



AI dětem

Kurikulum umělé inteligence pro ZŠ a SŠ



# AI nástroje v Canva

Krásnější škola



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

Vypracovaly: Bára Karpíšková a Eva Nečasová

Odborný garant: Pavel Kordík

Jazyková korektura: Zatím neproběhla

Poslední aktualizace: 01/2025

Verze: 01

# AI nástroje v Canva – krásnější škola

## Slovo úvodem

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

dostává se vám do rukou metodický materiál, jehož cílem je podpořit kreativní vzdělávání prostřednictvím digitálního nástroje Canva na základních a středních školách. V této metodice naleznete návod, jak žáky zapojit do tvorby návrhů, které mohou zlepšit prostředí vaší školy. Aktivita podporuje rozvoj týmové spolupráce, vizuálního myšlení a digitální kompetence.

Díky této metodice se mohou žáci naučit, jak své nápady vizualizovat a proměnit je v konkrétní návrhy, které mohou mít reálný dopad na jejich okolí. Věříme, že tato dovednost bude pro děti přínosná nejen ve škole, ale i v jejich dalším životě.

– tým iniciativy AI dětem



**Školní licence Canva**

Pokud chcete tuto metodiku realizovat, je třeba zajistit školní licenci aplikace Canva, která nabízí nejrozšířenější verzi pro školy zdarma. Tato licence zahrnuje všechny potřebné funkce a umožňuje žákům i pedagogům pracovat ve sdíleném prostředí. Doporučujeme zajistit licenci s dostatečným předstihem, protože její schválení může trvat několik dnů až týdnů. Věkový limit Canvy je 13+.



**Důležité info**

Žáci v projektu využívají funkci „Zázračné úpravy“, kterou je třeba ve studentských účtech povolit administrátorským účtem.



[Šablona tabule k projektu](#)



[Šablona prezentace pro žáky](#)

## Informace o lekci

### Vstupní znalosti/doporučené ročníky, délka lekce

6.–9. ročníky ZŠ a SŠ, dotace záleží na vašem pojetí metodiky.

### Co se žáci učí?

Aplikace Canva může sloužit jako efektivní nástroj pro tvorbu a prezentaci.

### Proč se to učí?

Stanou se všímavějšími ke svému okolí a aktivně ho utvářejí pomocí technologií.

### Jak poznáme, že se to naučili?

Pomocí AI funkcí v aplikaci Canva upraví fotografie.

### Pomůcky

Pedagog: Projekční zařízení, kopie Canva tabule Krásnější škola.  
Žáci: Zařízení s fotoaparátem, tablet/notebook/PC (pro každého žáka nebo skupinu).

### Výstupy RVP ZV – Informatika

I-9-4-02 ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos.

### Výstupy RVP

Aktivitu lze provázet s výstupy mnoha předmětů.

### Digitální kompetence

Využití a zapojení.

### Bloomova taxonomie

Porozumění: Žáci se učí základním principům práce v digitálním prostředí aplikace Canva.

Aplikace: Používají funkce Canvy k navrhování a prezentaci.  
Hodnocení: Hodnotí kvalitu a proveditelnost návrhu.

Tvorba: Vytvářejí návrhy a jejich prezentace, včetně popisu, harmonogramu a odhadu nákladů.

### Pět velkých myšlenek

5-D-II AI pro společenské dobro (využití AI k řešení společenských problémů)

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. Strojové učení je podoborem umělé inteligence.

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

## Generativní umělá inteligence

Generativní umělá inteligence je typ umělé inteligence, který je navržen k vytváření nového obsahu, jako jsou texty, obrázky, hudba, videa a podobně, na základě dat, na kterých byl natrénován. Na rozdíl od tradičních systémů AI, které se zaměřují na analýzu nebo klasifikaci informací, generativní AI používá algoritmy, jako jsou neuronové sítě, k „naučení se“ stylu a struktury existujících dat, aby mohla generovat nový, originální obsah, který je často těžko odlišitelný od obsahu vytvořeného lidmi.

## Generování obrazů pomocí AI

Generativní modely dovolují komukoliv snadno generovat obrazy na základě textových vstupů (tzv. promptů, příp. jiných vstupů). Z uživatelského hlediska to funguje velmi jednoduše – textově popíšeme naši představu a AI z ní vytvoří obraz. V současnosti se využívají dva typy generativních modelů:

Difuzní modely (Dall-E, Midjourney, Stable Diffusion...) Trénink difuzních modelů se provádí tak, že se do obrázků přidává šum, který se následně učí model odstraňovat. Při generování obrázků model využívá tento proces obnovení, a vytváří tak realistické obrazy z původního šumu.

GAN – Generativní adversariální síť (StyleGAN...) Obrazy se vytváří pomocí dvou neuronových sítí – generátoru a diskriminátoru. Ty spolu vzájemně soutěží a tím se motivují ke zlepšení. Generátor se snaží vytvořit nová data, která se co nejvíce podobají těm, na kterých byl natrénován. Diskriminátor je tu pak od toho, aby posoudil, zda se mu to podařilo. Tento proces – kdy se oba modely navzájem trénují, je zopakován několikrát, než je výsledný obraz hotov.

Více o generování: [aidetem.cz/generovani-obrazu-pomoci-umele-inteligence](https://aidetem.cz/generovani-obrazu-pomoci-umele-inteligence)

## Canva

Canva je online nástroj pro tvorbu grafiky, který umožňuje snadno vytvářet plakáty, prezentace, videa nebo například webové stránky. Nabízí jednoduché ovládání pomocí šablon, kde lze přetahovat texty, obrázky a další prvky, a přidávat efekty, jako jsou filtry nebo animace. Canva je ideální pro školní projekty, týmovou spolupráci i osobní tvorbu, přičemž nabízí školám bezplatnou licenci s přístupem k pokročilým funkcím. Obsahuje mnoho funkcí umělé inteligence a umožňuje také využívat aplikace třetích stran přímo v prostředí aplikace.

## Inpainting

Inpainting je technika doplňování chybějících částí obrázku pomocí AI, která „uhádne“, jak by měl obrázek vypadat, a vygeneruje odpovídající obsah. Využívá se k odstranění nechtěných objektů, opravám poškozených snímků nebo kreativním úpravám.

[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](#).

## Příprava pro pedagogy

Tato metodika vás provede procesem, během kterého budou žáci vytvářet návrhy na vylepšení prostor vaší školy. Prvním krokem bude nafotit místa, která žáci vnímají jako problémová, nezajímavá nebo vhodná k úpravám. Fotografie by měly být pořízeny v co nejvyšší kvalitě, s dobrým nasvícením, což je příležitostí se na začátku věnovat i základním pojmům z oblasti fotografování, jako jsou kompozice, světlo nebo zlatý řez. Motivací pro tuto aktivitu je zamyslet se nad prostory, které žáci denně mívají, a hledat způsoby, jak je využít nebo zlepšit. S těmito fotografiemi budou žáci dále pracovat v programu Canva, kde je upraví podle svých představ. Pokud se rozhodnete tuto metodiku rozšířit, můžete ji obohatit o další aktivity, například tvorbu webových stránek přímo v Canvě, na kterých žáci představí své návrhy celé škole. Ostatní žáci i pedagogové mohou o těchto návrzích hlasovat, a pokud vedení školy bude projektu nakloněno, můžete posunout návrhy k realizaci. Tato metodika tak může nejen rozvíjet kreativitu a týmovou spolupráci žáků, ale také podpořit smysluplné zapojení do proměny školního prostředí.

## Registrace školy do Canva

Školní licence nabízí plnou verzi aplikace Canva zdarma. Zahrnuje všechny potřebné funkce a umožňuje žákům i pedagogům pracovat ve sdíleném prostředí. Abyste ji mohli využívat, je třeba:  
+ zaregistrovat se na stránkách [canva.com/education](https://canva.com/education) jako učitel/učitelka (školním e-mailem),  
+ vyplnit celé jméno a vyhledat v seznamu škol tu vaši (databáze Canva obsahuje všechny registrované instituce).  
Doporučujeme zajistit licenci s dostatečným předstihem, protože její schválení může trvat až několik týdnů. Osobní účty nenabízejí nástroje, které v této metodice využíváme.

## Jak uchopit tuto metodiku

Canva nabízí nepřeberné možnosti využití, ale v rámci této metodiky se zaměřujeme především na funkce, které využívají generativní umělou inteligenci pro vytváření nebo úpravu obsahu. Je na vás, jako znalcích svých žáků, v jakém rozsahu se rozhodnete metodiku realizovat. Můžete si vyzkoušet jen jednoduché úpravy fotografií pomocí AI, nebo vytvořit větší, komplexnější projekt, zakončený prezentací či tvorbou webové stránky. Abyste se lépe rozhodli, představíme vám klíčové funkce Canvy, které můžete v metodice využít, a na základě toho si naplánujete časovou dotaci, kterou této aktivitě věnujete. Na následujících stranách si rozebereme jednotlivé nástroje.

## Databáze videonávodů

Ať už jste v Canva nováčky nebo ostřílení návrháři, připravili jsme pro vás sadu videonávodů, které vás provedou jejími funkcemi a AI nástroji. Canva také na svých stránkách nabízí [oficiální kurz](#). Je dostupný i v češtině, stačí přepnout jazyk titulků v nastavení YouTube.

[Přejít na databázi](#)

## Upozornění

Dostupnost a funkce jednotlivých nástrojů aplikace Canva se může v čase měnit a tato metodika ani doprovodná videa nemusí být vždy aktuální. Pokud narazíte na staré informace, budeme moc rádi, pokud nám dáte vědět e-mailem na adresu [eva@aidetem.cz](mailto:eva@aidetem.cz). Děkujeme!



# Magic Studio

Ke každé funkci jsme pro vás i žáky připravili videoprůvodce!

Magic Studio je hlavní nástroj, se kterým budeme pracovat při úpravě fotek. Menu Magic Studia se zobrazí ve chvíli, kdy žáci označí obrázek přímo v dokumentu. Ve vyskakovací liště na stránce je potřeba kliknout na možnost Upravit, čímž se otevře postranní panel, kde je první nabízenou funkcí právě Magic Studio. Nabízí šest klíčových funkcí, které jsou dostupné v učitelské licenci, přičemž v žákovské licenci je k dispozici pět z nich.



## Odstraňovač pozadí

Pomocí nástroje Odstraňovač pozadí můžete rychle odstranit pozadí obrázků. Funguje to dokonale, pokud je pozadí jednoduché. Při složitějších vzorech občas odstranění zanechá nežádoucí objekty, s tím ale můžete dále pracovat v pokročilém nastavení.



## Zázračná guma

Zázračná guma odstraní objekt na obrázku a místo něj generuje pozadí v návaznosti na to, co se kolem objektu nachází. Výsledky často nejsou příliš dobré, doporučujeme využít raději nástroj Zázračné uchopení.



## Uchopte text

Pokud obrázek obsahuje text, můžete z něj vytvořit editovatelnou textovou vrstvu. AI se snaží text vytvořit ve fontu, který rozezná na obrázku, ne vždy je však výsledek přesný.



## Zázračné uchopení

Pomocí tohoto nástroje můžete označit a uchopit objekt na obrázku a vytvořit z něj samostatnou vrstvu. Díky tomu můžete snadno hýbat s objekty, případně je odstranit. Na rozdíl od Zázračné gumy tato funkce lépe generuje pozadí.



## Zázračné rozšíření

Umožňuje rozšířit obrázek na požadovaný formát (například ze čtverce na obdélník), přičemž AI automaticky doplní chybějící části.



## Zázračné úpravy

Funkce umožňuje vybrat objekt na obrázku (štetcem nebo klikem) a nahradit ho za jiný, který textově popíšete (tzv. promptem). Ve studentském účtu je ale tato funkce deaktivována. Proto ji, prosíme, povolte v administrátorském účtu Canva.



## Rozšířené funkce Magic studia

V rámci úprav obrázků a fotek je možné využít další aplikace dostupné v prostředí Magic Studia. Tyto aplikace se žákům zobrazí na stejném místě jako funkce Magic Studia, a mohou je samostatně prozkoumat, zjistit, které z nich jim přijdou užitečné, a zapojit je do své práce. Pro tuto metodiku doporučujeme několik funkcí, které považujeme za obzvláště zajímavé, a zároveň uvádíme jednu další, která je dostupná pouze v učitelské licenci, ale může výrazně obohatit tento projekt. Pro více informací si pusťte videoprůvodce.



## Další generativní funkce

### Magic Media

Funkce Magic Media umožňuje vygenerovat vlastní obrázek, grafiku nebo krátké video na základě textového popisu (promptu). Můžete si také nastavit styl obrázku (například realistický, kreslený nebo umělecký) a jeho formát. Generování je omezeno kredity, ale většinou stačí.



### Magic Write

Funkce Magic Write v Canva slouží pro generování textů. Najdete ji v nabídce textového rámečku, pokud editujete text v dokumentu. Magic Write nabízí předpřipravené funkce pro práci s textem. Pokud chtějí Magic Write využívat také žáci (uživatelé se studentskými účty), je třeba jim funkci povolit ve školní administraci Canvy. Mohou ji využít například k rychlému vytvoření osnovy referátů, brainstormingu u projektů nebo k vylepšení textů pro prezentace.



### Dream Lab

Nástroj Dream Lab slouží k pokročilému generování obrázků na základě zadaného promptu. Pokud ho máte v rámci Canva zpřístupněný, najdete ho v levém panelu hned pod ikonkou Aplikace. V nástroji můžete generovat různé formáty v různých stylech. Můžete také nahrát svůj obrázek a Dream Lab vytvoří nový, který je stylem podobný původnímu. Oproti Magic Media vidíte historii generovaných obrázků a můžete je dále editovat pomocí funkcí Magic Studio.



### Automatický překlad textu

Canva nabízí skvělou funkci a tou je překlad jakéhokoliv dokumentu na jeden klik. Máte-li dokument vytvořený v češtině a chcete ho převést do angličtiny nebo třeba čínštiny, jděte v příslušném dokumentu do menu, zvolte „Změň velikost“ a v roletce úplně dole naleznete „Přeložit“. Z naší zkušenosti jsou překlady (čeština–angličtina) kvalitní a je třeba upravit jen pár slovíček nebo například velikost textového pole.



### Titulky k video obsahu

Canva nabízí možnost automatického přepisu a úpravy titulků ve videích. Po vložení videa stačí využít možnost „Generování titulků“, kterou najdete v hlavním menu v sekci Aplikace. Tato funkce vytvoří z hlasu textový přepis a ten můžete snadno upravovat přímo v editoru. Text je plně synchronizovaný s videem ve formě textové vrstvy. Můžete také měnit to, jak titulky vypadají – upravovat font, barvu nebo umístění.



### Aplikace rozšiřující fungování Canvy

Canva spolupracuje s mnoha dalšími vývojáři a díky tomu je možné přidat do prostředí Canva různé aplikace s funkcemi, které v Canva nenajdete. Vyhledávat aplikace můžete na adrese [canva.com/gpps](https://canva.com/gpps).



# Formáty v Canva

## Interaktivní prezentace

Prezentace je jedním ze základních formátů v Canva. V naší aktivitě s ní žáci pracují na konci a využijí ji pro prezentaci projektu Krásnější škola. Můžete jim ukázat možnosti interaktivity při prezentování (viz připojený videonávod). Je to tzv. interaktivní relace, v níž mohou posluchači komentovat nebo reagovat pomocí mobilních zařízení. Dále možnost pokročilého ovládní prezentace přímo z chytrého telefonu.



---

## Tabule

Canva nabízí formát tabule, což je nekonečná nástěnka (whiteboard), na kterou žáci mohou umisťovat obrázky, videa, animace, text, hudbu a další média. Tabule provází žáky celým projektem Krásnější škola. Je nejen ideálním prostorem pro prezentaci nápadů, ale hlavně skvělým kolaborativním nástrojem pro výuku.



---

## Web

V Canvě můžete snadno vytvořit a publikovat webové stránky bez nutnosti programování. Vyberte šablonu pro web, která vám vyhovuje, nebo začněte s prázdným plátnem. Přizpůsobte design podle svých potřeb – přidejte texty, obrázky, videa a interaktivní prvky. Když je web připraven, kliknete na Sdílet a zvolíte možnost Publikovat jako webové stránky. Můžete si zvolit, zda chcete použít bezplatnou Canvou vygenerovanou URL (adresu), nebo zakoupit vlastní doménu. Po publikování získáte odkaz, který můžete sdílet s ostatními.



---

## Video

Výstupy z projektu můžete snadno prezentovat také formou videa, které lze přímo v prostředí Canvy vytvářet a editovat. K dispozici jsou různé formáty videí a v licenci pro školy můžete využít rozsáhlou knihovnu médií – od hudby, přes krátké filmy, až po efekty. Stříh videa je velmi intuitivní a vhodný pro začátečníky. Na druhou stranu zde chybí pokročilejší funkce pro složitější stříhy nebo práci s náročnějšími efekty. Skvělá je také možnost generování titulků, jejich snadná editace a překlad.





# Průběh aktivity



[bit.ly/krasnejsi-skola](https://bit.ly/krasnejsi-skola)

## Celým projektem vás i žáky provede tabule Krásnější škola.

V rámci přípravy na provedení projektu si nejprve stáhněte soubor tabule, který jsme pro vás v Canva připravili. Šablonu si můžete zkopírovat z adresy: [bit.ly/krasnejsi-skola](https://bit.ly/krasnejsi-skola). Prosíme, tabuli si projděte, případně ji můžete editovat dle svých potřeb.

Tabule v průběhu projektu slouží jako kolaborativní prostor, do něhož se připojí všichni žáci a společně prochází jednotlivá stanoviště projektu. Žákům tabuli nasdílejte v úvodu projektu. **Pozor: nesdílejte naši šablonu, ale vámi stažený (případně editovaný) soubor.** Návod, jak sdílet soubory naleznete v [tomto videu](#). Množství objektů na tabuli je zamčených, aby si nimi žáci omylem nehýbali. Pokud je chcete odemknout, klikněte na objekt a poté na zámeček.

## Struktura projektu – pohyb po tabuli.

Níže v této metodice naleznete detailněji rozepsaný průběh projektu. Ikona s číslem vždy uvádí stanoviště na tabuli, kde se odehrávají jednotlivé aktivity projektu. Tabule je koncipována nejen jako kolaborativní prostor, kde žáci spolupracují, ale je také průvodcem a centrálním místem, kde mohou najít podklady k projektu.

1. Základní pohyb po tabuli, centrální databáze návodů
2. Nastínění průběhu projektu
3. Nápady na místa, která si zaslouží vylepšení
4. Dokumentace místa pomocí chytrých telefonů nebo tabletů
5. Nahrání fotografií do tabule
6. Úprava fotografií
7. Hlasování
8. Zpracování prezentace



5–30 minut

## Základní orientace v Canva

**Vysvětlete žákům, že centrálním místem pro práci bude tabule Krásnější škola** a budete postupovat po jednotlivých stanovištích. Na stanovišti jedna v části „Úplně základní vychytávky“ najdou tipy pro pohyb po tabuli, umísťování a práci s objekty a nahrávání obrázků. Můžete je projít společně a žáci si mohou rovnou věci zkusit. Níže je pak rozcestník videonávodů. Buď některé projděte společně, případně se k nim mohou žáci kdykoliv vrátit ze stanoviště šest.



5 minut

## Nástin průběhu projektu

**Vysvětlete žákům, jak bude projekt probíhat.**

Aktivity zatím neprovádějte, toto stanoviště pouze informuje, co se bude v projektu dít.



10 minut

## Nápady na místa, která si zaslouží vylepšení

**Žáci pracují samostatně a na stanovišti číslo tři zapisují na lístečky nápady na místa,** která by si zasloužila vylepšení. Vždy jeden nápad (s případnými poznámkami) na jeden lísteček.

**Aktivitu můžete evokovat následujícími otázkami.**

Kdybyste měli možnost zlepšit jedno místo ve škole, které by to bylo?

Existuje něco, co se vám na tomto místě nelíbí nebo co by se dalo využít lépe?

Jak byste chtěli, aby toto místo vypadalo, kdybyste ho mohli přetvořit podle svých představ?

Myslíte si, že by změna tohoto místa měla vliv i na ostatní žáky? Pokud ano, jaký?





## Výběr a focení vhodných míst

**Žáci se rozdělí do skupin dle toho, jaké místo ve škole si vybrali ke zlepšení.** Každá skupina by měla dobře nafotit své vybrané místo, aby mohli s fotografiemi dále pracovat. Organizaci focení přizpůsobte na základě domluvy s žáky. Doporučujeme vzájemně si odsouhlasit pravidla samostatného pohybu po škole, aby vše proběhlo hladce.

Před samotným focením proberte se žáky základní principy dobré fotografie, aby se na místo nemuseli vracet kvůli nekvalitním nebo nepoužitelným snímkům. Zde jsou základní tipy:

**Kompozice:** Zamyslete se, co má být hlavním objektem na fotografii a zda fotografie obsahuje vše – i prázdná místa, která budete chtít změnit.

**Světlo:** Focení je nejlepší za dostatečného přirozeného světla. Pokud není dostatek denního světla, zajistěte, aby byly prostory dobře osvětleny umělým světlem.

**Úhel pohledu:** Experimentujte s různými úhly, například focení z výšky očí, z nahladu nebo naopak od země...

**Čistota prostoru:** Ujistěte se, že na fotografii není nepořádek nebo zbytečné předměty, které by mohly odvádět pozornost.

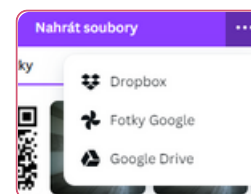
**Ostrost:** Dávejte pozor na to, aby fotografie nebyla rozmazaná. Pevné držení telefonu nebo fotoaparátu je klíčové.

**Počet fotek:** Pořídte více snímků z různých úhlů a vzdáleností, abyste měli na výběr a nemuseli se na místo vracet.



## Nahrání fotek do Canvy

Fotky do Canvy mohou žáci nahrát nejjednodušeji pomocí tlačítka Nahrané obrázky (ikona mráčku se šipkou v levé liště). Pokud nahráváte fotky hromadně, můžete vytvořit sdílenou složku na Google Drive nebo Dropbox. Případně mohou žáci nahrát fotografie do předem vytvořeného alba na Fotky Google.



## Úprava fotek pomocí funkcí Magic Studio

**Žáci si z předchozího rámečku zkopírují vybranou fotografii, kterou se chystají upravovat.** Nyní přišel čas pustit si návody pro využití Magic Studio. Žáci si je mohou pustit samostatně (odkazy najdou přímo v rámečku na stanovišti šest) nebo si je můžete pustit společně. Nemáte-li moc času, doporučuje shlédnout minimálně „Úvod do Magic Studio“ a „Zázračné úpravy“.

### Zázračné úpravy

Pokud žáci chtějí do fotek přidat nové předměty a nenajdou vhodný obrázek či grafiku v sekci Prvky, mohou pomocí funkce „Zázračné úpravy“ dotvořit objekt ve fotografii na základě textového zadání (promptu). **Tato funkce je dostupná také ve studentských účtech, ale je třeba ji nejprve povolit v administrátorském účtu Canvy.**

### Návody:

- > [Úvod do Magic Studio](#)
- > [Zázračné úpravy](#)
- > [Odstraňovač pozadí](#)
- > [Zázračná guma](#)
- > [Uchopte text](#)
- > [Zázračné uchopení](#)
- > [Zázračné rozšíření](#)
- > [Rozšířené funkce Magic studia](#)



## Hlasování

Žáci/skupiny nyní překopírují finální upravené fotografie do připravených políček na stanovišti číslo sedm. Každé políčko je pro jednu skupinu/žáka. Napiší jméno své nebo své skupiny, překopírují fotografie (ctrl+d).

Následně všichni žáci hlasují. Každý žák může přidělit celkem pět hlasů nápadům, u kterých by si přáli, aby byly realizovány, a také za jejich proveditelnost.



**Upozornění:** Stanoviště pro hlasování je efektivní pomůckou pouze v případě, že se chystáte skutečně proměnu místa ve škole v rámci projektu realizovat. V případě, že realizaci nechystáte, stanoviště s hlasováním z tabule, prosíme, vymažte, protože pozbývá smyslu a některým dětem by mohlo být líto, že zrovna jejich návrh nedostal více hlasů.



## Tvorba prezentace

Na základě hlasování žáci vyberou několik návrhů, které mohou zpracovat do formy prezentace. Připravili jsme pro ně šablonu, ze které mohou vycházet. Odkaz na ni je také v tabuli na stanovišti číslo osm (v barevném políčku): [bit.ly/prezentace-krasnejsi-skola](https://bit.ly/prezentace-krasnejsi-skola).

Prezentace mohou obsahovat:

- + Popis současného stavu místa.
- + Fotografie místa, jak vypadá nyní.
- + Popis proměny místa: a) proč, b) komu proměna prospěje.
- + Návrh, jak by místo mohlo vypadat po úpravě.
- + Co všechno bude na proměnu třeba (pracovníci, náradí, věci..)
- + Kde seženou pracovníky, zdroje/nástroje a věci a kolik to bude stát?
- + Harmonogram proměny.

## Závěrečná reflexe

Zeptejte se žáků, jak je tato aktivita oslovila, jaký vidí potenciál svých návrhů a zda by si přáli dotáhnout jejich realizaci do zdárného konce. A jaké další kroky k tomu budou případně třeba (přesvědčit vedení školy, spolužáky z jiných tříd...)?

### Můžete využít některé z následných reflektivních otázek:

- Jaký prostor nebo návrh tě zaujal nejvíce a proč?
- Jak bys osobně chtěl/a přispět k realizaci této změny?
- Jaký by měl být podle tebe další krok k tomu, aby byl návrh uskutečněn?
- Které funkce Canvy ti při úpravách nejvíce pomohly a proč?
- Bylo pro tebe snadné pracovat s Canvou? Co by ti práci ještě více usnadnilo?
- Využiješ Canvu i pro jiné projekty/aktivity?

Moc nás zajímá, jaké návrhy děti vymyslely a jakým způsobem se do projektu zapojily. Pokud vaše výstupy mají formu webu, sdíleného odkazu nebo jiného řešení, které lze sdílet, budeme rádi, když nám je zašlete a podělíte se o ně. Přidáme je do galerie, na niž odkážeme z metodiky – pro inspiraci nejen žákům, ale i vám. Odkazy můžete posílat na: [eva@aidetem.cz](mailto:eva@aidetem.cz) a [bara@aidetem.cz](mailto:bara@aidetem.cz). Těšíme se!

