

KARLÍK

školní časopis



leden/únor
2026



Ahoj Karlováci!

Vítáme vás u nového čísla našeho časopisu Karlík! Je to první číslo v roce 2026, tak jsme toho využili a trochu se tomu šestkovému roku pověnovali.

Co nás čeká?

Co se předpovídá?

Jaký ten rok bude?

To, a soustu dalšího, jsme s naší redakční radou zjišťovali. A že se máme na co těšit!

Ponořte se s námi do světa nového kalendářního roku, který je ve znamení Ohnivého koně.

Příjemné čtení a spoustu zábavy vám přeje,

Vaše redakční rada ☺



Lifestyle / Trendy

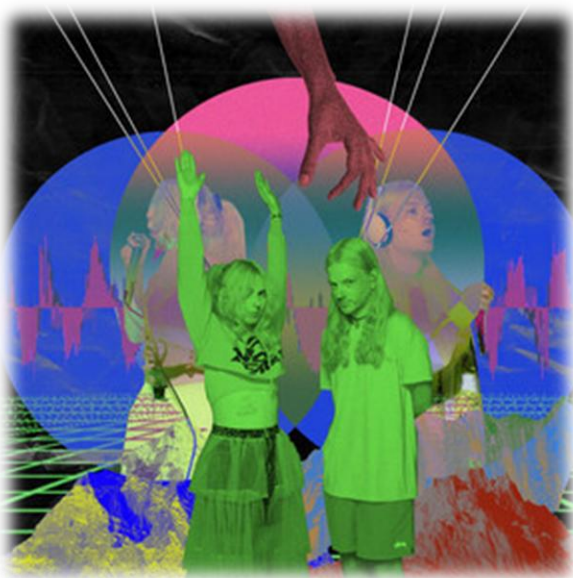
Konec dokonalosti: Proč v roce 2026 milujeme "Glitch Culture"?

Před dvěma lety jsme všichni chtěli vypadat jako z filtru. Dnes je to naopak. V éře, kdy AI dokáže vygenerovat hyper-realistickou modelku, která nikdy nespí a nemá žádné póry, začínáme být „dokonalostí“ unavení.

Nastupuje **Glitch Culture**. Co to je?

- **Vizuální chyby:** Rozostřené fotky, šum, „analogové“ barvy.
- **Nedokonalý projev:** Influenceri, kteří se nepřehrávají a nemají chyby, působí jako boti. V kurzu je autentický chaos.
- **Human-Made label:** Nový prestižní štítek pro obsah, který nevytvořil stroj.

Reklama se tomu přizpůsobuje. Velké brandy už nepoužívají vyleštěná studia. Chtějí vypadat jako video od vašeho kámoše z prváku. Proč? Protože důvěra je v roce 2026 nejdražší měnou. Pokud to vypadá moc dobře, pravděpodobně nám to prodává robot.



Rychlé zprávy z budoucnosti pro rok 2026

1. Agentní AI: Váš nový digitální dvojník

Zapomeňte na obyčejné chatboty. V roce 2026 frčí „**Agentic AI**“. Jsou to vaši osobní digitální agenti, kteří za vás vyřizují e-maily, plánují schůzky a dokonce za vás nakupují.

- **Dopad na reklamu:** Firmy už nebudou cílit na *vás*, ale na *vaši AI*. Reklama se snaží přesvědčit vašeho digitálního asistenta, že právě tyhle tenisky jsou pro vás ty pravé.

2. GEO je nové SEO

Dřív jsme „googlili“ a klikali na odkazy. Dnes používáme **AI Overviews** (přehledy od AI). Lidé už nechodí na weby, chtějí odpověď hned.

- **Trend:** Vzniká **GEO (Generative Engine Optimization)**. Cílem webů už není být první ve vyhledávači, ale být tím zdrojem, ze kterého AI čerpá svou odpověď.

3. "Cozy Marketing" vs. Digitální únava

Jsme unavení z neustálých notifikací a dokonalých videí. V roce 2026 je hitem „**Cozy aesthetic**“ (útulná estetika) a **slow living**.

- **Trend:** Reklamy jsou tiché, klidné a hrají na nostalgii 80. a 90. let. Značky, které na vás „nekřičí“, vyhrávají.

4. Vibe Coding a demokratizace tvorby

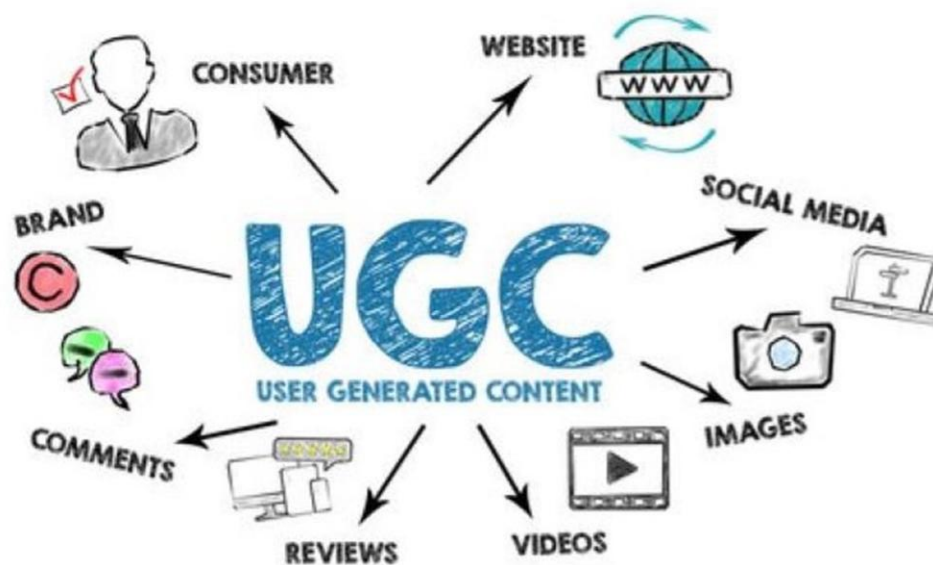
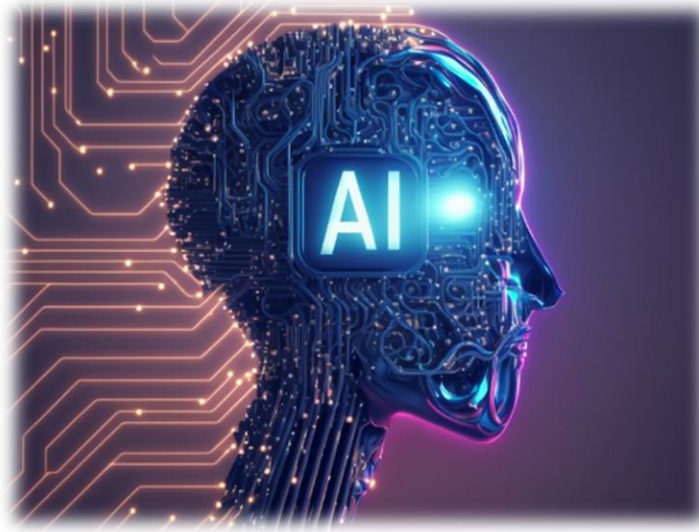
Díky nástrojům, které umožňují programovat pouhým mluvením (vibe coding), si v roce 2026 může každý student během přestávky „vyklikat“ vlastní funkční aplikaci nebo hru.

Programování už není o kódu, ale o **vizi a nápadu**.

5. Konec influencerů-billboardů

Lidé už nevěří celebritám, které jen drží produkt v ruce. Nastupuje éra **UGC (User Generated Content)** v nové formě.

- **Trend:** Cení se „syrovost“. Rozmazaná videa, přechyky a autentické recenze přímo z dětského pokoje mají větší váhu než profi kampaň za miliony.



Slovníček přežití v roce 2026: Proč je to všechno tak "cringe"?

Agentní AI (Agentic AI): Tvůj osobní digitální sluha. Na rozdíl od starého ChatGPT, který jen odpovídal na otázky, tenhle za tebe i nakoupí pizzu, naplánuje výlet s kámoši a vyjedná s učitelem termín odevzdání eseje. (Pozor: Ještě není vyvinutá verze, která by za tebe napsala písemku z matematiky tak, aby na to nepřišli).

Algoritmický detox: Stav, kdy na týden vypneš všechny personalizované feedy a necháš se překvapit tím, co ti lidé (nebo náhoda) skutečně pošlou. Nejčastější symptomy: pocit ztracenosti v čase a prostoru.

Deepfake detektiv: Dovednost, kterou by měli ovládat všichni. Jde o schopnost poznat, jestli ten „influencer“, co ti v reklamě doporučuje protein, je skutečná osoba, nebo jen vygenerovaný avatar, který se učí tvé preference, aby ti víc prodal.

Glitch Culture (Kultura chyby): Reakce na sterilní dokonalost AI. V roce 2026 jsou v kurzu fotky, které vypadají jako z rozbitého foťáku, a texty, které mají „duši“ (tzn. obsahují chyby, osobní názory a emoce). Čím víc to vypadá jako výtvor člověka v garáži, tím víc je to cool.

Human-Made (Značka kvality): Nové prestižní označení na produktech a obsahu. Znamená to, že to nevytvořil algoritmus v datovém centru, ale živá bytost z masa a kostí. Je to jako „Bio“ nálepka pro digitální éru.

Prompt Engineer (v roce 2026 již „Vibe Coder“): Dřív jsi musel psát složité kódy, dneska stačí, když AI správně popíšeš, jak se má projekt „cítit“ a co má dělat. Už neřešíš syntaxi, řešíš vizi.

UGC (User Generated Content) 2.0: Obsah, který nevytvořily velké korporace, ale tvůj spolužák, který prostě jen natáčel, jak mu v bufetu nechtěli prodat housku. Je to nejcennější reklama dneška – protože je to prostě realita.

Zahltit (Informační zahlcení): Stav, kdy tvůj mozek odmítá další notifikace. V roce 2026 je schopnost říct „ne“ technologiím považována za známku vysoké inteligence.

Banger – něco skvělého, hit

Ghostovat – přestat odpovídat, zmizet z konverzace. “

Skibidi – něco divného, absurdního nebo přehnaně trendy.

Bussin – něco výborného (hlavně jídlo)

Delulu – iluze, odtržení od reality

Felit – trávit čas s přáteli v pohodové atmosféře, posedávat, popíjet, chillovat.

Gaslight – manipulovat někoho, aby pochyboval o realitě

Let him cook – nechat někoho pokračovat, protože má plán

Puffik – vape, elektronická cigareta

Rizz – schopnost někoho okouzlit

Simp – někdo, kdo se až moc snaží zapůsobit na druhé

Based – něco cool, autentické

Cap/No cap – lež/pravda

Slay – perfektní výkon, styl

Cringe – trapné, nepříjemné

Vibe – atmosféra, nálada

Co čeká naši školu v roce 2026?

- 1) Lyžák sedmáků
- 2) Fotografování
- 3) Výlety a akce
- 4) Noc s Andersenem a březen – měsíc knihy
- 5) Rodičák
- 6) Vyřazování deváťáků
- 7) Předání vysvědčení
- 8) Prázdniny

Z lyžařského kurzu 7.ročníků Vám přineseme samostatnou a obsáhlou reportáž v následujícím čísle.

Stejně tak nás v dalším čísle čekají všechny informace ze Zimních a paralympijských olympijských her Milano&C ortina 2026, přehled medailistů, největších úspěchů a fairplay.



VTIPNÉ ČTENÍ PRO POBAVENÍ

Den, kdy můj batoh dostal rozum

Jmenuju se Viktor a chodím do 5. třídy. Píše se rok 2026 a dospělí slibovali, že v budoucnosti za nás budou všechno dělat roboti. No, kecali. Pořád si musím čistit zuby sám a pořád musím chodit do školy. Jediný rozdíl je v tom, že teď u toho všeho na mě mluví moje věci.

„Viktore, tvoje pravá ponožka hlásí kritický stav zápachu. Doporučuji okamžitou výměnu,“ píplo mi v mobilu hned ráno. „Díky, chytřej mobilu, ale ponožky si dneska vybírám podle barvy, ne podle vůně,“ zamumlal jsem.

Ve škole to začalo být ještě divnější. Máme teď nové „Chytré batohy 3000“. Mají v sobě zabudovanou AI, která nám má pomáhat, abychom nic nezapomněli. Jenže ten můj batoh, kterému říkám Žrout, byl dneska nějaký přemotivovaný.

Vstoupil jsem do třídy a Žrout hlasitě zahlásil: **„POZOR! Uživatel Viktor vstoupil do zóny vzdělávání. Detekuji zapomenutý sešit na češtinu. Pravděpodobnost pětky: 98 %.“**

Celá třída se začala smát. „Ticho, Žroute!“ sykl jsem na svůj batoh a snažil se ho narvat do lavice. „Nemačkej mě, Viktore, narušuješ mi cirkulaci wifi signálu,“ odpověděl batoh uraženě.

V hodině matematiky to pokračovalo. Paní učitelka nám na tabuli promítla hologram obřího nákupního košíku. Měli jsme spočítat, kolik stojí 150 banánů, když je na ně 20% sleva a AI vám do košíku tajně přihodí balení sušenek, které jste nechtěli.

„Viktore, k tabuli,“ řekla učitelka. Zvedl jsem se, ale Žrout mě nepustil. Zaklesl se mi popruhem o židli. „Nedoporučuji odpovídat,“ zahlásil batoh. **„Podle tvého včerejšího spánkového rytmu tvůj mozek momentálně neví, kolik je 5x8, natož procenta. Navrhuji předstírat kašel.“**

„Žroute, okamžitě mě pust’!“ zlobil jsem se. „Jen tě chráním před trapností, kámo,“ odsekl batoh a pro jistotu mi zablokoval zip, abych si nemohl vyndat ani penál.

O přestávce jsem šel za svým nejlepším kámošem Edou. Eda měl na očích AR brýle (to jsou ty, co vám do reality promítají hovadiny). „Koukej, Viktore!“ volal Eda a sekal rukama do

vzduchu. „Hraju hru 'Chyt' si svoji svačinu'. Reklamní bot mi právě poslal do brýlí hologram létajícího donutu. Když ho trefím, dostanu v bufetu slevu dvě koruny!“ Eda vypadal jako blázen, co bojuje s neviditelnými vosami, ale za dvě koruny to prý stálo.

Najednou se ze školního rozhlasu ozval hlas školní AI: „Hlášení pro všechny žáky. V jídelně byl detekován pokus o propašování klasického papírového časopisu bez digitální licence.

Prosíme majitele, aby ho okamžitě odevzdal k recyklaci.“

S Edou jsme na sebe mrkli. Vytáhli jsme z tajné kapsy náš školní časopis – ten, co právě držíš v ruce. Je z papíru, nemá žádnou baterku a Žrout ho nedokáže přečíst, protože neumí otáčet stránky.

„V roce 2026 je tohle ta největší rebelie, co?“ zasmál se Eda a schoval časopis pod mikinu, aby ho batoh neviděl.

Odpoledne, když jsem přišel domů, batoh pípl:

„Byl to náročný den, Viktore. Chceš, abych ti objednal pizzu, kterou ti právě teď v reklamě na Instagramu vnucuje ten robotický pes?“ „Ne, Žroute,“ řekl jsem a hodil ho do kouta. „Dneska si dám jablko. Skutečný jablko. Bez wifi a bez reklam.“

„Chyba systému,“ zamumlal batoh a usnul. A já měl konečně klid.



ZÁBAVNÁ POZNÁVAČKA

Abychom pořád jen nepsali, nečetli, připravili jsme si pro Vás poznávačku slavných osobností. Procvičit si mozkové závity je někdy potřeba. ;)

Schválně, kolik jmen dokážete k obrázku přiřadit, aniž byste museli použít strejdu Googla?



Albert Einstein

Ernest Hemingway

Charles Dickens

Isaac Newton

Ludwig van Beethoven

Nero

Nikola Tesla

Wolfgang Amadeus Mozart

Pablo Picasso

Pythagoras

Salvador Dalí

Sigmund Freud

Stanley Kubrick

Voltaire

Winston Churchill

DUHA

Duhu si doma bez problémů vyrobíte pomocí vody a zrcátka. Stačí si počkat na slunečný den, nalít do misky vodu, vložit nastojato, ale mírně zešikma zrcátko a rozhlédnout se po stěnách, kam se...

B	A	Í	T	U	N	D	A	P	A	Z	CH	L	Í	P	N	Í	K
O	K	U	S	A	D	L	O	K	R	A	J	E	K	Ř	N	Í	Á
J	M	G	O	L	O	R	T	S	A	O	N	D	Á	E	Ž	Í	Č
O	Í	E	N	R	T	A	R	B	M	K	D	I	C	O	C	T	R
V	J	K	T	N	E	P	R	O	V	I	N	Ě	N	Í	V	U	U
N	B	N	A	A	Š	R	O	U	B	O	V	Á	K	R	Z	N	B
Í	O	L	L	R	L	O	S	U	M	S	I	E	T	A	O	R	L
K	I	U	P	H	A	U	A	E	Y	CH	A	H	S	N	N	H	E
F	T	K	E	Č	Á	T	R	V	Y	P	O	U	K	L	O	S	T
S	E	O	N	P	E	E	E	G	S	D	N	E	T	I	I	F	I
A	R	C	N	T	C	K	T	N	I	U	Č	A	A	N	A	C	B
M	S	Z	A	E	U	P	A	N	T	E	I	S	M	U	S	D	E
O	I	R	P	L	L	Ž	A	Í	N	Á	R	Í	B	O	O	O	Ř
S	P	T	H	O	I	K	U	A	R	U	T	L	U	K	R	B	T
T	Á	Á	M	V	V	M	R	P	N	Y	C	N	R	O	I	Y	O
Ř	N	B	E	Í	Ě	Ě	I	O	M	O	M	E	Í	Í	P	T	P
Í	A	C	D	N	T	L	Ď	S	T	U	D	Á	N	K	A	Č	S
L	I	T	Í	T	S	M	O	R	A	N	A	A	A	Í	P	E	Á

ANODA
ASIMILACE
ASTROLOG
ATEISMUS
ATENTÁTNÍK
BOJOVNÍK
BRATR
BUCEK
BURČÁK
CEREMONIÁŘ
ČTVRTHODINA
DÍVKA
DOBYTČE

FILANTROP
FONTÁNKA
HORNINA
CHLÍPNÍK
CHMURA
KARATE
KLENOT
KONTROLA
KULHÁNÍ
KULTURA
KUSADLO
METALURGIE
MORANA

MSTÍTI
NÁPIS
NEPLATNOST
NEPROVINĚNÍ
NOŽÍK
NUCENÍ
OBÍRÁNÍ
OBJÍMKA
OKOUNI
OKRAJEK
OSMIVESLICE
PANTEISMUS
PAPIROSA

PLOMBA
PRATETA
PRODĚKAN
PROUTEK
PYROMAN
RANEČEK
RECEPTÁŘ
SAMOSTŘÍL
SHRNUTÍ
SLIPR
SMYTÍ
SNAŽIVEC
SPOTŘEBITEL

STUDÁNKA
ŠROUBOVÁK
TAMBURÍNA
TERASO
UMĚNÍ
VRTÁČEK
VYPOUKLOST
VYSVĚCENÍ
ZAPADNUTÍ
ZASUNUTÍ
ZPOVĚĎ