



# AI nástroje v Canve

Krajšia škola



Umelá  
inteligencia  
vo vzdelávaní



MINISTERSTVO  
ŠKOLSTVA, VÝSKUMU,  
VÝVOJA A MLÁDEŽE  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

# AI nástroje v Canve – Krajšia škola

## Slovo na úvod

Vážená pani učiteľka, vážený pán učiteľ,

dostáva sa vám do rúk metodický materiál, ktorého cieľom je podporiť kreatívne vzdelávanie prostredníctvom digitálneho nástroja Canva na základných a stredných školách. V tejto metodike nájdete návod, ako žiakov zapojiť do tvorby návrhov, ktoré môžu zlepšiť prostredie vašej školy. Aktivita podporuje rozvoj tímovej spolupráce, vizuálneho myslenia a digitálnych kompetencií.

Vďaka tejto metodike sa môžu žiaci naučiť, ako svoje nápady vizualizovať a premeniť ich na konkrétne návrhy, ktoré môžu mať reálny vplyv na ich okolie. Veríme, že táto zručnosť bude pre deti prínosná nielen v škole, ale aj v ich ďalšom živote.

– tím iniciatívy AI deťom



Ak chcete túto metodiku využiť, je potrebné získať školskú licenciu aplikácie Canva, ktorá ponúka najrozšírenejšiu verziu pre školy zadarmo. Táto licencia zahŕňa všetky potrebné funkcie a umožňuje žiakom aj pedagógom pracovať v zdieľanom prostredí. Odporúčame zaobstarať si licenciu s dostatočným predstihom, pretože jej schválenie môže trvať niekoľko dní až týždňov. Vekový limit nástroja Canva je 13+.



Žiaci v projekte využívajú funkciu Magická úprava, ktorú treba v študentských účtoch povoliť z administrátorského účtu.

## Informácie o lekcii

### Vstupné znalosti/odporúčané ročníky, dĺžka lekcie

6. – 9. ročník ZŠ a SŠ, dotácia záleží od toho, ako metodiku pojmete.

### Čo sa žiaci učia?

Služba Canva môže slúžiť ako efektívny nástroj na tvorbu a prezentovanie.

### Prečo sa to učia?

Stanú sa všímavejšími k svojmu okoliu a aktívne ho budú utvárať pomocou technológií.

### Ako spoznáme, že sa to naučili?

Pomocou AI funkcií v aplikácii Canva upravia fotografiu.

### Pomôcky

Pedagóg: Projektor, kópia tabule Krajšia škola v Canve.  
Žiaci: Zariadenie s fotoaparátom, tablet/notebook/PC (pre každého žiaka alebo skupinu).

### Bloomova taxonómia

Porozumenie: Žiaci sa učia základné princípy práce v digitálnom prostredí aplikácie Canva.  
Aplikácia: Používajú funkcie Canvy na navrhovanie a prezentovanie.  
Hodnotenie: Hodnotia kvalitu a uskutočniteľnosť návrhu.  
Tvorba: Vytvárajú návrhy a ich prezentácie vrátane opisu, harmonogramu a odhadu nákladov.

### Digitálne kompetencie

Využitie a zapojenie.

Materiál vytvoril tím neziskovej organizácie AI deťom v rámci projektu AI Kurikulum a podlieha licencií [Creative Commons 4.0 – Medzinárodná](#).

Preklad do slovenčiny zabezpečilo Ministerstvo školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky.

[Formulár na pripomienky.](#)



# Súlad so štátnym vzdelávacím programom

## ŠVP ZV 2023 - 3. cyklus

### INFORMATIKA

9. cieľ: Analyticky posudzovať digitálne technológie.

výkonový štandard:

- diskutovať o digitálnych technológiách a ich vplyve na ostatných

5. cieľ: Zoznámiť sa digitálnou reprezentáciou informácií rôznych typov.

výkonový štandard:

- získať informácie rôznych typov pomocou konkrétnych nástrojov (napríklad zoskenovaním, odfotením, nahraním zvuku, videa, ...)

4. cieľ: Pomocou vhodných nástrojov spracovať a kombinovať údaje rôznych typov.

výkonový štandard:

- použiť nástroje editora na tvorbu a úpravu prezentácií
- posudzovať vplyv formátovacích nástrojov a skrytých znakov na výsledný text a operácie s textom

obsahový štandard:

- Digitálna spoločnosť:
  - Diskusia o umelej inteligencii a jej možnostiach/obmedzeniach.
- Údaje/Práca s údajmi rôznych typov:
  - digitalizácia grafickej informácie,
  - Voľba vhodnej reprezentácie reálnej informácie.

### UMENIA A KULTÚRA (Výtvarná výchova)

Cieľ: Cieľavedome použiť výtvarné vyjadrovacie prostriedky, nástroje, materiály, médiá, techniky, technológie a postupy na vyjadrenie vlastných predstáv, fantázií, myšlienok, skúseností a po- citov a emócií.

výkonový štandard:

- Komunikácia:
  - cieľavedome a tvorivo využiť výtvarné vyjadrovacie prostriedky, ich kombinácie,
  - vybrať a cielene použiť postupy a nástroje, materiály, techniky, technológie a ich kombinácie pri vyjadrení predstáv, fantázie, myšlienok, skúseností, pocitov a emócií,
  - reflektovať komunikačné účinky tvorby.
- Umenie a vizuálna kultúra:
  - odhaliť význam vizuálne obrazných vyjadrení, ich vplyv a účel.
- Osobnosť:
  - použiť kritériá hodnotenia vo vzťahu k vlastnej výtvarnej práci, k výtvarnej práci rôznych autorov,
  - prezentovať proces tvorby a jej výsledky.

obsahový štandard:

- Umenie a vizuálna kultúra:
  - manipulácia prostredníctvom umenia a vizuálnej kultúry, jej celospoločenský vplyv a dosah na naše každodenné rozhodovanie.
- Komunikácia:
  - vyjadrovacie prostriedky digitálnych médií a ich komunikačné účinky.
- Osobnosť:
  - reflexia tvorby a hodnotiace kritériá.

### ČLOVEK A SPOLOČNOSŤ - Občianska náuka / Občiansky komponent

10. cieľ: Participovať na prospešných aktivitách na rôznej úrovni, aplikovať stratégie aktívneho občianstva a spoluzodpovednosti za Slovensko, Európu a svet.

výkonový štandard:

- aplikovať stratégie aktívneho občianstva za účelom pozitívnej zmeny
- navrhnuť, realizovať a vyhodnotiť primerane náročný dobrovoľnícky projekt

8. cieľ: Chápať zmysel a význam pravidiel a povinností, uplatňovať práva ako člen demokratickej spoločnosti.

výkonový štandard:

- aplikovať stratégie aktívneho občianstva za účelom pozitívnej zmeny
- navrhnuť, realizovať a vyhodnotiť primerane náročný dobrovoľnícky projekt

obsahový štandard:

- Ekonomické vzťahy:
  - zostavenie projektového návrhu s prvkami podnikavosti a inovatívnosti: exkluzivita a originalita nápadu, podnikateľský a nepodnikateľský zámer.

**ŠVP 2015****INFORMATIKA - 6 a 7. ročník**

Spracovanie informácií (6. a 7.ročník):

- použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu obrázkov (6. ročník)
- vytvorí plagát (7. ročník)
- ziskávať informácie rôznych typov pomocou konkrétnych nástrojov (napr. zoskenovaním, odfotením) (6. ročník)

Informácie v rôznej podobe:

- grafická informácia, fotografia, animácia (6. ročník)

Informačná spoločnosť (8. ročník)

- diskutovať o digitálnych technológiách v spoločnosti

**VÝTVARNÁ VÝCHOVA - 5. a 7.ročník**

Podnety dizajnu, Elektronické médiá (7. ročník)

- dizajn výrobku / návrh úžitkového predmetu
- spracovanie a montáž obrazu / vrstvy, filtre, transformácie, farebné variácie
- vyjadriť podstatné prvky svojho obrazu (výtvarného diela) slovami

Podnety fotografie (5. a 7. ročník)

- základy práce s fotoaparátom / digitálny fotoaparát, uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači (5. ročník)
- fotografická reportáž / spájanie obrazov / tvorba deja, záznam akcie, performance (7. ročník)

**OBČIANSKA NÁUKA - 6 a 9. ročník**

Moja trieda, moja škola (6. ročník)

Etická výchova (9. ročník)

Masmediálne vplyvy:

- sociálne siete, užívanie internetu (doplnené o AI)

**ŠVP ZV 2023: AI gramotnosť**

<b>Súčasť balíčka</b>	<b>AI nástroje v Canve</b>
<b>Vzdelávací cyklus</b>	<b>2. a 3. cyklus (6. – 9. ročník ZŠ) a SŠ</b>
<b>Stručný opis metodiky</b>	Metodika vedie žiakov k tvorbe návrhov na vylepšenie priestorov školy pomocou AI nástrojov v aplikácii Canva. Žiaci fotografujú vybrané miesta, nahrávajú fotografie do zdieľaného prostredia Canvy a upravujú ich pomocou AI funkcií Magického štúdia (Magická úprava, Magický výber, Magická guma, Magické rozšírenie, Odstraňovač pozadia). Projekt je štruktúrovaný do 8 stanovišť na interaktívnej tabuli a je zakončený hlasovaním o najlepšom návrhu a tvorbou prezentácie. Metodika rozvíja vizuálne myslenie, tímovú spoluprácu a digitálne kompetencie v reálnom projektovom kontexte.
<b>Komponenty AI gramotnosti</b>	<b>Komponent 1: Princípy fungovania AI</b> <b>Komponent 2: Tvorba a spolupráca s AI</b>
<b>Ciele AI gramotnosti</b>	<b>2. cyklus:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porozumieť, že AI sa učí zo vzorov v dátach, nie z pevných pravidiel, pričom kvalita vstupov ovplyvňuje presnosť a spravodlivosť výsledkov.</li> <li>• Využívať generatívnu AI pod vedením učiteľa ako pomocníka pri učení, zachovávať si zodpovednosť za vlastnú tvorivosť a prácu.</li> </ul> <b>3. cyklus:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porozumieť princípom fungovania AI (LLM, asistenti, agenti) a vplyvu kvality dát na zaujatost výstupov.</li> <li>• Samostatne voliť AI nástroje vzhľadom na povahu úlohy, ladiť zadania a delegovať činnosti medzi AI a vlastný úsudok.</li> <li>• Transparentne priznávať mieru využitia AI v súlade s etickými a citačnými pravidlami.</li> <li>• Cielene využívať AI na vlastný rozvoj.</li> </ul>

<p><b>Kľúčové obsahy a očakávané spôsobilosti</b></p>	<p><b>2. cyklus:</b>  <b>Rozpoznávanie AI systémov</b>          · Identifikovať AI v bežne používaných technológiách a vysvetliť ich úlohu (napr. predpovedanie trasy, rozpoznávanie tváre, generovanie textu, odporúčanie videí).  <b>Formulovanie inštrukcií</b>          · Formulovať jednoduché a jasné prompty pre AI nástroj a pozorovať, ako zmeny v zadaní ovplyvňujú výsledok.          · Upraviť (doplniť alebo zmeniť) prompt na základe získaného výstupu tak, aby výsledok lepšie zodpovedal aktuálnej predstave alebo stanovenému cieľu.  <b>Spolupráca s AI</b>          · Využívať AI ako pomocníka pri učení a tvorbe (napr. vysvetlenie učiva, precvičovanie, hľadanie inšpirácie) so zachovaním vlastnej zodpovednosti za výslednú prácu.          Kultúra a etika používania AI          · Priznávať spôsob a mieru využitia AI pri vlastnej práci (napr. pri tvorbe osnovy, kontrole pravopisu alebo generovaní obrázka).</p> <p><b>3. cyklus:</b>  <b>Rozpoznávanie AI systémov</b>          · Porovnať rôzne typy AI systémov z hľadiska ich účelu, schopností a obmedzení, vrátane vysvetlenia rozdielu medzi AI asistentom a AI agentom.  <b>Formulovanie inštrukcií</b>          · Navrhovať a dolaďovať štruktúrované prompty s využitím pokročilejších prvkov, ako sú definovanie roly, určenie kontextu, nastavenie špecifických obmedzení a poskytnutie konkrétnych príkladov.          · Experimentovať s rôznymi formátmi výstupu (napr. štruktúrovaný či súvislý text, obrázok, tabuľka, programovací kód,) využívajúc prvky algoritmického myslenia pri tvorbe promptov.  <b>Spolupráca s AI</b>          · Riadiť proces spolupráce s AI tak, že rozdeľuje úlohy medzi technológiu a vlastný úsudok, uvedomujúc si riziko ilúzie učenia.  <b>Kultúra a etika používania AI</b>          · Na príkladoch posúdiť etické dilemy spojené s AI, ako sú otázky autorstva, plagátorstva a tréningu modelov na dielach iných tvorcov bez ich súhlasu.          · Uplatňovať princípy transparentnosti používania AI vo svojej práci (napr. uvádzať spôsob a rozsah zapojenia AI, priznávať použité zdroje).</p>
<p><b>Zdôvodnenie prepojenia</b></p>	<p>Práca s funkciami Magického štúdia (najmä Magická úprava – generovanie obsahu pomocou textovej výzvy/promptu) je priamou skúsenosťou s generatívnou AI a technológiou inpaintingu. Žiaci tak intuitívne pochopia princíp generovania obrazov a to, ako AI „dopĺňa“ obsah na základe kontextu, čo zodpovedá cieľu porozumieť princípom fungovania AI. Experimentovanie s rôznymi formuláciami textovej výzvy v Magickej úprave priamo naplňa spôsobilosti formulovania inštrukcií. Projektový charakter aktivity (od nápadu cez fotografiu, úpravu AI až po prezentáciu) rozvíja autonómnú spoluprácu s AI, kde žiak rozhoduje, kde AI zapojiť a kde nie. Diskusia o tom, čo AI vygenerovalo, a o vzťahu medzi originálnou fotografiou a upravenou verziou prirodzene otvára etické otázky autorstva.</p>
<p><b>Poznámky a odporúčania</b></p>	<p>Metodika vyžaduje školskú licenciu Canvy (zadarmo, ale schválenie môže trvať týždne – registrácia s predstihom je kľúčová) a povolenie funkcie Magická úprava pre žiakov v administrátorskom účte. Vekový limit Canvy je 13+. Pre mladšie ročníky 3. cyklu (6. a 7. ročník) odporúčame metodiku realizovať v skupinách s aktívnejšou podporou učiteľa. Metodika má silný medzipredmetový potenciál – prirodzene prepája informatiku, výtvarnú výchovu, občiansku náuku a etické výchovu. Canva tiež ponúka ďalšie generatívne funkcie (Magické médiá, Magic Write, AI generovanie obrázkov), ktorých využitie môže metodiku ďalej rozširovať pre 3. cyklus.</p>

# Slovníček pojmov

## Umelá inteligencia (AI – Artificial Intelligence)

Žiadna z definícií termínu „umelá inteligencia“ vlastne nie je ustálená. Všetky sa ale zhodujú v tom, že je to systém, ktorý simuluje ľudské myslenie a konanie.

Umelá inteligencia má obvykle formu počítačového programu a slúži na riešenie úloh, na ktoré bol predtým potrebný značný ľudský intelekt, a teda boli doménou ľudí. Je to okrem iného aj vedecký odbor s počiatkami siahajúcimi do prvej polovice 20. storočia. Ten sa snaží inteligentným systémom nielen porozumieť, ale najmä ich tvoriť.

## Strojové učenie (ML – Machine Learning)

Rovnako ako sa človek vie učiť z príkladov a skúseností, sú toho schopné aj človekom vytvorené stroje. Stroje sa učia pomocou metódy, ktorá sa nazýva strojové učenie. Tá umožňuje systémom umelej inteligencie, aby neboli len súborom vopred naprogramovaných akcií, ale aby samy prichádzali s novými riešeniami. Cieľom metód strojového učenia je odhaliť vzory vyskytujúce sa vo veľkom množstve dát. Strojové učenie je tiež pododbor umelej inteligencie.

## Generatívna umelá inteligencia

Generatívna umelá inteligencia je typ umelej inteligencie navrhnutej na vytváranie nového obsahu (textov, obrázkov, hudby, videí a pod.) pomocou dát, na ktorých bola natrénovaná. Na rozdiel od tradičných AI systémov, ktoré sa zameriavajú na analýzu alebo klasifikáciu informácií, generatívna umelá inteligencia využíva algoritmy, ako sú neurónové siete, na „naučenie sa“ štýlu a štruktúry existujúcich dát, aby mohla generovať nový originálny obsah, ktorý je často ťažko odlišiteľný od obsahu vytvoreného ľuďmi.

## Generovanie obrazov pomocou AI

Generatívne modely umožňujú komukoľvek ľahko vytvárať obrázky na základe textových vstupov (výziev, ktoré sú známe pod názvom „prompty“, prípadne iných vstupov). Z používateľského hľadiska to funguje veľmi jednoducho: pomocou textu opíšeme našu predstavu a AI z nej vytvorí obraz. V súčasnosti sa využívajú dva typy generatívnych modelov:

Difúzne modely (Dall-E, Midjourney, Stable Diffusion...) Tréning difúzných modelov sa vykonáva tak, že sa do obrázkov pridáva šum, ktorý sa model následne učí odstraňovať. Pri generovaní obrázkov model využíva tento proces obnovy a z pôvodného šumu prostredníctvom neho vytvára realistické obrázky .

GAN – Generatívne adversariálne siete (StyleGAN...) Obraz sa vytvárajú pomocou dvoch neurónových sietí: generátora a diskriminátora. Tie spolu navzájom súťažia, čím sa motivujú k zlepšovaniu. Generátor sa snaží vytvoriť nové dáta, ktoré sa čo najviac podobajú na tie, na ktorých bol natrénovaný. Diskriminátor je tu potom na to, aby posúdil, či sa to generátoru podarilo. Tento proces, keď sa oba modely navzájom trénujú, sa zopakuje stovky ráz, až kým sa nevytvorí výsledný obraz.

## Canva

Canva je online nástroj na tvorbu grafiky, ktorý umožňuje jednoduché vytváranie plagátov, prezentácií, videí alebo napríklad webových stránok. Ponúka jednoduché ovládanie pomocou šablón, kde je možné preťahovať texty, obrázky či ďalšie prvky a pridávať efekty, ako sú filtre alebo animácie. Canva je ideálna na školské projekty, tímovú spoluprácu aj osobnú tvorbu, pričom ponúka školám bezplatnú licenciu s prístupom k pokročilým funkciám. Obsahuje množstvo funkcií umelej inteligencie a umožňuje tiež využívať aplikácie tretích strán priamo v prostredí aplikácie.

## Inpainting

Inpainting je technika dopĺňovania chýbajúcich častí obrázku pomocou umelej inteligencie, ktorá „uhádne“, ako by mal obrázok vyzerieť, a vygeneruje zodpovedajúci obsah. Využíva sa na odstránenie nechcených objektov, na opravy poškodených snímok, ako aj na kreatívne úpravy.

## Príprava pre pedagógov

Táto metodika vás prevedie procesom, počas ktorého budú žiaci vytvárať návrhy na vylepšenie priestorov vašej školy. Prvým krokom bude nafotiť miesta, ktoré žiaci vnímajú ako problémové, nezaujímavé alebo vhodné na úpravu. Fotografie treba urobiť v čo najvyššej kvalite a s dobrým osvetlením, čo je príležitosťou venovať sa na začiatku aj základným pojmom z oblasti fotografie, ako je kompozícia, svetlo či zlatý rez. Motiváciou pre túto aktivitu je zamyslieť sa nad priestormi, kde sa žiaci každodenne vyskytujú, a hľadať spôsoby, ako ich využiť alebo zlepšiť. S týmito fotografiami budú žiaci ďalej pracovať v programe Canva, kde ich upravujú podľa svojich predstáv. Pokiaľ sa rozhodnete túto metodiku rozšíriť, môžete ju obohatiť o ďalšie aktivity, napríklad tvorbu webových stránok priamo v Canve, na ktorých žiaci predstavujú svoje návrhy celej škole. Ostatní žiaci aj pedagógovia môžu o týchto návrhoch hlasovať, a pokiaľ bude vedenie školy projektu naklonené, môžete návrhy využiť ako základ pre realizáciu. Táto metodika tak môže nielen rozvíjať tvorivosť a tímovú prácu žiakov, ale tiež podporiť zmysluplné zapojenie do premeny školského prostredia.

## Registrácia školy do služby Canva

Školská licencia ponúka plnú verziu služby Canva zadarmo. Zahŕňa všetky potrebné funkcie a umožňuje žiakom aj pedagógom pracovať v zdieľanom prostredí. Na to, aby ste ju mohli využívať, je potrebné:

- zaregistrovať sa na stránkach [canva.com/education](https://canva.com/education) ako učiteľ/učiteľka (školským e-mailom),
- vyplniť celé meno a vyhľadať v zozname škôl tú vašu (databáza Canva obsahuje všetky registrované inštitúcie).

Schválenie licencie môže v rámci štandardného procesu trvať dlho, preto odporúčame registráciu cez Google Workspace.

## Ako uchopiť túto metodiku

Canva ponúka široké možnosti využitia, ale v rámci tejto metodiky sa zameriavame predovšetkým na funkcie, ktoré využívajú generatívnu umelú inteligenciu na vytváranie alebo úpravu obsahu. Je na vás, v akom rozsahu sa rozhodnete metodiku realizovať, pretože vy poznáte svojich žiakov najlepšie. Môžete si vyskúšať len jednoduché úpravy fotografií pomocou AI, alebo vytvoriť väčší, komplexnejší projekt zakončený prezentáciou či tvorbou webovej stránky. Na to, aby ste sa vedeli lepšie rozhodnúť, vám predstavíme kľúčové funkcie Canvy, ktoré môžete v metodike využiť. Na základe toho si potom naplánujete časovú dotáciu, ktorú tejto aktivite venujete. Na nasledujúcich stranách si rozoberieme jednotlivé nástroje.

## Databáza videonávodov

Či už ste v Canve nováčikovia, alebo ostrieľaní návrhári, pripravili sme pre vás súbor videonávodov, ktoré vás prevedú jej funkciami a AI nástrojmi. Canva tiež na svojich stránkach ponúka [oficiálny kurz](#). Je dostupný aj v slovenčine, stačí prepnúť jazyk titulkov v nastaveniach služby YouTube.

[Prejsť na databázu](#)

## Upozornenie

Dostupnosť a funkcie jednotlivých nástrojov služby Canva sa môže v čase meniť a táto metodika ani sprievodné videá nemusia byť vždy aktuálne. Pokiaľ narazíte na staré informácie, budeme veľmi radi, ak nám to dáte vedieť prostredníctvom formuláru na spätnú väzbu: [Formulár na pripomienky](#). Ďakujeme!





## Magické štúdio

Ku každej funkcii sme pre vás aj žiakov pripravili videonávod!

Magické štúdio (Magic Studio) je hlavný nástroj, s ktorým budeme pracovať pri úprave fotiek. Ponuka Magického štúdia sa zobrazí vo chvíli, keď žiaci označia obrázok priamo v dokumente. V rozbalovacej lište na stránke treba kliknúť na možnosť Upraviť, čím sa otvorí bočný panel, kde je prvou ponúkanou funkciou práve Magické štúdio. Ponúka šesť kľúčových funkcií, ktoré sú dostupné v učiteľskej licencií, pričom v žiackej licencií je k dispozícii päť z nich.



### Odstraňovač pozadia

Pomocou nástroja Odstraňovač pozadia môžete rýchlo odstrániť pozadie obrázkov. Funguje to dokonale, pokiaľ je pozadie jednoliate. Pri zložitejších vzoroch občas odstránenie zanechá nežiaduce objekty, s tým ale môžete ďalej pracovať v pokročilom nastavení.



### Magická guma

Magická guma odstráni z obrázka objekt a namiesto neho vygeneruje pozadie v nadväznosti na to, čo sa okolo objektu nachádza. Výsledky často nie sú príliš dobré, odporúčame využiť radšej nástroj Magický výber.



### Výber textu

Pokiaľ obrázok obsahuje text, môžete z neho vytvoriť editovateľnú textovú vrstvu. AI sa snaží text vytvoriť vo fonte, ktorý rozozná na obrázku, nie vždy je však výsledok presný.



### Magický výber

Pomocou tohto nástroja môžete označiť a uchopiť objekt na obrázku a vytvoriť z neho samostatnú vrstvu. Vďaka tomu môžete ľahko hýbať objektmi, prípadne ich odstrániť. Na rozdiel od Magickej gumy táto funkcia lepšie generuje pozadie.



### Magické rozšírenie

Umožňuje rozšíriť obrázok na požadovaný formát (napríklad zo štvorca na obdĺžnik), pričom AI automaticky doplní chýbajúce časti.



### Magická úprava

Funkcia umožňuje vybrať objekt na obrázku (štetcom alebo kliknutím) a nahradiť ho za iný, ktorý textovo opíšete (pomocou tzv. promptu). V študentskom účte je ale táto funkcia štandardne deaktivovaná, preto je potrebné povoliť ju z administrátorského účtu Canva.



### Rozšírené funkcie Magického štúdia

V rámci úprav obrázkov a fotiek je možné využiť ďalšie aplikácie dostupné v prostredí Magického štúdia. Tieto aplikácie sa žiakom zobrazia na rovnakom mieste ako funkcie Magického štúdia. Môžu ich samostatne preskúmať, zistiť, ktoré z nich im prídu užitočné, a využiť ich pri práci. V tejto metodike odporúčame niekoľko funkcií, ktoré považujeme za obzvlášť zaujímavé, a zároveň uvádzame jednu ďalšiu, ktorá je dostupná iba v učiteľskej licencií, ale môže výrazne obohatiť tento projekt. Viac sa dozviete v našom videonávode.



## Ďalšie generatívne funkcie

### Magické médiá

Funkcia Magické médiá umožňuje vygenerovať vlastný obrázok, grafiku alebo krátke video na základe textového opisu (výzvy/promptu). Môžete si tiež nastaviť štýl obrázka (napríklad realistický, kreslený alebo umelecký) a jeho formát. Generovanie je obmedzené kreditmi, ale väčšinou stačia.



---

### Magic Write

Funkcia Magic Write v Canve slúži na generovanie textov. Nájdete ju v ponuke textového rámčeka, keď upravujete text v dokumente. Magic Write ponúka predpripravené funkcie na prácu s textom. Ak chcú funkciu Magic Write využívať aj žiaci (používatelia so študentskými účtami), treba im funkciu povoliť v školskej administrácii Canvy. Môžu ju využiť napríklad na rýchle vytvorenie osnovy k referátu, na brainstorming pri projektoch alebo na vylepšenie textov do prezentácie.



---

### Umelá inteligencia Canvy

Nástroj Umelá inteligencia Canvy (pôvodne Dream Lab) slúži na pokročilé generovanie obrázkov na základe zadanej výzvy. V Canve ho nájdete v hornej časti domovskej stránky. V nástroji môžete generovať rôzne formáty obrázkov v rôznych štýloch. Môžete tiež nahráť svoj obrázok a nástroj vám vytvorí nový, štýlom podobný pôvodnému. Na rozdiel od Magických médií tu vidíte históriu generovaných obrázkov a môžete ich ďalej upravovať pomocou funkcií Magického štúdia.



---

### Automatický preklad textu

Canva ponúka skvelú funkciu – preklad akéhokoľvek dokumentu na jedno kliknutie. Ak máte dokument vytvorený v slovenčine a chcete ho previesť do angličtiny alebo napríklad čínštiny, otvorte si príslušný dokument, v hornej ponuke zvolte možnosť „Zmeň veľkosť“ a v rozbaľovacej ponuke úplne dole nájdete možnosť „Preložiť“. Z našej skúsenosti sú preklady (zo slovenčiny do angličtiny) kvalitné a treba upraviť len pár slovíčok alebo napríklad veľkosť textového poľa.



---

### Titulky k videoobsahu

Canva ponúka možnosť automatického prepisu a úpravy titulkov vo videách. Po vložení videa stačí využiť možnosť „Titulky“, ktorú nájdete v hlavnej ponuke v sekcii Aplikácie. Táto funkcia vytvorí z hlasu textový prepis, ktorý sa dá ľahko upravovať priamo v editore. Text je plne synchronizovaný s videom vo forme textovej vrstvy. Môžete tiež zmeniť, ako titulky vyzerajú: upravovať ich font, farbu alebo umiestnenie.



---

### Aplikácie rozširujúce fungovanie Canvy

Canva spolupracuje s mnohými ďalšími vývojármi a vďaka tomu je možné pridať do rozhrania Canvy rôzne aplikácie s funkciami, ktoré v Canve nenájdete. Aplikácie môžete vyhľadávať na adrese [canva.com/apps](https://canva.com/apps).



## Formáty v Canve

### Interaktívna prezentácia

Prezentácia je jedným zo základných formátov v Canve. V našej aktivite s ňou žiaci pracujú na konci a využívajú ju na odprezentovanie projektu Krajšia škola. Môžete im ukázať možnosti interaktivity pri prezentovaní (pozri pripojený videonávod). Je to tzv. interaktívna relácia, v ktorej môžu poslucháči komentovať alebo reagovať pomocou mobilných zariadení. Ďalej je k dispozícii aj možnosť pokročilého ovládania prezentácie priamo zo smartfónu.



---

### Tabuľa

Canva ponúka formát tzv. tabule, čo je nekonečná nástenka (whiteboard), na ktorú môžu žiaci umiestňovať obrázky, videá, animácie, text, hudbu a ďalšie médiá. Tabuľa sprevádza žiakov celým projektom Krajšia škola. Je nielen ideálnym priestorom na prezentovanie nápadov, ale hlavne skvelým kolaboratívnym nástrojom na výučbu.



---

### Web

V Canve sa dajú jednoducho vytvárať a publikovať webové stránky bez nutnosti programovania. Vyberte šablónu pre web, ktorá vám vyhovuje, alebo začnite s prázdny plátnom. Prispôbte dizajn podľa svojich potrieb – pridajte texty, obrázky, videá a interaktívne prvky. Keď je web pripravený, vyberte možnosť „Zdieľať“ a potom „Webová lokalita“. Môžete si zvoliť, či chcete použiť bezplatnú URL adresu vygenerovanú Canvou, alebo si zaplatiť za vlastnú doménu. Po publikovaní získate odkaz, ktorý môžete zdieľať s ostatnými.



---

### Video

Výstupy z projektu môžete ľahko prezentovať aj formou videa, ktoré sa dá vytvárať aj upravovať priamo v rozhraní Canvy. K dispozícii sú rôzne formáty videí a v licencií pre školy môžete využiť rozsiahlu knižnicu médií – od hudby cez krátke filmy až po efekty. Strih videa je veľmi intuitívny a vhodný pre začiatočníkov. Na druhej strane tu chýbajú pokročilejšie funkcie na zložitejšie typy strihu či prácu s náročnejšími efektmi. Skvelá je tiež možnosť generovania titulkov, ich jednoduché upravovanie a preklad.



## Priebeh aktivity



[Krajšia škola - šablóna](#)

### Celým projektom vás aj žiakov prevedie tabuľa Krajšia škola.

V rámci prípravy na realizáciu projektu si najskôr stiahnite súbor tabule, ktorý sme pre vás pripravili v Canve. Šablónu si môžete skopírovať z adresy: [Krajšia škola\\_šablóna](#). Tabuľu si nezapodajte prejsť, môžete si ju však upraviť podľa svojich potrieb. Tabuľa obsahuje rôzne linky na videonávody. Návody sú v českom jazyku, všade si viete zapnúť slovenské titulky.

Tabuľa v priebehu projektu slúži ako kolaboratívny priestor, do ktorého sa pripoja všetci žiaci a spoločne prechádzajú jednotlivými stanovišťami projektu.

**Pozor: Nezdierajte našu šablónu, ale vami stiahnutý (prípadne editovaný) súbor.** Návod, ako zdieľať súbory, nájdete [v tomto videu](#). Množstvo objektov na tabuli je zamknutých, aby s nimi žiaci omylom nehýbali. Ak ich chcete odomknúť, kliknite na objekt a potom na ikonu zámku.

### Štruktúra projektu – pohyb po tabuli.

Nižšie v tejto metodike nájdete detailnejšie rozpísaný priebeh projektu. Ikona s číslom vždy uvádza stanovište na tabuli, kde sa odohrávajú jednotlivé aktivity projektu. Tabuľa je koncipovaná nielen ako kolaboratívny priestor, kde žiaci spolupracujú, ale je aj sprievodcom a centrálnym miestom, kde môžu nájsť podklady k projektu.

1. Základný pohyb po tabuli, centrálna databáza návodov
2. Načrtnutie priebehu projektu
3. Nápady na miesta, ktoré by sa dali vylepšiť
4. Dokumentácia miesta pomocou smartfónov alebo tabletov
5. Nahratie fotografií do tabule
6. Úprava fotografií
7. Hlasovanie
8. Spracovanie prezentácie



### Základná orientácia v Canve

**Vysvetlite žiakom, že centrálnym miestom pre ich prácu bude tabuľa Krajšia škola, kde budú postupovať po jednotlivých stanovištiach.** Na stanovišti č. 1 v časti „Základné vychytávky“ nájdete tipy na pohyb po tabuli, umiestňovanie a prácu s objektmi či nahrávanie obrázkov. Môžete si ich prejsť spoločne a žiaci si môžu veci rovno skúšať. Nižšie je potom rázcestník pre videonávody. Buď si niektoré prejdite spoločne, alebo sa k nim môžu žiaci kedykoľvek vrátiť zo stanovišta č. 6.



### Načrtnutie priebehu projektu

**Vysvetlite žiakom, ako bude projekt prebiehať.**

Aktivity zatiaľ nerealizujte – toto stanovište iba informuje, čo sa bude v projekte diať.



### Nápady na miesta, ktoré si zaslúžia vylepšenie

**Žiaci pracujú samostatne a na stanovišti č. 3 zapisujú na lístočky nápady na miesta,** ktoré si zaslúžia vylepšenie. Na jeden lístoček vždy zapíšu jeden nápad (s prípadnými poznámkami).

**Aktivitu môžete evokovať nasledujúcimi otázkami.**

Keby ste mali možnosť zlepšiť jedno miesto v škole, ktoré by to bolo?

Existuje niečo, čo sa vám na tomto mieste nepáči alebo čo by sa dalo využiť lepšie?

Ako by ste chceli, aby toto miesto vyzeralo, keby ste ho mohli pretvoriť podľa svojich predstáv?

Myslíte si, že by zmena tohto miesta mala vplyv aj na ostatných žiakov? Ak áno, aký?



## Výber a fotenie vhodných miest

**Žiaci sa rozdelia do skupín podľa toho, aké miesto v škole si vybrali na zlepšenie.** Každá skupina by mala dobre nafotiť svoje vybrané miesto, aby mohla s fotografiami ďalej pracovať. Fotenie realizujte na základe dohody so žiakmi. Odporúčame navzájom si odsúhlasiť pravidlá samostatného pohybu po škole, aby všetko prebehlo hladko.

Pred samotným fotením preberte so žiakmi základné princípy dobrej fotografie, aby sa na miesto nemuseli vracaf kvôli nekvalitným či nepoužiteľným fotkám. Tu sú základné tipy:

**Kompozícia:** Zamyslite sa, čo má byť hlavným objektom na fotografii a či fotka obsahuje všetko, teda aj prázdne miesta, ktoré budete chcieť zmeniť.

**Svetlo:** Fotenie je najlepšie za dostatočného prirodzeného svetla. Pokiaľ nie je dostatok denného svetla, zaistíte, aby boli priestory dobre osvetlené umelým svetlom.

**Uhol pohľadu:** Experimentujte s rôznymi uhlami, napríklad s fotením z výšky očí, z nadhľadu alebo, naopak, od zeme...

**Čistota priestoru:** Uistite sa, že na fotografii nie je neporiadok alebo zbytočné predmety, ktoré by mohli odvádzať pozornosť.

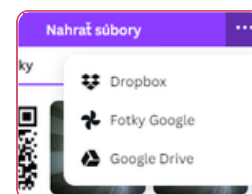
**Ostrosť:** Dávajte pozor na to, aby fotografia nebola rozmazaná. Pevné držanie telefónu alebo fotoaparátu je kľúčové.

**Počet fotiek:** Vytvorte viac fotiek z rôznych uhlov a vzdialeností, aby ste si z nich mohli vybrať najlepšie a nemuseli ste sa na miesto vracaf.



## Nahratie fotiek do Canvy

Fotky sa do Canvy najjednoduchšie nahrávajú pomocou tlačidla Nahrať súbory (ikona obláčika so šípkou na ľavej lište). Ak nahrávate fotky hromadne, môžete vytvoriť zdieľaný priečinok v službe Google Drive alebo Dropbox. Alternatívne môžu žiaci nahráť fotografie do vopred vytvoreného albumu v službe Fotky Google.



## Úprava fotiek pomocou funkcií Magického štúdia

**Žiaci si z predchádzajúceho rámčeka skopírujú vybranú fotografiu, ktorú sa chystajú upravovať.** Teraz prišiel čas pustiť si návody na využitie Magického štúdia. Žiaci si ich môžu pustiť samostatne (odkazy nájdu priamo v rámčeku na stanovisku č. 6), alebo si ich môžete pustiť spoločne. Ak nemáte veľa času, odporúčame pustiť minimálne videá „Úvod do Magického štúdia“ a „Magická úprava“.

### Magická úprava

Pokiaľ chcú žiaci pridávať do fotiek nové predmety, ale nenájdu vhodný obrázok či grafiku v sekcii Prvky, môžu pomocou funkcie „Magická úprava“ dotvoriť objekt vo fotografii na základe textovej výzvy (promptu). **Táto funkcia je dostupná aj v študentských účtoch, ale je potrebné ju najskôr povoliť v administrátorskom účte Canvy.**

### Návody:

- > [Úvod do Magického štúdia](#)
- > [Magická úprava](#)
- > [Odstraňovač pozadia](#)
- > [Magická guma](#)
- > [Výber textu](#)
- > [Magický výber](#)
- > [Magické rozšírenie](#)
- > [Rozšírené funkcie Magického štúdia](#)



## Hlasovanie

Žiaci/skupiny teraz prekopírujú finálne upravené fotografie do pripravených políčok na stanovisku č. 7. Každé políčko je určené pre jednu skupinu/žiaka. Napíšu svoje meno alebo názov svojej skupiny, potom prekopírujú fotografie (Ctrl + D).

Následne všetci žiaci hlasujú. Každý žiak môže prideliť celkom päť hlasov nápadom, pri ktorých by si priali, aby sa realizovali, a tiež prideluje hlasy za ich uskutočniteľnosť.



**Upozornenie:** Stanovište s hlasovaním je efektívnou pomôckou iba v prípade, že sa v rámci projektu skutočne chystáte premenu miesta v škole realizovať. V prípade, že realizáciu nechystáte, stanovište s hlasovaním z tabule vymažte, pretože stráca zmysel a niektorým deťom by mohlo byť ľúto, že práve ich návrh nedostal viac hlasov.



## Tvorba prezentácie

Na základe hlasovania žiaci vyberú niekoľko návrhov, ktoré môžu spracovať do formy prezentácie. Pripravili sme pre nich šablónu, z ktorej môžu vychádzať. Odkaz na ňu nájdete aj v rámci tabule, konkrétne na stanovišti č. 8 (vo farebnom políčku): [bit.ly/prezentace-krasnejsi-skola](https://bit.ly/prezentace-krasnejsi-skola).

Prezentácie môžu obsahovať:

- + opis súčasného stavu miesta;
- + aktuálnu fotografiu miesta;
- + opis premeny miesta: a) prečo, b) komu premena prospeje;
- + návrh, ako by miesto mohlo vyzeráť po úprave;
- + čo všetko bude na premenu potrebné (pracovníci, náradie, veci...);
- + kde žiaci zoženú pracovníkov, zdroje/nástroje, veci a koľko to bude stáť;
- + harmonogram premeny.

## Záverečná reflexia

Spýtajte sa žiakov, ako ich táto aktivita oslovila, ako vidia potenciál svojich návrhov a či by si priali dotiahnuť ich realizáciu do úspešného konca. Aké ďalšie kroky k tomu prípadne budú potrebné (presvedčiť vedenie školy, spolužiakov z iných tried a pod.)?

### Na podnietenie reflexie môžete využiť niektoré z následných otázok:

- Aký priestor alebo návrh ťa zaujal najviac a prečo?
- Ako by si osobne chcel/-a prispieť k realizácii tejto zmeny?
- Aký by mal byť podľa teba ďalší krok k tomu, aby sa návrh uskutočnil?
- Ktoré funkcie Canvy ti pri úpravách najviac pomohli a prečo?
- Bolo pre teba ľahké pracovať s Canvou? Čo by ti prácu ešte viac uľahčilo?
- Využiješ Canvu aj na iné projekty/aktivity?

Veľmi nás zaujíma, aké návrhy deti vymysleli a akým spôsobom sa do projektu zapojili. Ak vaše výstupy majú formu webu, zdieľaného odkazu alebo iného riešenia, ktoré je možné zdieľať, budeme radi, keď nám ich pošlete a podelite sa o ne prostredníctvom formuláru na spätnú väzbu: [Formulár na pripomienky](#). Tešíme sa!

