližně o skupinu do 20 aktivních testerů, kteří platformu používají, účastní se demo lekcí a poskytují průběžnou zpětnou vazbu.

ICEO se nachází ve fázi raného pilotního ověřování. Základní jádro platformy je funkční; další práce se soustředí na optimalizaci funkcí a uživatelského prostředí, úpravy aktivit podle zpětné vazby, další gamifikaci a přípravu širšího institucionálního pilotování.

08 / 13

Způsob vývoje a organizační kapacita

ICEO fungovalo v roce 2025 jako malá organizace s omezenými finančními a personálními zdroji. Hlavní rozvoj digitální platformy zajišťovala jedna osoba s přibližně 25 lety zkušeností v jazykovém vzdělávání, metodické práci a různých výukových přístupech.

Projekt rostl především prostřednictvím vlastní práce členů spolku a praktického ověřování jednotlivých funkcí. S relativně omezenými prostředky tak vznikl funkční základ, který lze dále rozvíjet prostřednictvím grantů, technologických partnerství a spolupráce se vzdělávacími institucemi.

09 / 13

Hospodaření v roce 2025

Rok 2025 byl z finančního hlediska obdobím nízkonákladového provozu a postupné obnovy aktivní činnosti spolku.

PŘÍJMY	VÝDAJE	VÝSLEDEK HOSPODAŘENÍ
61 tis. Kč	25 tis. Kč	37 tis. Kč

Částky jsou uvedeny v tisících Kč a zaokrouhleny stejně jako v účetním přehledu. Přesný rozdíl příjmů a výdajů činil 36 777,91 Kč.

Prostředky byly využity na provoz a rozvoj činnosti spolku a vzdělávacího projektu. Nízká finanční úroveň odpovídá dosavadní fázi projektu, který byl rozvíjen převážně vlastní prací členů spolku a bez grantového financování. ICEO v roce 2025 nečerpalo grantovou podporu.

10 / 13

Hlavní výsledky a posun v roce 2025

- pokračující rozvoj veřejně dostupné digitální vzdělávací platformy
- praktické nasazení AI funkcí, kontextového asistenta a roleplay
- vznik Czenglish Clinic
- rozšiřování příběhového, audio a Graded Readers obsahu
- průběžné testování a úpravy podle zpětné vazby
- vytvoření technologického a obsahového základu pro další rozvoj

Priority pro navazující období

Další rozvoj vychází z funkčního základu vytvořeného a ověřovaného v předchozím období.

A. Další rozvoj obsahu

Přibližně 100 dalších interaktivních příběhů, rozšíření Graded Readers, příprava A0 / pre-A1 a obsahu pro úroveň C1.

B. Hry a gamifikace

Rozšíření nabídky her a miniher a postupné zapojování AI jako aktivní součásti herního prostředí.

C. Vlastní AI vzdělávací vrstva

Kontrola úrovně CEFR, slovní zásoby a gramatické obtížnosti, adaptivní cvičení a personalizovaná zpětná vazba. Vybrané komponenty mohou být zveřejněny jako open source.

D. Lokální AI infrastruktura

První dostatečně výkonný lokální AI uzel pro testování open-weight modelů, složitější interakce a postupné snižování provozních nákladů.

E. Hlasový AI tutor

Možnost pravidelně procvičovat mluvený projev v cílovém jazyce také při samostatném studiu.

F. Širší pilotování

Ověřování v jazykových školách, školách, mezi dospělými samostudenty a prostřednictvím veřejných či neziskových institucí.

G. Multilingualita

Postupná příprava podpory pro uživatele s dalšími mateřskými jazyky a v delším horizontu také pro výuku dalších cílových jazyků.

12 / 13

Veřejný přínos a dlouhodobá vize

Technologie má smysl tam, kde skutečně snižuje bariéry přístupu ke vzdělávání.

Kvalitní individuální jazyková výuka je časově i finančně náročná. AI může část podpory poskytovat průběžně: student se může kdykoliv ptát, získávat vysvětlení v kontextu, procvičovat slabá místa, pracovat vlastním tempem a připravovat se na praktickou komunikaci.

Pokud je vzdělávání podporováno lidským učitelem nebo lektorem, může AI převzít část rutinního vysvětlování a procvičování a umožnit využít společný čas více pro skutečnou komunikaci.

Dlouhodobým cílem ICEO je kombinovat:

- vlastní technologickou infrastrukturu
- otevřené AI modely a nejlepší dostupné cloudové služby
- kvalitní vzdělávací obsah a pedagogickou metodiku
- průběžné testování s reálnými uživateli

> Čím více nákladů se podaří pokrýt prostřednictvím vlastní infrastruktury, grantů a technologických partnerství, tím větší část platformy bude možné zpřístupnit zdarma nebo za minimální uživatelskou spoluúčast.

13 / 13

Závěr

Rok 2025 byl pro ICEO z. s. především obdobím aktivního vývoje a praktického zapojení umělé inteligence do jazykového vzdělávání. Organizace pracovala s omezenými finančními prostředky, ale vytvořila funkční technologický a obsahový základ, na který může navazovat další rozvoj.

V následujícím období se ICEO chce soustředit na stabilizaci a rozšíření platformy, větší pilotní ověřování, vlastní AI infrastrukturu, CEFR řízenou AI vrstvu, hlasovou interakci, další hry a rozšiřování bezplatně dostupného vzdělávacího obsahu.

Cílem zůstává vytvořit praktické, dostupné a dlouhodobě udržitelné digitální vzdělávací prostředí, které pomáhá lidem učit se jazyk pravidelně, samostatně a v kontextu.