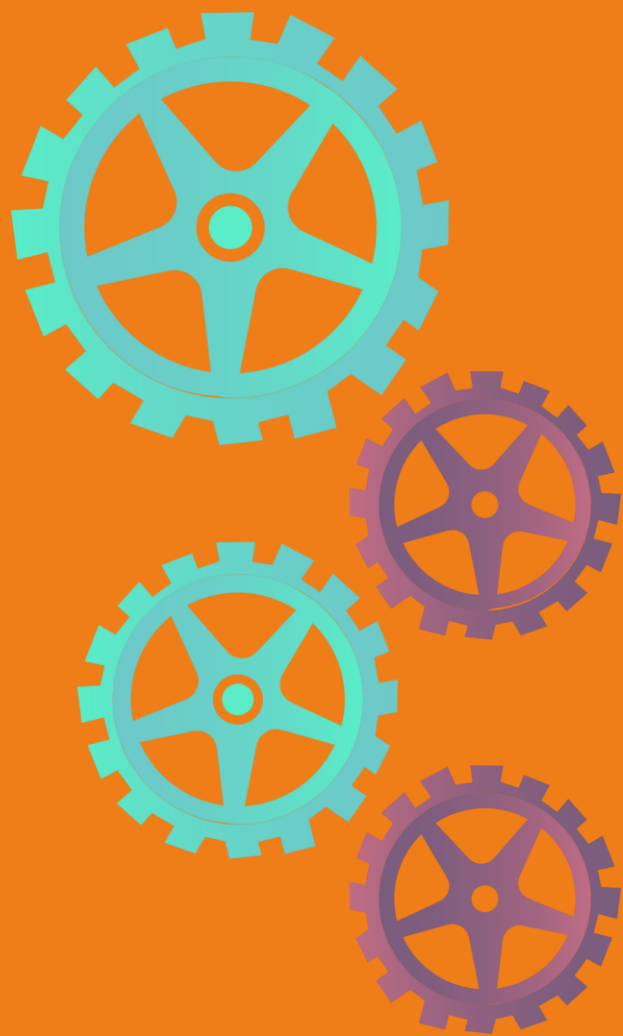


Zavedení digitálních nástrojů pro spolupráci

Zuzana Krejčová, EPMA
Miriam Šipošová, EPMA





Co je to digitální spolupráce?

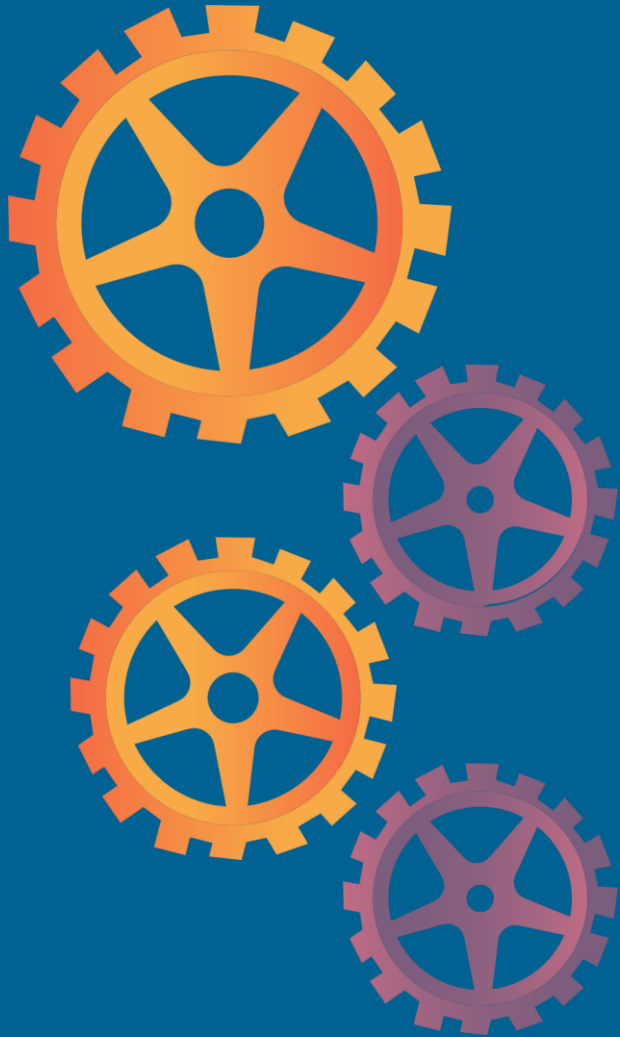
Digitální spolupráce znamená spolupráci pomocí digitálních technologií. Na rozdíl od tradiční spolupráce propojuje širší síť účastníků, kteří mohou pracovat současně na jednom úkolu, sdílet svou práci, plynule komunikovat a efektivně řídit svou práci.

Proč potřebujeme digitální spolupráci

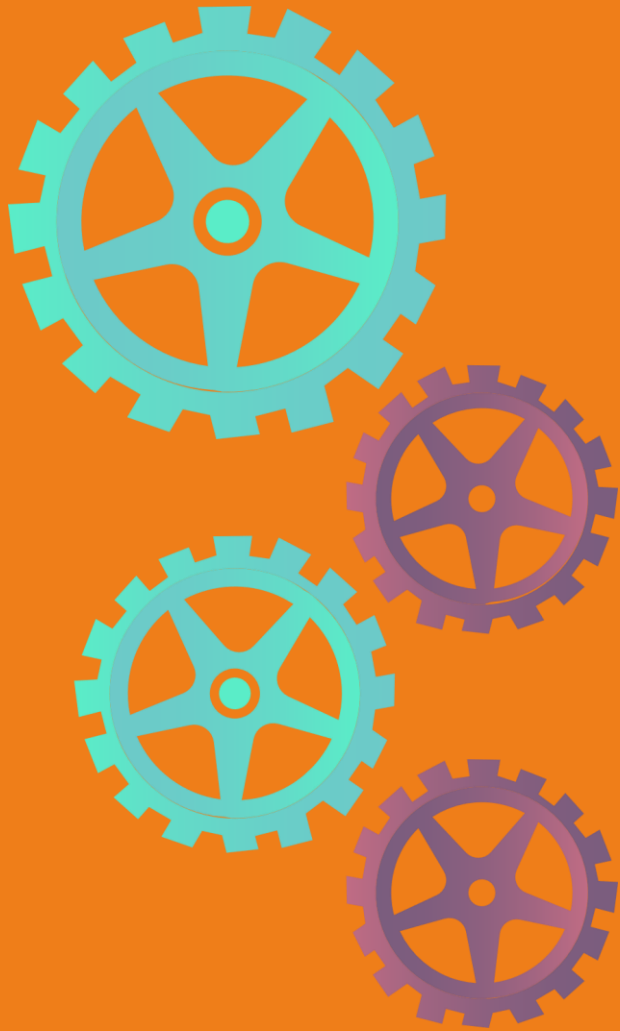
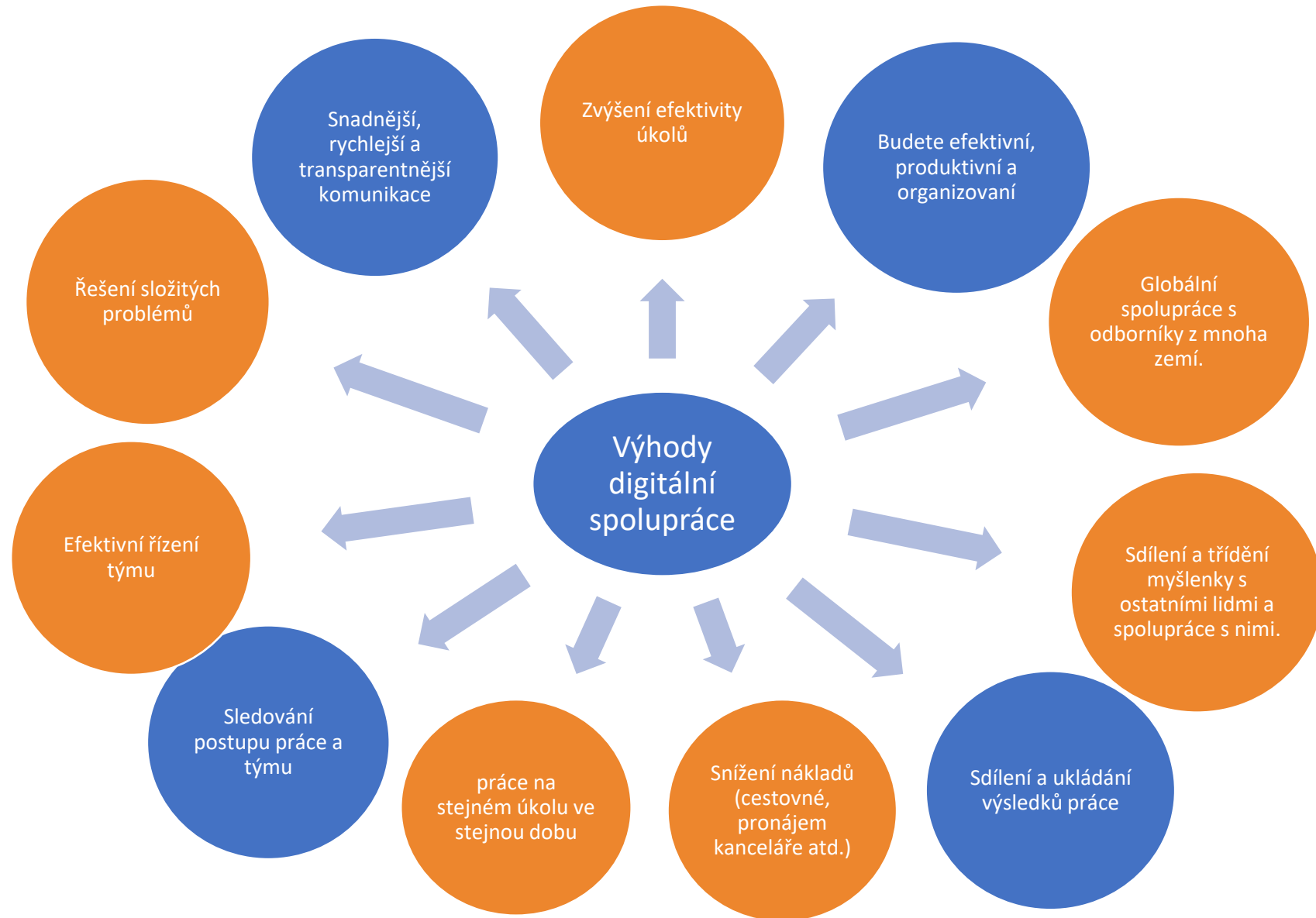
Moderní pracovní svět se přesouvá od "klasických" kancelářských prostor ke vzdálenějším způsobům práce, které změnily pracoviště 21. století, jež nám umožňuje řídit věci digitálně, rozdělovat práci a úkoly do virtuálních týmů, sdílet data a zdroje v cloudu a komunikovat online. Pandemie Covid-19 tuto situaci jen urychlila a ukázala sílu a účinek digitální spolupráce ve velkém měřítku. Ukázalo se, že její implementace do každodenní práce přináší neuvěřitelné výsledky.

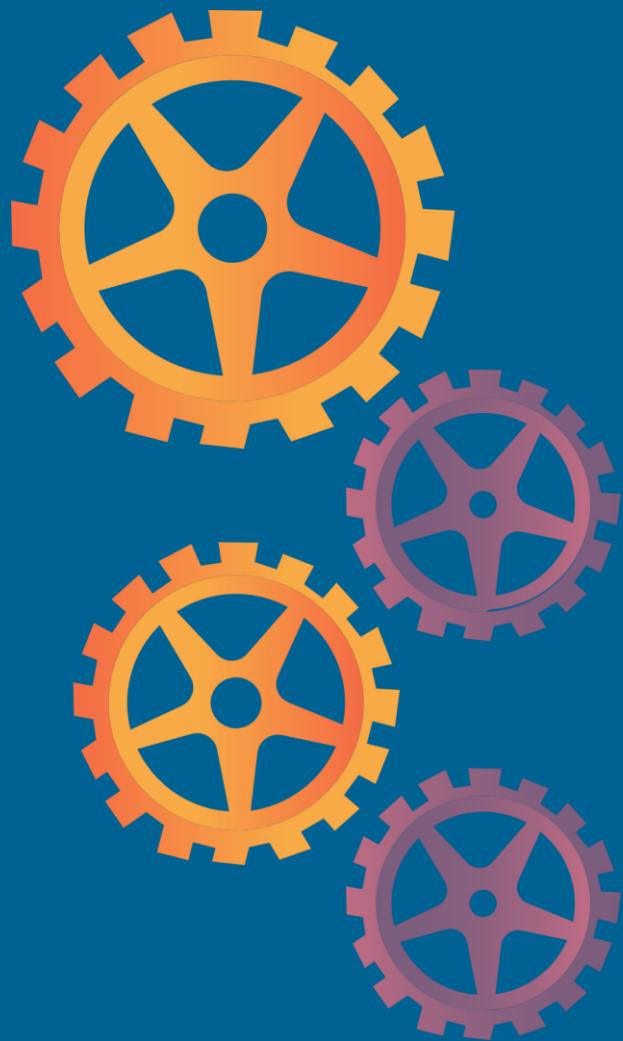
Zároveň však přinesla i zmatek a postavila svět práce před nové výzvy, zejména pro ty lidi, kteří nečekali, že budou digitálně spolupracovat na tak masivní úrovni a na denní bázi. Většina těchto lidí nebyla na tento způsob práce zvyklá nebo jejich organizace nebyla na takové úrovni digitalizace.

V dnešní době již téměř neexistuje člověk, který by neměl zkušenosti s digitální a vzdálenou spoluprací, a je velmi pravděpodobné, že tento trend práce bude pokračovat, protože mnoho organizací se otevírá novým hybridním pracovním prostorům.



Výhody digitální spolupráce





Výhody digitální spolupráce

Digitální spolupráce zjednodušuje úkoly, pomáhá s přístupem k datům, zvyšuje tok důležitých informací napříč organizací a umožňuje hladkou a rychlou komunikaci. Řešení problémů, rozhodování, poskytování pracovních výsledků nebo jiné činnosti se stávají rychlejšími a efektivnějšími než dříve.

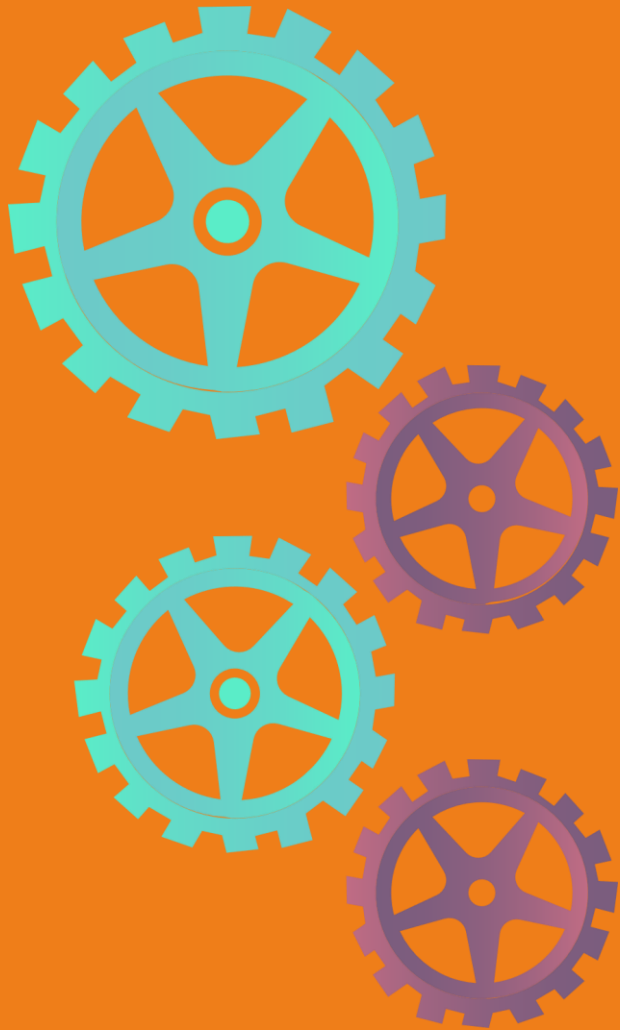
Proč spolupracovat digitálně při vzdělávání

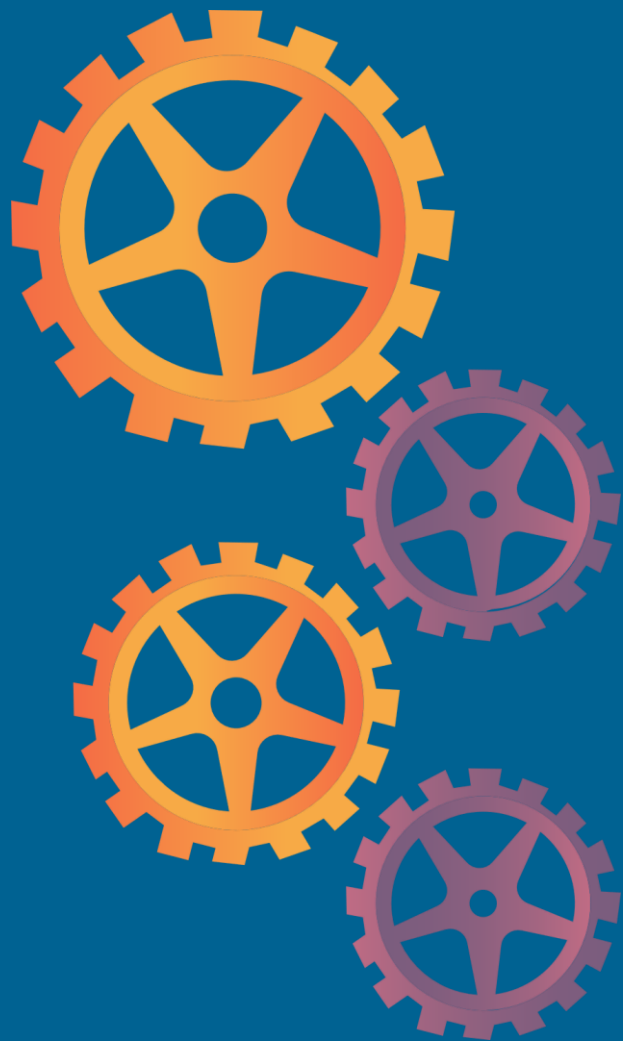
Současná výuka předbíhá mnohé změny v 21. století. Zejména se musí přizpůsobit digitalizaci běhu světa a držet krok s novými trendy mladých generací, které se rodí v rychle se vyvíjejícím a digitálním prostředí.

Tradiční výuka ve třídě poskytuje studentům určité nenahraditelné funkce, jako např.:

- přímá zpětná vazba učitele založená na zkušenostech a znalostech,
- interakce s vrstevníky,
- motivace k učení může být vyšší, když spolupracují s ostatními studenty,
- učební disciplína,
- je více zaměřena na obsah výuky ve srovnání se studiem z domova,
- zajištěná infrastruktura školního prostředí (včetně prostor jako laboratoře, knihovny, ateliéry, studenti jsou součástí unikátního výzkumu a vývoje, podpora zahraničního studijního pobytu atd.).

Nedávné studie a poslední zkušenosti z výuky (získané především během pandemie Covid-19) však ukazují, že digitální spolupráce ve výuce přinesla do vzdělávání mnoho pozitivních aspektů.





Výhody digitální spolupráce ve vzdělávání/1

Zlepšení interakce, zapojení a motivace žáků ve třídě.

Zjednodušení přístupu k relevantním informacím a studijním materiálům

Zlepšení přístupu ke vzdělání

Příležitosti k učení pro studenty, protože vzdělávání se již neomezuje pouze na učebny a knihy.

Pomáhá sledovat pokrok ve výuce a učení.

Zrychlení křivky učení

Podpora nové úrovně produktivity studentů

Pomoc učitelům při poskytování dynamičtější výuky

Poskytování snadno dostupných informací, zábavných aktivit k procvičování učiva a pokročilých vzdělávacích zkušeností.

Výhody digitální spolupráce ve vzdělávání/2

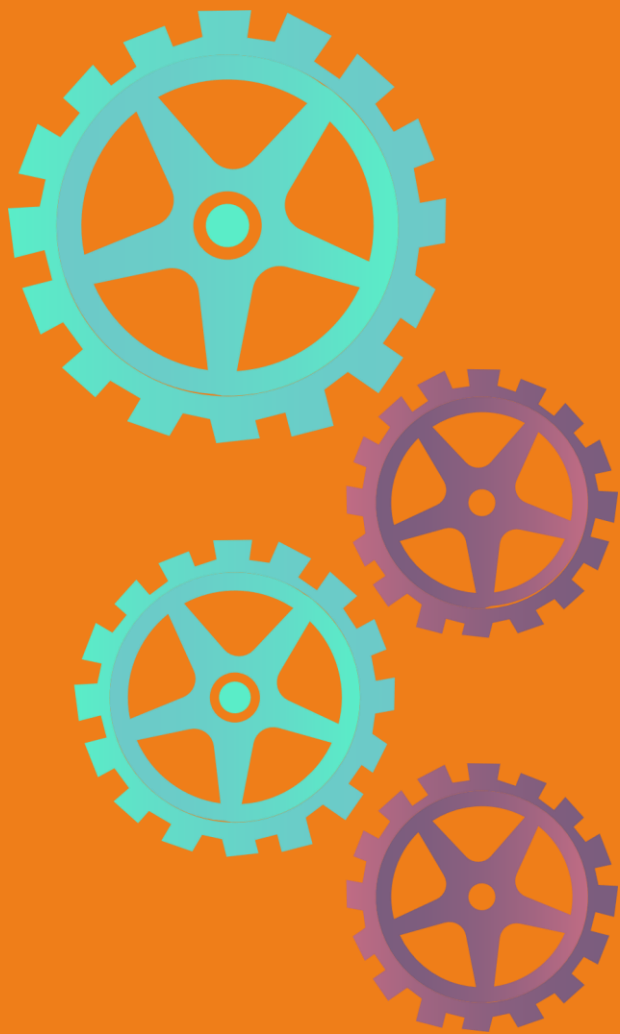
Umožňuje studentům objevovat nové předměty a hlouběji porozumět obtížným pojmům.

Zajištění výuky vlastním tempem.

Podpora aktivního zapojení a účasti studentů.

Rozšíření dovedností studentů tím, že budou používat specifické nástroje.

Snížení nákladů (knihy a další učební pomůcky)



Nástroje pro digitální spolupráci

Nástroje pro digitální spolupráci jsou velkým přínosem pro každý tým. Umožňují pracovat s ostatními současně z různých míst nebo zapojit členy týmu či studenty.

Při začátku používání digitálních nástrojů může nastat trochu chaos v tom, jaké funkce daný nástroj má nebo jaký nástroj k čemu použít apod. Proto vám představujeme přehled nejoblíbenějších nástrojů a jejich funkcí.

K umožnění digitální spolupráce můžete použít komplexní platformy nebo nástroje, které byly vyvinuty tak, aby poskytovaly vhodný pracovní prostor a funkce, nebo je můžete také kombinovat, abyste vytvořili efektivní a dostatečný virtuální pracovní prostor a poskytli funkční možnost spolupráce.





Nástroje pro spolupráci na profesionální úrovni

- Platformy pro spolupráci
- Komunikační nástroje
- Mapování myšlenek/ Brainstorming/ Bílé tabule
- Ukládání a sdílení práce
- Průzkumy

Platformy pro spolupráci

Platforma pro spolupráci je virtuální pracovní prostor, který poskytuje sadu nástrojů pro komunikaci a spolupráci nebo aplikaci vytvořenou pro lidi v organizaci/projektovém týmu.



- **Nástroje pro spolupráci** umožňují upravovat dokument, tabulku nebo prezentaci více lidem současně. Mohou mít k dispozici kalendář, seznam úkolů (TO-DO list) a sledování úkolů a termínů.
- Některé jsou pouze cloudové, jiné poskytují i stolní aplikace.
- **Komunikační nástroje** se mohou lišit - od jednoduchých zpráv nebo chatu až po software pro videokonference a funkce živého chatu. Mohou také poskytovat tabule, oddělovací místnosti (umožňující změnit velkou skupinu na menší a pracovat na různých úkolech současně), filtry schůzek a umožnit nahrávání schůzky.
- Některé lze použít spíše pro jednoduché "lehké" projekty a některé jsou vhodné pouze pro velké projekty.
- Většina z nich jsou bezplatné, ale ty pak neposkytují všechny funkce ve srovnání s placenými platformami (např. menší počet osob účastnících se videokonference, žádné stolní aplikace, omezený počet uživatelů).

Příklady platforem pro spolupráci

V tomto krátkém přehledu představujeme nejznámější platformy pro spolupráci. Každá platforma obsahuje dva vložené odkazy - na webové stránky jednotlivých platforem s dalšími informacemi, a na video představující práci s nimi.



- [Google Workspace](#) - video najdete [zde](#).
- [Microsoft Teams](#) - výukové [video](#) MS Teams.
- [Basecamp](#) - videoprůvodce používáním Basecampu najdete [zde](#).
- [Trello](#) - krátké úvodní video naleznete [zde](#).
- [Asana](#) - zde je úvodní [video](#) od Asany a další [video](#) je o tom, jak Asanu používat.

Digitální pracovní prostor vytvořený kombinací několika digitálních nástrojů



Pro digitální spolupráci můžete zvolit buď komplexní víceúčelovou platformu se všemi potřebnými rysy nebo funkcemi, nebo vytvořit jednodušší prostor pro spolupráci kombinací několika nástrojů.

Následující oddíly seskupují digitální nástroje podle jejich využití - pro komunikaci, brainstorming, sdílení práce a shromažďování informací (průzkumy). Pokud se zkombinují, mohou vytvořit dostatečný pracovní prostor se zajímavými nástroji podporujícími vaši práci.

Komunikační nástroje

Komunikační nástroje umožňují videokonference, on-line chaty, sdílení obrazovky pro prezentaci dokumentů, tabulek nebo prezentací, bílé tabule, změnu velké skupiny na menší skupiny v oddělených místnostech.

Některé z těchto nástrojů mají čekárny pro účastníky, kteří se připojí dříve, zvukové filtry s potlačením šumu, možnost zvedat a spouštět ruku a hostitel může odepřít vstup nebo odstranit uživatele, pokud se tak rozhodne. Umožňují také integraci s kalendářem.

Několik nástrojů umožňuje nahrávání titulků v reálném čase nebo nahrávání schůzek. Některé nástroje jsou preferovány jako komunikační nástroj v rámci organizace a některé se používají spíše pro volání, schůzky a konference.

Většina komunikačních nástrojů má bezplatné plány, ale s omezenými funkcemi.



Příklady komunikačních nástrojů pro spolupráci

V tomto krátkém seznamu najdete nejběžnější digitální nástroje používané pro komunikaci s týmem nebo s více lidmi. Opět se budete moci prostřednictvím odkazů dostat na webové stránky jednotlivých nástrojů nebo se podívat na videonávody, abyste získali představu o tom, jak nástroje fungují.

- [Google Meet](#) - toto [video](#) vám ukáže, jak s ním pracovat.
- [MS Teams](#) - toto [video](#) vám ukáže, jak jej používat pro týmovou komunikaci.
- [Slack](#) - na této [webové stránce](#) najdete mnoho návodů pro aplikaci Slack, které vám mohou pomoci při jejím používání.
- [Webex](#) - zde je [výukový program](#) Webex pro lepší pochopení.
- [Zoom](#) - zde je [video, které](#) vám ukáže, jak používat sadu Zoom krok za krokem.



Komunikace – oddělené místnosti

Oddělené místnosti (anglicky „breakout rooms“) jsou jakési virtuální místnosti oddělené od hlavního zasedání. Přestávkové místnosti řídí moderátor. Umožňují účastníkům setkávat se v menších skupinách s vlastním zvukem a obrazem a mohou být využity během hlavního zasedání ke spolupráci, diskusi nebo jakémukoli jinému účelu, který slouží uživateli. Nelze je však nahrávat. Moderátor může také ukončit přestávkové místnosti a účastníci mají 30 sekund na ukončení diskuse, než jsou automaticky přesunuti zpět do hlavní místnosti. Účastníci v přestávkových místnostech mají také možnost vrátit se do hlavní místnosti. Většina videokonferenčních nástrojů umožňuje používat přestávkové místnosti. Zde je několik příkladů:

Průvodci místnostmi pro [schůzky Google meet](#), [Zoom](#), [Webex](#) a [Microsoft Teams](#).

K dispozici jsou také **videonávody** pro služby [Google meet](#), [Zoom](#), [Webex](#) a [Microsoft Teams](#).



Myšlenkové mapování (mind mapping)/ Brainstorming/ Bílé tabule



Digitální tabule, myšlenkové mapy nebo nástroje pro brainstorming umožňují a podporují online spolupráci s partnery v reálném čase. Díky těmto nástrojům jsou týmové schůzky vizuálnější, spolupracující, poutavější a lze je použít pro týmy, výuku ve třídě, brainstorming nebo případně jako tabuli.

Nástroje poskytují řadu předpřipravených šablon, které mohou sloužit jako inspirace nebo jako výchozí bod pro týmový projekt. Kromě šablon nabízí i různá pozadí, která vám dávají volnost při výběru způsobu práce s týmem.

Tyto nástroje mají různou podobu, některé používají spíše technické týmy (např. MS Visio), kreativnější skupiny zase preferují jiné (např. Coggle). Jejich software umožňuje více členům týmu vytvářet poznámky a návrhy, přesouvat věci, spoluvytvářet mapy nebo plány a komunikovat prostřednictvím vložených videohovorů nebo online chatů. Umožňují také nahrávání obrázků/příloh a stažení finálního plánu/mapy ve formátu PDF, obrázku nebo odkazu. Aplikace MS Vision podporuje například i výkresy v aplikaci AutoCAD.



Příklady myšlenkových map, bílých tabulí a nástrojů pro brainstorming

- [Miro](#) - jejich kanál na YouTube nabízí rychlé [videonávody pro](#) začátečníky.
- [Coggle](#) - nabízí jednoduchý, dobře navržený a snadno použitelný nástroj pro tvorbu myšlenkových map, jak můžete vidět v tomto [videu](#).
- [Microsoft Visio](#) - toto [video](#) vám ukáže, jak pracovat s programem Visio.

Ukládání a sdílení práce

Tyto nástroje umožňují vytvářet, upravovat, ukládat, sdílet a zpřístupňovat obsah (dokumenty, fotografie a další) online. Jsou vytvořeny pro přístup z různých uživatelských zařízení (včetně mobilních zařízení, tabletů a počítačů), takže k nim lze přistupovat kdykoli a odkudkoli.

Nástroje pro ukládání a sdílení umožňují okamžité odesílání souborů nebo složek lidem v organizaci i mimo ni a sdružují soubory na jednom centrálním místě.

Nástroje se liší možností poskytnutí bezplatného tarifu, limity úložiště a velikosti souborů, rychlostí stahování a nahrávání, úrovní zabezpečení a rozsahem správy dokumentů. Integrují také služby a systémy podle toho, jaké poskytovatele softwaru mají.

Zde jsou nejčastější příklady s videi "jak na to":

- [Disk Google](#) - zde je [video](#) o jeho funkcích.
- [Dropbox](#) - toto [video](#) vám ukáže, jak používat Dropbox.
- [OneDrive](#) - v tomto [videu](#) se můžete podívat, jak tento nástroj funguje.



Průzkumy



Online nástroje pro průzkumy umožňují vytvářet přehledy, kvízy a také společně upravovat a sdílet formuláře s dalšími lidmi. Umožňují také distribuci průzkumů.

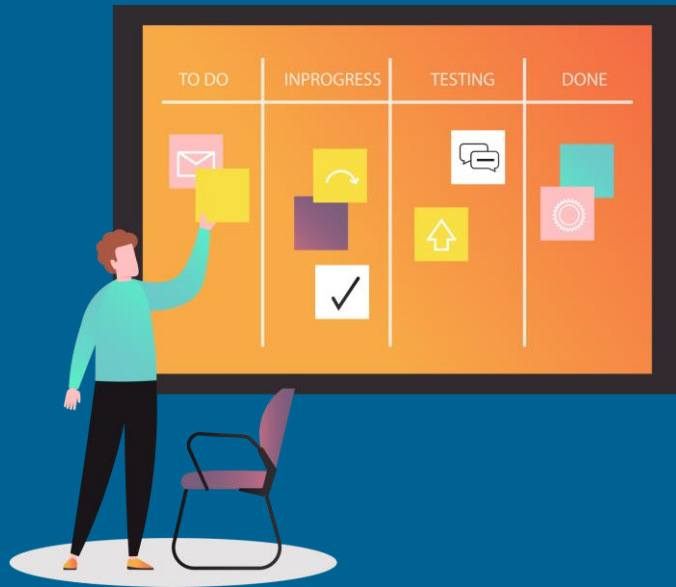
Některé nástroje pro průzkum umožňují tvorbu a analýzu v mobilních zařízeních bez nutnosti použití speciálního softwaru. Výsledky lze získat okamžitě a mohou mít grafickou podobu v podobě tabulek a grafů. Některé nástroje také připravují zprávy o výsledcích, exportují data a využívají programy třetích stran.

Mezi nejběžnější nástroje patří:

[Formuláře Google](#) - v tomto [videu](#) se můžete podívat, jak tento nástroj funguje.

[Survey Monkey](#) - zde si můžete prohlédnout shrnutí [videa](#) o Survey Monkey.

[Survio](#) - zde je [video o](#) tom, jak s tímto nástrojem začít pracovat.



Nástroje pro spolupráci při výuce

- Komplexní spolupráce
- Interaktivní prezentace, kvízy, ankety a herní nástroje
- Interaktivní tabule/ Vizuální spolupráce/ Brainstorming
- Platforma grafického designu

Komplexní spolupráce

Spolupráce na úrovni výuky nemá daleko k odborné spolupráci, ale klade důraz na potřeby učitelů a žáků.

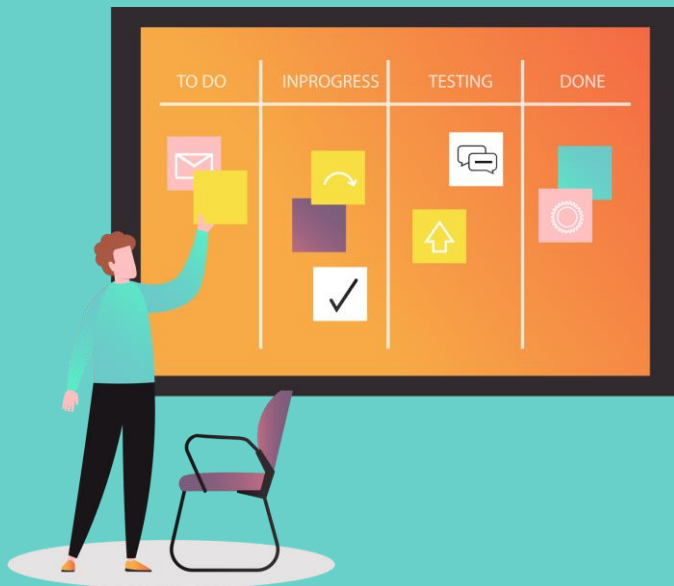
Nástroje pro komplexní spolupráci jsou různé, některé jsou jednoduché a jsou spíše určeny jako nástěnky, kde lze sdílet konkrétní obsah jako odkazy, videa, obrázky a soubory dokumentů. Mohou být také použity během výuky pro přímou interakci a lze je sdílet pomocí odkazu nebo QR kódu.

Jiné jsou navrženy jako cloudový manažerský nástroj pro učitele. Lze je organizovat do více tříd na jednom centrálním místě a pracovat současně s ostatními učiteli a žáky. Umožňují učitelům a studentům spolupracovat na jakémkoli zařízení a flexibilně se učit, což zahrnuje online kvízy, seznamy úkolů a pracovní rozvrhy. Učitelé mohou zadávat úkoly, pracovat s výstupy odevzdanými studenty, známkovat je a vrátit je ohodnocené. Poskytují dokonce i komunikační nástroje (chat nebo videokonference). Učitelé zde mohou pozvat studenty k práci prostřednictvím soukromých kódů.

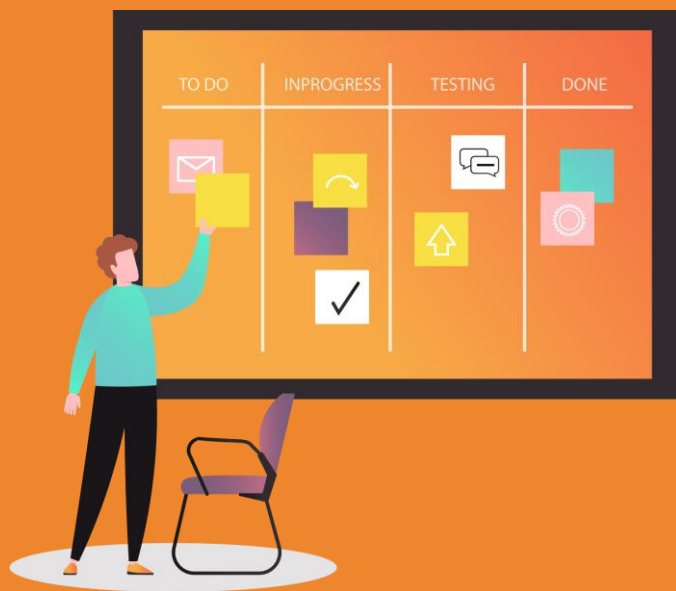
Pokročilé nástroje mohou také propojit učitele v profesních vzdělávacích komunitách nebo umožnit komunikaci s pracovníky školy.

Zde jsou uvedeny nejběžnější z nich a odkazy na další informace o jejich použití:

- [Padlet](#) - toto [video](#) vám ukáže, jak Padlet používat.
- [Učebna Google](#) - zde je [video, které](#) vám ukáže, jak tuto aplikaci používat.
- [MS Teams for Education](#) - zde je [odkaz, kde](#) se dozvíte, jak pracovat s aplikací Teams for Education.



Prezentace s kvízy a anketami



Mentimeter

Mentimeter je interaktivní prezentační software, který využívá kvízy, ankety a slovní cloudy k zapojení publika - studentů. Je vytvořen pro použití jak ve výuce online, tak ve třídě. Rozdíl mezi prezentací s diapositivami spočívá v tom, že Mentimeter umožňuje učitelům zapojit studenty v reálném čase pomocí anket nebo slovních cloudů. Tento nástroj je přístupný prostřednictvím jakéhokoli zařízení nebo prohlížeče a práce s ním je velmi intuitivní a specializované aplikace usnadňují jeho používání. Pokud máte prezentaci v PPT a chcete použít anketu nebo slovní cloud Mentimeter, můžete ji do prezentace snadno integrovat.

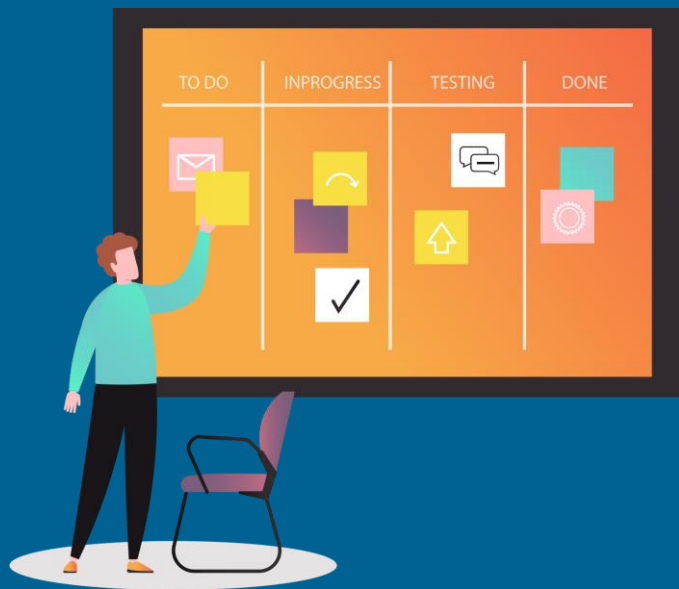
Pokud vytvoříte kvíz, anketu nebo slovní cloud, vaše publikum se pomocí svých chytrých telefonů připojí k prezentaci pomocí jednoduchého kódu, kde může odpovídat na otázky. Prezentace Mentimeter vizualizuje jejich odpovědi v reálném čase a vytváří zábavný a interaktivní zážitek ve třídě.

Mentimeter je skvělý nástroj pro brainstorming nebo hlasování ve třídách, ať už online nebo offline. Software se zaměřuje spíše na prezentace, ankety a slovní cloudy než na kvízy.

Mentimeter vyžaduje před vytvořením prezentace přihlášení, ale nabízí možnost přihlášení pomocí Facebooku, Gmailu nebo Googlu. Studenti, kteří se na Mentimeteru pouze účastní (hlasování apod.), se však registrovat nemusí. Základní plán je zdarma (s omezeným počtem otázek na prezentaci a počtem kvízů na prezentaci).

Zde je [video](#), které popisuje, jak vytvořit prezentaci v Mentimeter.

Otázky a odpovědi, ankety



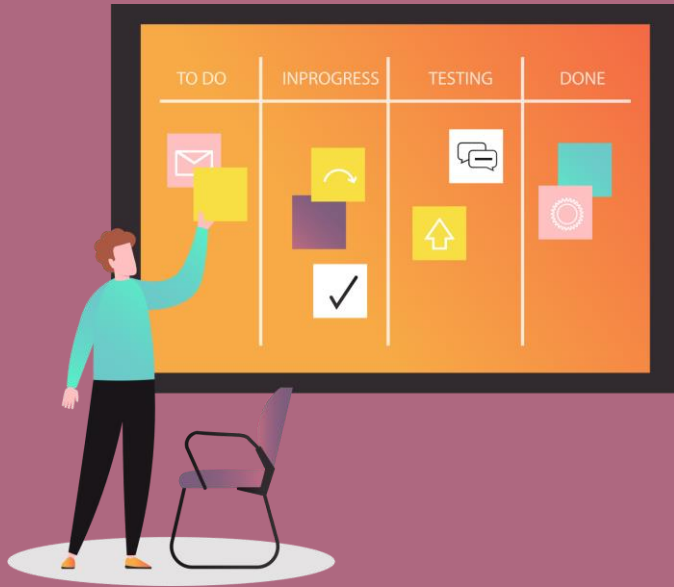
Slido

[Slido](#) je platforma pro otázky a odpovědi a dotazování pro živé, vzdálené nebo hybridní schůzky, události, kurzy a webové semináře. Plánovači událostí mohou událost ve Slido nastavit za méně než minutu, zatímco účastníci potřebují k připojení ke konverzaci pouze jednoduchý kód události nebo odkaz.

Tento nástroj pro zapojení publika umožňuje organizátorům události získávat nejlepší otázky od publika, maximalizovat čas na otázky a odpovědi tím, že lidé mohou hlasovat o svých oblíbených otázkách, zapojit účastníky pomocí živých anket a kvízů, sbírat okamžitou zpětnou vazbu pomocí průzkumů nebo brainstormovat nápady pomocí hlasování na vybrané téma. Základní plán je zdarma (až 100 účastníků, neomezený počet otázek a odpovědí publika, 3 ankety na událost).

Toto [video](#) vám ukáže, jak používat Slido.

Kvízy

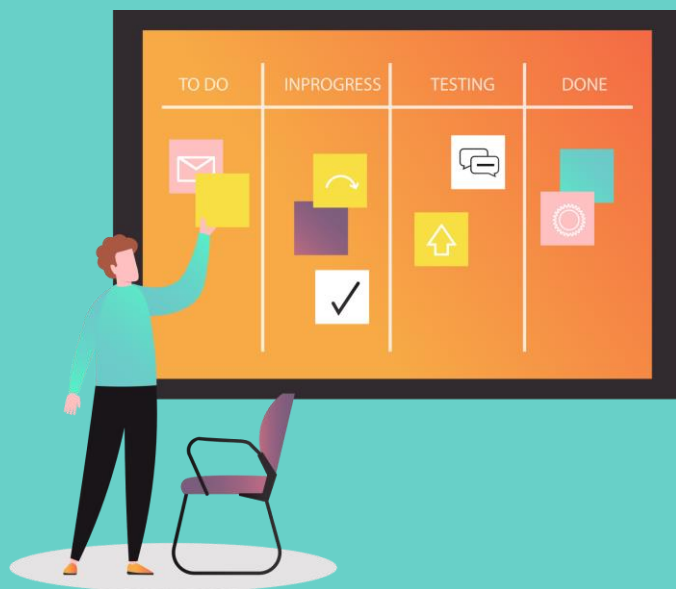


Socrative

[Socrative](#) se prohlašuje za "vaši aplikaci pro zábavné a efektivní zapojení do výuky". Stručně řečeno, jedná se o cloudový systém odpovědí studentů, který umožňuje učitelům okamžitě testovat porozumění studentů prostřednictvím minikvízů, které jim jsou zadávány na třídních notebookech nebo tabletech. Kvízy mohou být s výběrem odpovědi, s krátkou odpovědí, s pravdivou a nepravdivou odpovědí nebo s otevřenou krátkou odpovědí. Síla systému Socrative spočívá v metodě hodnocení, která poskytuje učitelům cennou a včasnou zpětnou vazbu. Základní plán je zdarma (až 5 kvízů, 50 studentů na místnost, 1 veřejná místnost pro třídu, spuštění 1 aktivity najednou, hodnocení soutěží, snadné sdílení kvízů pomocí URL).

Zde je [video](#), které ukazuje, jak lze Socrative používat.

Kvízy, ankety, hry a interaktivní prezentace



AhaSlides

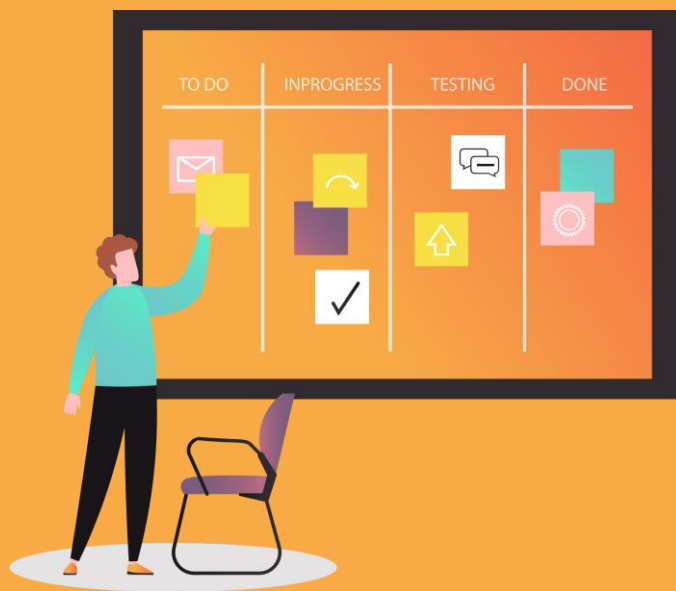
[AhaSlides](#) je vlastně jeden z druhů systému reakcí ve třídě, který byl navržen tak, aby zapojil studenty do výuky pomocí anket, slovních cloudů a super zábavných kvízů přímo v prezentaci. Každý člen publika reaguje na vaše prezentace jednoduchým, pohodlným a napínavě inkluzivním způsobem.

AhaSlides je cloudový interaktivní prezentační software, který umožňuje vytvářet vlastní prezentace pro schůzky, učebny, konference, akce a další. Platforma usnadňuje vytváření prezentací s prvky, jako jsou ankety, kvízy, otázky a odpovědi, živé grafy a další. AhaSlides nabízí také funkce, jako jsou přizpůsobitelné motivy a šablony prezentací, gamifikace, podpora hlasu prostřednictvím mobilních zařízení, podpora více jazyků a další.

Základní plán je zdarma a je vhodný pro menší skupiny (do 7 účastníků).

Toto [video](#) vám ukáže, jak tuto aplikaci používat.

Hry ve stylu kvízu



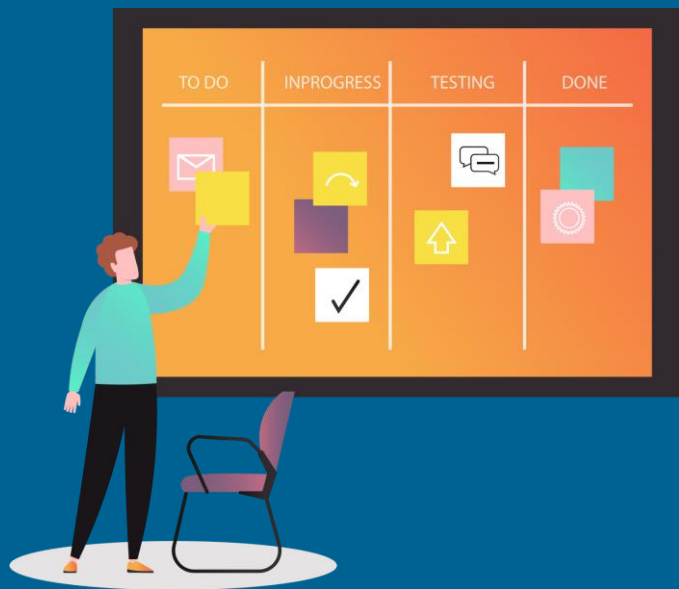
Kahoot

[Kahoot!](#) Je digitální výuková platforma, která využívá kvízové hry, jež studentům pomáhají učit se tím, že informace podávají zábavnou formou. Kahoot je bezplatná platforma dostupná prostřednictvím webového prohlížeče na jakémkoli zařízení a lze ji používat offline i online. Bylo vytvořeno více než 40 milionů her a ty veřejné může hrát kdokoli.

Základní hra Kahoot nabízí otázky a odpovědi s výběrem odpovědí, které lze rozšířit o obrázky nebo videa. Za každou správnou odpověď uděluje body a zaznamenává časové skóre - nejrychlejší získá maximum bodů. Na základě bodů hráčů sestavuje Kahoot žebříčky hráčů. Tento nástroj udržuje všechny zapojené díky hře a snaze vyhrát a má výukový potenciál - Kahoot můžete například použít k rekapitulaci učiva. Kahoot však nabízí licenci pro školy a učitele s více funkcemi, ale najdete i bezplatnou verzi s omezenými funkcemi (Kahoot s kvízovými otázkami, do 50 účastníků).

Zde jsou dvě videa, první je [úvodní video](#) a [druhé](#) vysvětluje, jak používat Kahoot pro učitele.

Interaktivní tabule / Vizuální spolupráce

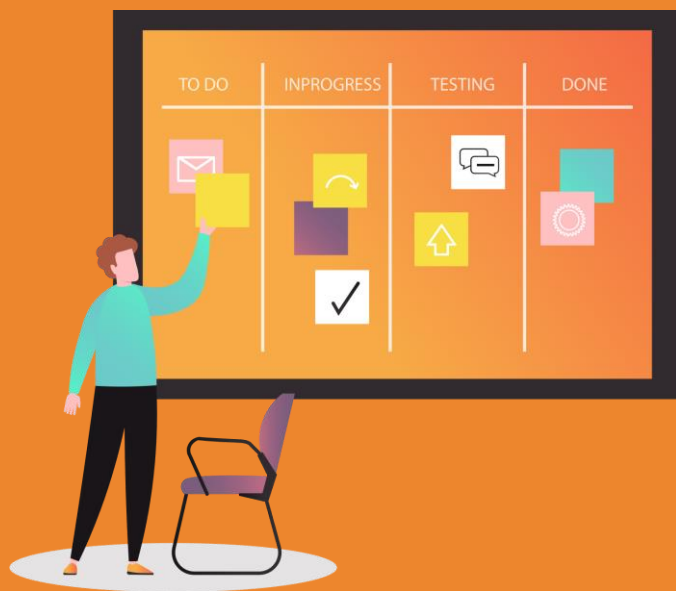


Jamboard

[Jamboard](#) je aplikace poskytovaná společností Google. Jedná se o digitální tabuli, která umožňuje spolupráci v reálném čase prostřednictvím webového prohlížeče, mobilní aplikace nebo zařízení Jamboard. Je to nástroj pro vizuální spolupráci a na jedné tabuli Jamboard může pracovat až 50 lidí najednou. Na tabuli Jamboard můžete psát, kreslit, vyhledávat v Googlu a vkládat obrázky nebo webové stránky, přidávat samolepicí poznámky, tematicky je uspořádat nebo něco označit. K dispozici je také možnost přidávat textová pole, obrázky a tvary. Jamboard je skvělý nástroj, který lze použít k zapojení každého žáka najednou. Lze jej používat online i offline, kdy mohou studenti pracovat virtuálně na jedné tabuli najednou.

Zde je [video](#), ve kterém se můžete podívat, jak Jamboard vypadá a jak funguje.

Interaktivní tabule / Vizuální spolupráce

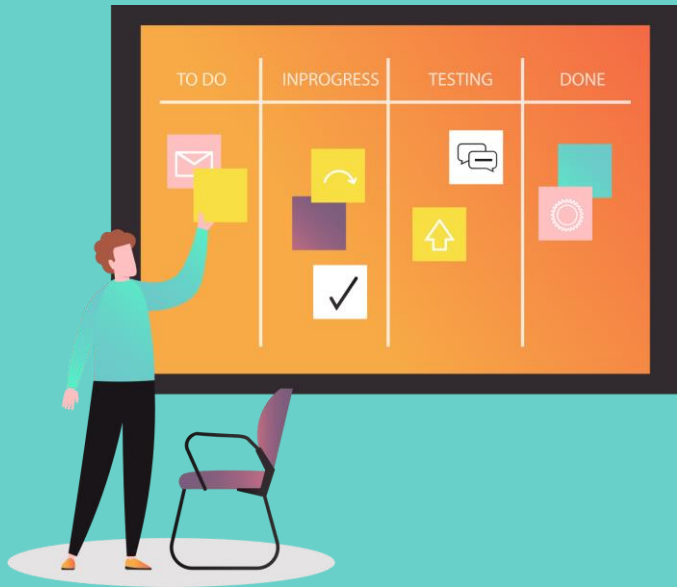


Mural

MURAL je virtuální nástroj, který inovativním týmům umožňuje vizuální spolupráci a brainstormovat řešení jejich problémů nebo výzev. Slouží k uspořádání nápadů do seznamů, vývojových diagramů, rámců nebo náskresů. Webové stránky nástroje MURAL nabízejí kompletní knihovnu šablon, kterou můžete použít pro zahájení vlastní práce na projektu inovací nebo designového myšlení. K dispozici jsou šablony pro téměř každý krok procesu, včetně plánování, storyboardingu, přístupu a brainstormingu. V praxi je můžete využít pro brainstorming, workshopy, zapojení klientů, pro strategii a plánování nebo designový výzkum. Mezi nejlepší funkce patří například poznámkové lístečky; nadpisy, textová pole a komentáře; tvary, spojnice, kostry; ikony a kresby; obrázky a GIFy. MURAL umožňuje sdílet, chatovat, uskutečňovat zvukové hovory, myšlenkové mapy a diagramy. Toto [video](#) vám tento nástroj krátce představí.

MURAL také umožňuje integraci s běžnými softwarovými aplikacemi, jako je Dropbox, Slack a Microsoft Teams.

Platforma pro grafický design

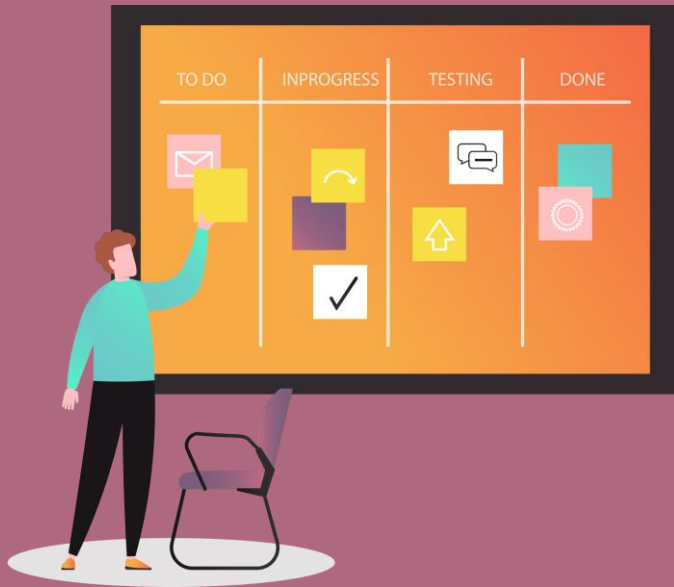


Canva

[Canva](#) je platforma pro grafický design, která slouží k vytváření grafiky pro sociální média, prezentací, plakátů, dokumentů a dalšího vizuálního obsahu. Aplikace obsahuje mnoho šablon a lze ji využít ve výuce k vytváření projektů zajímavého grafického designu a zároveň pomáhá učit studenty základům digitálního designu. Studenti ji sice mohou využít k předkládání projektů, ale zároveň je může naučit, jak při rozvržení práce pracovat kreativněji. Učitelé mohou platformu využít také k vytváření návodů, plakátů a dalších materiálů pro výuku i mimo ni. Lze nahrávat vlastní obrázky a videa, což je ideální při práci na chytrém telefonu pomocí verze pro aplikace. Po dokončení lze soubor stáhnout, sdílet jej prostřednictvím mnoha optimalizovaných možností sociálních médií nebo si jej nechat vytisknout.

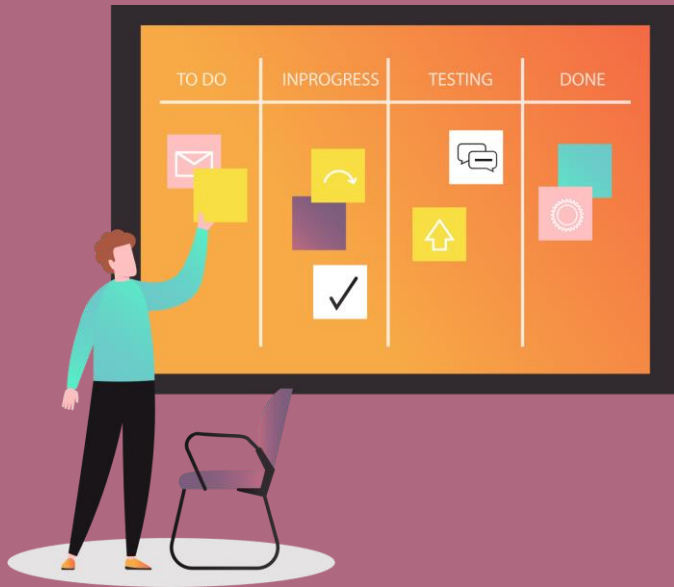
Zde je [video](#), jak lze Canvu použít.

Literatura/1



- Mc Kinsey & Company, 2020. Jak COVID-19 posunul společnosti za technologický bod zvratu a navždy změnil podnikání. K nalezení zde: <https://www.mckinsey.com/capabilities/strategy-and-corporate-finance/our-insights/how-covid-19-has-pushed-companies-over-the-technology-tipping-point-and-transformed-business-forever>
- Cyca M., 2019. Nový normál: Přijmout digitální pracoviště. Budování spokojených a produktivních týmů v digitálním prostředí, k nalezení zde: <https://slack.com/blog/collaboration/digital-workplace>.
- EDRAW, 2020. 8 nejlepších softwarů pro myšlenkové mapování a vizualizaci nápadů. K nalezení zde: https://www.edrawsoft.com/best-8-mind-mapping-software.html?gclid=Cj0KCQjwhY-aBhCUARIsALNIC040-4BJe80Vbwoi2buglEnjE0Ei7xf6G9eKYUPoJlgNUwaDPxCYEq8aAixyEALw_wcB
- Glossop A., 2021. 5 výhod online nástrojů pro spolupráci, které naleznete zde: <https://www.ideagen.com/thought-leadership/blog/5-benefits-of-online-collaboration-tools>.
- Iwakovitch E., 2021. 3 úžasné výhody digitální spolupráce, kterou najdete zde: <https://www.highfidelity.com/blog/benefits-of-digital-collaboration>.
- Centrum pro inovaci výuky, Cornellova univerzita. K nalezení zde: <https://teaching.cornell.edu/learning-technologies/collaboration-tools>
- Blog BIT.AI, 2017. 9+ výhod spolupráce pro týmy a firmy! K nalezení zde: <https://blog.bit.ai/benefits-of-collaboration/>
- Fendler R., 2020. 35 nejlepších online nástrojů a softwarových platform pro spolupráci firemních týmů, které jsou v roce 2022 nezvratně úžasné, najdete zde: <https://snacknation.com/blog/online-collaboration-tools/#comments>.
- Theodotou, M., 2022. eLearning Skills 2030: Digital Collaboration, k nalezení zde: <https://elearningindustry.com/elearning-skills-2030-digital-collaboration>.

Literatura/2



- Gyan N., 2022. 8 nejlepších bezplatných online nástrojů pro sběr dat a zpětné vazby. K nalezení zde: <https://www.wordstream.com/blog/ws/2014/11/10/best-online-survey-tools>
- Sharmini Gopinathan, Anisha Haveena Kaur, Segaran Veeraya, Murali Raman, 2022. Úloha digitální spolupráce v zapojení studentů k posílení účasti studentů při COVID-19, k nalezení zde: <https://www.mdpi.com/2071-1050/14/11/6844>.
- Alka Thakur, 2022. Digitální spolupráce technologií ve vzdělávacím sektoru, kterou naleznete zde: <https://elearningindustry.com/digital-collaboration-of-technology-in-educational-sector>.
- Coman C., Tîru L. G., Mesesan-Schmitz L., Stanciu C., Bularca M. C., 2020. Online výuka a učení ve vysokoškolském vzdělávání během koronavirové pandemie: Perspective Students' Perspective, to be found here: <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/24/10367>
- Mema M., 2017. Jak technologie digitální spolupráce podpoří nové vzdělávací platformy, k nalezení zde: <https://www.exoplatform.com/blog/digital-collaboration-learning-platform/>.
- The Hindu, 2021. Spolupráce je klíčová, najdete ji zde: <https://www.thehindu.com/education/why-collaborative-learning-is-important-even-in-the-digital-age/article34261313.ece>.
- Dean J., 2022. Face-to-face interakce zlepšuje učení, Inovace, k nalezení zde: <https://news.cornell.edu/stories/2022/03/face-face-interaction-enhances-learning-innovation>.
- Online učení vs. učení ve třídě: Která možnost je nejlepší? K nalezení zde: <https://profiletree.com/online-learning/>
- Goura J., 2020. E-learning versus tradiční výuka: naleznete zde: <https://productcoalition.com/e-learning-vs-traditional-learning-benefits-and-differences-ba41d761b073>.

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)