

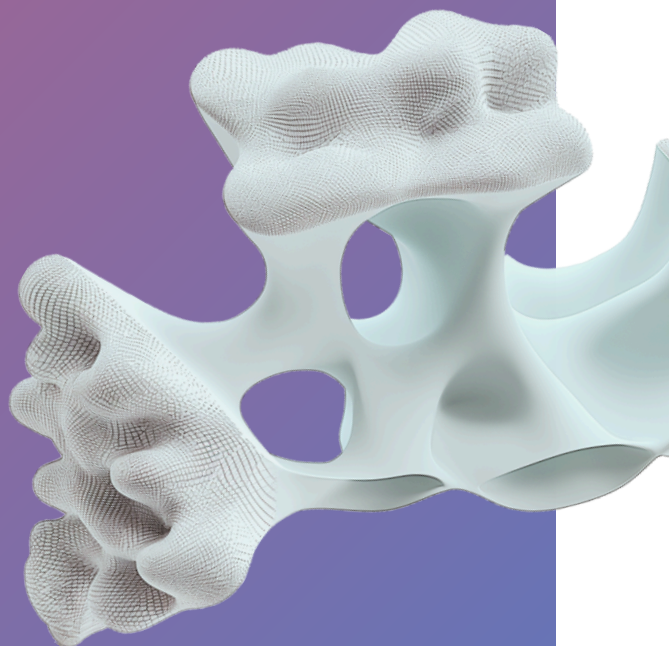


**kurikulum**

Metodický materiál Kurikula umělé inteligence  
pro základní a střední školy – AI dětem

# Hudební výchova II

Hudební žánry a generování  
hudby v aplikaci Suno



[kurikulum.aidetem.cz/digikompetence](https://kurikulum.aidetem.cz/digikompetence)

Vypracovali: Ondra Hrách, Vláďa Novotný, Peťa Dohunová

Metodická konzultantka: Eva Nečasová

Odborný garant: Pavel Kordík

Jazyková korektura: zatím neproběhla

Poslední aktualizace: 01/2025

Verze: 03



[Formulář pro  
připomínky.](#)

Metodický materiál AI dětem pro rozvoj digitální kompetence  
Kurikulum umělé inteligence pro základní a střední školy

# Hudební žánry a generování hudby v aplikaci Suno

## Slovo úvodem

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

dostává se vám do rukou metodický materiál, který vznikl za účelem podpořit vzdělávání v oblasti umělé inteligence na základních a středních školách. Lekce nevyžaduje žádné vstupní znalosti ani dovednosti. V této lekci žáci zkoumají specifika různých hudebních žánrů, analyzují jejich společné rysy pomocí Vennova diagramu a následně v aplikaci Suno vytvářejí vlastní skladbu ve zvoleném žánru. Děkujeme, že máte chuť, energii i odvahu seznamovat žáky s tématem umělé inteligence.

– tým iniciativy AI dětem



Tato lekce využívá aplikaci [Suno.com](https://suno.com) ke tvorbě hudby. Je přístupná online (není třeba instalace) a zdarma. Ovšem ke generování hudby dle vlastního stylu je třeba se registrovat. Doporučujeme se s aplikací před lekcí seznámit. Průvodce naleznete na straně 02 této metodiky.



[Prezentace k lekci v PDF](#)



[Editovatelná prezentace v Canva](#)

## Informace o lekci

### Prerekvizity/doporučené ročníky, délka lekce

5.–9. ročník ZŠ a SŠ, 45 minut

### Co se žáci učí?

Hudební žánry mají své charakteristické rysy.

### Proč se to učí?

Analýzou a poslechem hudby podpoří analytické vnímání hudby a rozvíjí vlastní kreativitu.

### Jak poznáme, že se to naučili?

Do Vennova diagramu zanesou charakteristické prvky různých hudebních žánrů.

### Pomůcky

Pedagog: Projekční zařízení a počítač, připojení k internetu.  
Žáci: PC/notebooky/telefony/tablety s připojením k internetu, sluchátka pro každého žáka.

### Výstupy RVP – Hudební výchova

HV-9-1-06 zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období.

### Digitální kompetence

Využití a zapojení  
Přínos a vývoj

### Bloomova taxonomie

Zapamatování: Žáci si vybavují základní informace o hudebních žánrech (např. hip hop, techno) a jejich specifické znaky.  
Analýza: Analyzují hudební žánry, hodnotí nahrávky svých spolužáků a zkoumají vztahy mezi žánry prostřednictvím Vennových diagramů.  
Tvorba: Tvoří vlastní hudbu dle zadání.

### Pět velkých myšlenek

5-B-I AI a kultura (AI v každodenním životě)

Pozn.: Genderová rovnost je pro AI dětem klíčová, ale pro zestručnění využíváme v našich metodikách formulace v mužském rodě.

# Slovníček pojmů

## Umělá inteligence (AI – Artificial Intelligence)

Žádná z definic termínu umělá inteligence vlastně není ustálená. Všechny se ale shodují v tom, že to je systém, který simuluje lidské myšlení a akce.

Umělá inteligence má obvykle formu počítačového programu a slouží k řešení úloh, k nimž byl dříve potřeba značný lidský intelekt, a byly tedy doménou lidí.

Je to také kromě jiného i vědecký obor s počátky sahajícími do první poloviny 20. století. Ten se snaží inteligentním systémům nejen porozumět, ale zejména je tvořit.

Více na: [aidetem.cz/co-je-ai](https://aidetem.cz/co-je-ai)

## Strojové učení (ML – Machine Learning)

Stejně jako se člověk umí učit z příkladů a zkušeností, jsou toho schopny i člověkem vytvořené stroje.

Stroje k učení využívají metodu, která se nazývá strojové učení. Ta umožňuje systémům umělé inteligence, aby nebyly jen souborem předem naprogramovaných akcí, ale aby samy přicházely s novými řešeními.

Cílem metod strojového učení je odhalit vzory vyskytující se ve velkém množství dat.

Více na: [aidetem.cz/strojove-uceni](https://aidetem.cz/strojove-uceni)

## Generativní umělá inteligence (GAI – Generative Artificial Intelligence)

Generativní AI je typ umělé inteligence, který je navržen pro vytváření nového obsahu, jako jsou texty, obrázky, hudba, videa apod. na základě dat, na kterých byla natrénována. Na rozdíl od tradičních systémů AI, které se zaměřují na analýzu a klasifikaci informací nebo na řešení konkrétních úkolů v různých oblastech, generativní AI používá algoritmy, jako jsou neuronové sítě, k „naučení se“ stylu a struktury existujících dat, aby mohla generovat nový, podobný obsah, který je často těžko odlišitelný od obsahu vytvořeného lidmi. Tato technologie nachází uplatnění v mnoha oblastech, včetně umění, designu, tvorby her, a dokonce i v generování textů pro zprávy nebo sociální média.

## Syntetická média (Synthetic Media)

Syntetická média jsou taková, která byla vytvořena pomocí generativní umělé inteligence. Mohou to být například obrázky, videa, texty, audio a další.

## Suno AI

**Suno AI je aplikace pro generování hudby a zároveň sociální síť. Najdete ji na adrese [suno.com](https://suno.com).**

Není třeba aplikaci instalovat, funguje v prohlížeči. Do určité míry je zdarma (v době aktualizace této metodiky dostává každý uživatel 50 kreditů každý den, což je 5 cyklů generování = 10 skladeb). Do aplikace je třeba se registrovat, věkový limit je 13 let.

### Zaregistrujte se

Vlevo dole na stránce [suno.com](https://suno.com) klikněte na tlačítko Sign Up a zvolte jednu z možností registrace.

Doporučujeme, aby se žáci registrovali z domova.

Hromadná registrace z jedné IP ve škole je problematická.

### Generování hudby

Na stránce [suno.com/create](https://suno.com/create) doporučujeme zvolit úplně nahoře mód Custom, protože ten umožňuje vkládat vlastní text skladby.

### Texty skladeb

Můžete vložit text již existující sklady nebo napsat vlastní. Texty mohou být i v češtině a maximální délka je 3 000 znaků. Je možné vkládat také tzv. metatagy. Ty jsou vždy ohraničeny hranatými závorkami [metatag] a předepisují, jak má skladba vypadat, například: [Short Instrumental Intro]. Seznam těchto metatagů naleznete v Suno Wiki: [suno.wiki/faq/metatags](https://suno.wiki/faq/metatags).

### Popis skladby (prompt)

Skladbu poté popište pomocí tzv. promptu. Příklad: „a children's birthday song“ nebo „deep electronical music“. Návody na tvorbu promptu naleznete zde: [suno.wiki/faq/getting-started/how-do-i-write-a-simple-prompt](https://suno.wiki/faq/getting-started/how-do-i-write-a-simple-prompt)

### Sociální síť

Suno je zároveň sociální síť, v níž můžete sledovat jiné tvůrce, vytvářet playlisty, sdílet skladby s ostatními apod.

### Hudební styly

Zde je výběr hudebních stylů v Suno: [suno.com/explore](https://suno.com/explore)

[Obecný úvod do AI](#)

Chcete se dozvědět více o umělé inteligenci? Připravili jsme pro vás srozumitelnou online příručku [Obecný úvod do umělé inteligence pro dospělé](#).

[Hledáte podporu?](#)

Nevíte si rady? Připojte se do [FCB skupiny AI dětem](#) + a zeptejte se komunity nebo správců.

# Evokace



## Co jsou dle tebe hudební žánry (případně styly)?

Hudební žánry jsou kategorie, které označují různé styly hudby podle charakteristických prvků, jako je rytmus, melodie, nástroje nebo způsob zpěvu. Příkladem žánrů jsou pop, rock, jazz, klasická hudba nebo hip hop. Pomáhají lidem snadno se orientovat v hudbě a vybírat si, co se jim líbí.

## Jaký je tvůj oblíbený hudební žánr (styl)? Co tě na něm baví?

Případně co je pro tvůj oblíbený hudební žánr charakteristické?

## Jaké kapely v rámci zmíněného žánru (stylu) posloucháš?



### Prezentace strana 02

## Aktivita s Vennovým diagramem.

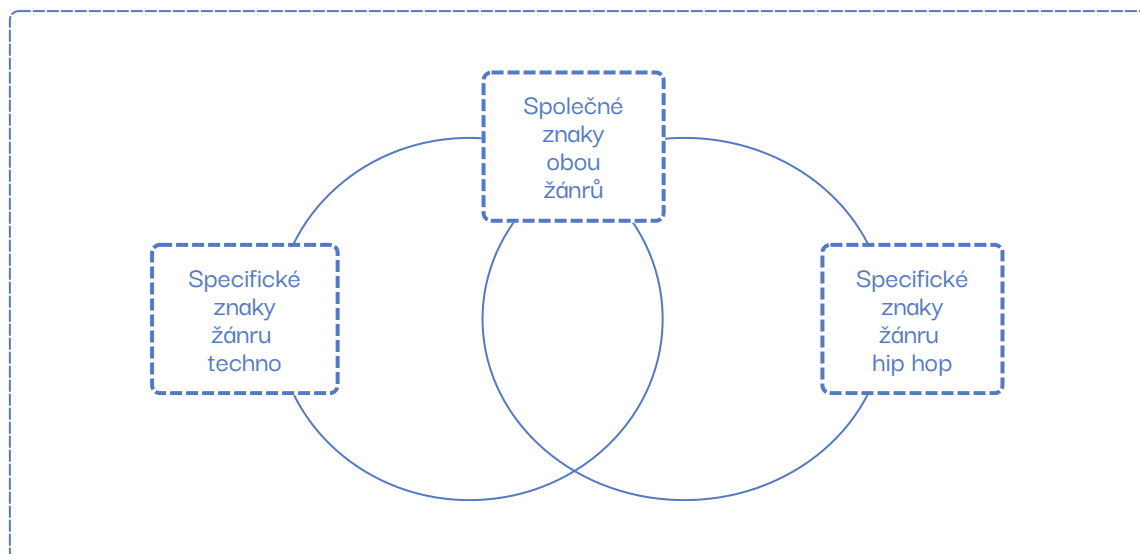
Promítněte prezentaci na straně 02 nebo nakreslete na tabuli Vennův diagram složený ze dvou kružnic. Nechte žáky přemýšlet, co mají společného a rozdílného hudební žánry techno a hip hop. Můžete také využít chatbota a položit mu dotaz: „Co mají společného hudební žánry hip hop a techno z hudebního hlediska.“ a poté o vygenerovaných výstupech diskutovat.

Pozn.: V této lekci pracujeme s hudebními žánry hip hop a techno, je ale možné si vybrat jakékoliv jiné. Prezentaci si můžete upravit v aplikaci Canva, je k dispozici [zde](#).

Aktivita je v rámci evokace, proto pracujte s tím, co žáci řeknou, i když nezmíní vše, nebo jejich výpovědi nebudou pravdivé, stejně vše na tabuli zapište. Obsah společně upravíte v uvědomění.

## Jak pracovat s Vennovým diagramem

Vennův diagram se dvěma kružnicemi slouží k zobrazení vztahů. Každý kruh představuje jednu skupinu, přičemž jejich překryvy znázorňují společné prvky. Diagram je užitečný pro srovnání a identifikaci podobností a rozdílů.



# Uvědomění



## Analýza nahrávek a doplňování Vennových diagramů.

Rozdějte žákům pracovní listy nebo je vyzvěte, aby si na papír A4 nakreslili vlastní Vennův diagram o dvou kružnicích. Následně je nechte vybrat dvě skladby, jednu hip hopovou a jednu techno skladbu (případně pokud jste v předchozím diagramu zvolili jiné žánry, vyberte ty). Tyto skladby postupně přehrajte (například z YouTube). Žáci si během poslechu zapisují do svých diagramů charakteristické prvky pro žánry.

Následně projděte společně původní Vennův diagram na tabuli a zhodnoťte jej, případně upravte.

### Prezentace strana 03

## Představte hudební styly (žánry) v aplikaci Suno.

Promítněte žákům stránku s hudebními styly v Suno: [suno.com/explore](https://suno.com/explore) a pusťte si ukázkou z těch, které žáky zaujmou.

### Prezentace strana 04

## Představte žákům aplikaci Suno.

Popis funkcí naleznete na straně 02 této metodiky.

Ukažte úvodní nástěnku po přihlášení: [suno.com](https://suno.com)

Jak vygenerovat skladbu: [suno.com/create](https://suno.com/create)

Vyhledávání pomocí žánru, stylu, tvůrce nebo klíčového slova: [suno.com/search](https://suno.com/search)



## Představte žákům cíl aktivity.

Cílem aktivity je vytvořit třídní playlist, do kterého každý žák (popř. dvojice či skupina) přispěje svou vygenerovanou skladbou. Jako text písně mohou žáci využít např. výňatek školního řádu, citaci z učebnice z libovolného předmětu nebo se pokusit o tvorbu autorského textu. Generovat mohou v jednom z hudebních žánrů, který byl uveden v diagramu.

## Tvorba vlastní písně v aplikaci Suno.

Žáci se přihlásí do aplikace Suno (doporučujeme, aby se žáci registrovali z domova, hromadná registrace ve třídě bývá problematická). Mohou se krátce zorientovat v prostředí aplikace, upravit si údaje v účtu (uživatelské jméno, profilovou fotku, případně adresu svého profilu). Následně je vyzvěte, aby vytvořili skladbu/skladby – denní limit v rámci účtu je 10 skladeb, tj. 5 cyklů generování. Nezapomeňte zdůraznit přepnutí do režimu „**Custom mode**“, díky němuž lze do písní vkládat vlastní texty.

### Prezentace strana 05

## Sdílení písně

Až budou žáci spokojeni s jednou ze svých skladeb, kliknou na tlačítko sdílení, čímž se vygeneruje odkaz, který vám mohou poslat. Případně pokud se propojíte v sociální síti Suno, můžete skladby mezi sebou sdílet napřímo. Písně můžete sesbírat a vytvořit z nich třídní playlist. Kliknutím na tři tečky můžete skladbu také stáhnout do zařízení.



# Reflexe

10  
minut

Sdílej

**Jaké jsou vaše dojmy z aplikace Suno?**

Případně navazující otázky: Jak se vám pracovalo se Suno? Líbí se vám vyprodukované skladby?

**Souhlasíte s tím, že byly vyprodukované v požadovaném žánru?****Jak myslíte, že je možné, že Suno dokáže vygenerovat píseň v požadovaném žánru?**

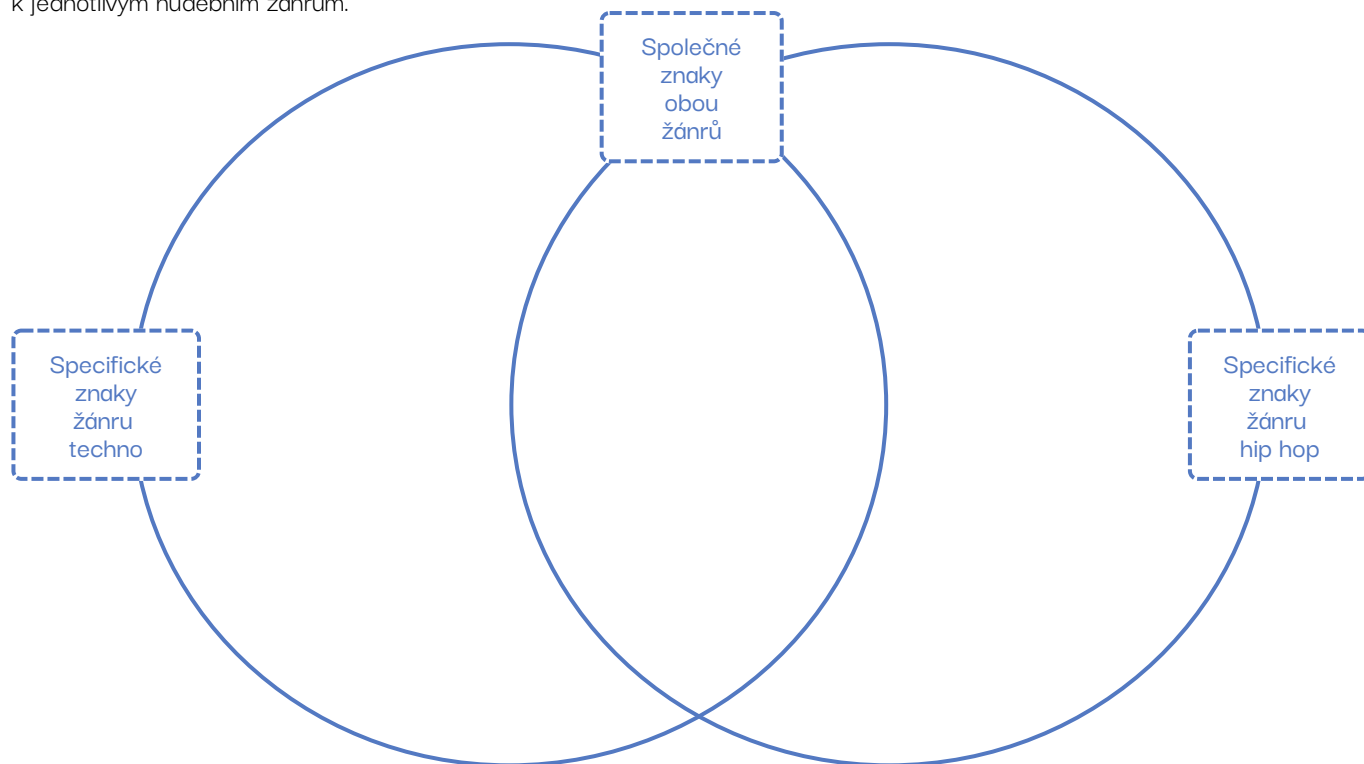
Je to díky generativní umělé inteligenci. To je podoblast umělé inteligence, která dokáže generovat nový obsah (například texty, audio, obrázky, videa nebo dokonce 3D objekty) na základě toho, že analyzovala (v našem případě) mnoho skladeb, tedy příkladů toho, jak zní jednotlivé hudební žánry, co je pro každý z nich typické, čím se mezi sebou odlišují, jakou mají rytmickou, harmonickou a melodickou strukturu. Díky tomu aplikace umí vytvářet zcela nové skladby, které velmi věrně – často až klišovitě – simulují jednotlivé hudební žánry/styly...

Analyzuj

**Analyzujte písně vygenerované žáky z hlediska žánru.**

Pusťte několik žakovských písní. Popište, o jaký žánr se jedná a podle čeho jste jej poznali. Na základě toho mohou žáci doplnit své Vennovy diagramy.

Doplň charakteristické prvky  
k jednotlivým hudebním žánrům.



Doplň charakteristické prvky  
k jednotlivým hudebním žánrům.

