

ICT koordinátor – studium k výkonu specializované činnosti



Využití nástrojů La Digitale ve vzdělávání

Závěrečná práce

Autorka práce

Ing. Lucie Příbylová

Ústí nad Labem

2025

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená závěrečná práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem čerpala, v práci cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

V Jiřikově dne 19. září 2025

.....

Jméno a příjmení autora

Anotace

Tato práce se zabývá využitím otevřených digitálních nástrojů z platformy La Digitale ve vzdělávání. Cílem je představit jednotlivé aplikace, které jsou bezplatné, dostupné bez registrace a navržené s ohledem na ochranu soukromí. Práce obsahuje teoretický úvod k integraci digitálních technologií do výuky, přehled nástrojů rozdělený do tematických kategorií a návrhy jejich praktického využití ve školní praxi. Důraz je kladen na jednoduchost, dostupnost a podporu spolupráce i samostatné práce žáků.

Klíčová slova – digitální nástroje, La Digitale, vzdělávání, ICT ve výuce, digitální kompetence, interaktivní výuka, otevřené vzdělávací zdroje, didaktická technologie.

Obsah

1	Úvod	1
2	Teoretická část	2
2.1	Digitální nástroje ve vzdělávání	2
2.2	Potřeba rozvoje digitálních kompetencí učitelů	2
2.3	Potřeba rozvoje digitálních kompetencí žáků	3
2.4	Význam jednoduchých a dostupných nástrojů pro pedagogickou praxi	3
2.5	La Digitale – otevřená platforma pro učitele	4
2.5.1	Hlavní výhody	4
2.5.2	Hlavní nevýhody	4
3	Praktická část	5
3.1	Nástroje pro spolupráci	5
3.1.1	Digiboard	5
3.1.2	Digicalc	6
3.1.3	Digidoc	8
3.1.4	Digipad	9
3.1.5	Digipage	10
3.1.6	Digistorm	10
3.2	Nástroje pro tvorbu nebo úpravu multimediálního obsahu	11
3.2.1	Digibblur	11
3.2.2	Digicard	11
3.2.3	Digicut	11
3.2.4	Digidesign	11
3.2.5	Digidiagram	11
3.2.6	Digiface	11
3.2.7	Digiflashcards	12

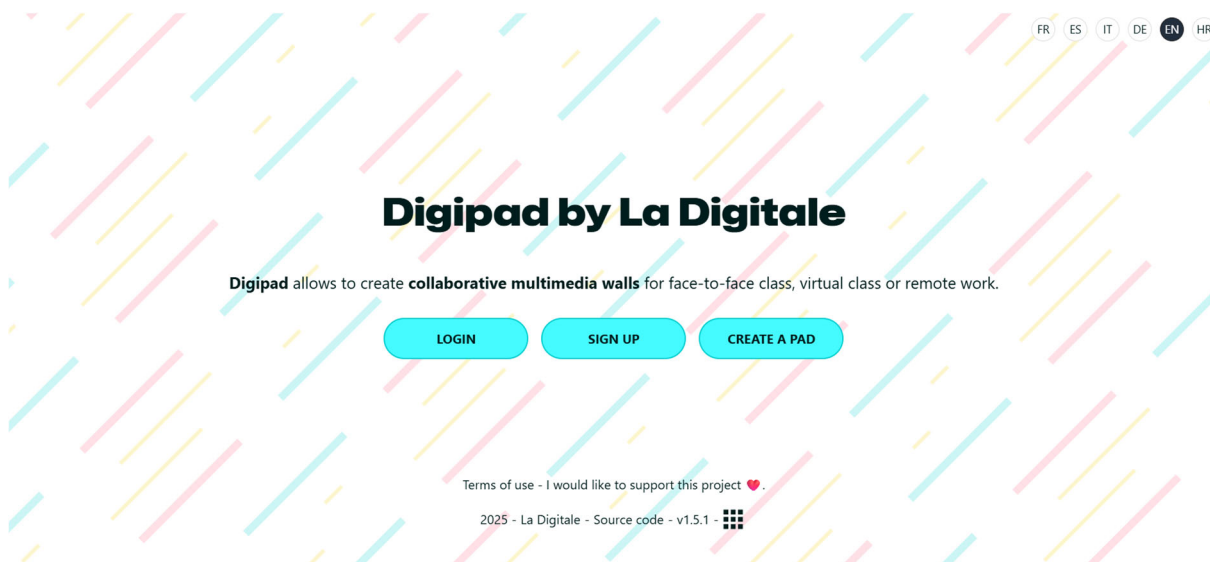
3.2.8	Digigif.....	12
3.2.9	Digilock.....	12
3.2.10	Digimindmap	12
3.2.11	Digimerge.....	13
3.2.12	Digipdf.....	13
3.2.13	Digipen.....	13
3.2.14	Digiquiz.....	13
3.2.15	Digirecord	13
3.2.16	Digiremovebg	13
3.2.17	Digislides	14
3.2.18	Digistrip	14
3.2.19	Digitranscode	14
3.2.20	Digiwords.....	14
3.3	Nástroje pro plánování, přípravu a interaktivní vedení hodiny.....	14
3.3.1	Digibuzzer.....	14
3.3.2	Digiscreen	14
3.3.3	Digisteps	15
3.3.4	Digitools.....	15
3.3.5	Digistorm	15
3.4	Nástroje pro sdílení a publikaci obsahu	15
3.4.1	Digibunch.....	16
3.4.2	Digicode.....	16
3.4.3	Digiflip.....	16
3.4.4	Digilink	16
3.4.5	Digiread.....	16
3.4.6	Digishare	16

3.4.7	Digiview.....	16
4	Závěr.....	17
5	Použité zdroje	18
6	Přílohová část	19

1 Úvod

Když jsem koncem školního roku 2023/2024 dostala pozvánku na online akci Digicentra Plzeň s lektorkou Jitkou Rambouskovou na téma „Jak přežít konec školního roku a nezbláznit se z toho...“, pomyslela jsem si, že by možná stačilo neposílat učitelům touto dobou další pozvánky, ale nakonec jsem usoudila, že nemohu nic ztratit a přihlásila se – a nelitovala jsem. Setkání s paní Rambouskovou pro mne bylo v mnoha ohledech inspirativní a určující. Od té doby jsem se s nadšením účastnila dalších jejích webinářů. Právě při jednom z těchto setkání jsem poprvé narazila na nástroj Digipad. Okamžitě mě zaujal svou jednoduchostí a možnostmi využití ve výuce.

Po otevření webové stránky <https://digipad.app/> se zobrazí toto okno:



Kliknutím na ikonu mřížky v pravém dolním rohu se otevře nabídka mnoha dalších nástrojů, které platforma La Digitale nabízí. Vždy mě lákalo je vyzkoušet, ale času se nedostávalo a tak jsem se rozhodla tuto příležitost využít právě v rámci zpracování závěrečné práce ve studiu na ICT koordinátorku. Téma využití nástrojů La Digitale ve vzdělávání se mi tak jevilo jako přirozená a smysluplná volba.

2 Teoretická část

2.1 Digitální nástroje ve vzdělávání

Začleňování digitálních technologií do vzdělávání je reakcí na měnící se potřeby společnosti a trhu práce, ale také na způsob, jakým dnešní žáci přistupují k informacím a učení. Cílem není pouze zefektivnit výuku, ale také rozvíjet digitální kompetence žáků – tedy schopnost kriticky, tvořivě a bezpečně využívat technologie v každodenním životě.

Digitální nástroje umožňují:

- individualizaci výuky,
- větší zapojení a motivaci žáků,
- rozvoj spolupráce,
- efektivní zpětnou vazbu,
- podporu inkluze.

Pedagogové tak mohou využít technologie nejen k prezentaci učiva, ale i jako prostředek k aktivnímu zapojení žáků – například formou interaktivních cvičení, diskusí, online nástěnek, kvízů nebo sdílených dokumentů.

Zásadní je přitom promyšlené a smysluplné začlenění digitálních nástrojů do výuky, nikoli jejich samoúčelné používání.

2.2 Potřeba rozvoje digitálních kompetencí učitelů

S rostoucí digitalizací společnosti a školství narůstají i nároky na digitální kompetence pedagogů. Učitelé by měli být schopni technologie nejen ovládat, ale především je smysluplně a efektivně začleňovat do výuky. Nejde tedy pouze o technické dovednosti, ale o promyšlenou a cílenou pedagogickou práci s digitálními nástroji.

Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu, přeložený i do češtiny, rozděluje kompetence do šesti oblastí:

- Profesionální zapojení – komunikace a spolupráce v digitálním prostředí.
- Digitální zdroje – výběr, tvorba a sdílení vhodných výukových materiálů.
- Výuka a učení – podpora žáků prostřednictvím digitálních nástrojů.
- Hodnocení – používání technologií k hodnocení a poskytování zpětné vazby.
- Podpora žáků – zohlednění různých vzdělávacích potřeb.
- Digitální kompetence žáků – vedení žáků k odpovědnému využívání technologií.

V českém prostředí je DigCompEdu implementován např. prostřednictvím Strategie digitálního vzdělávání a rozpracován v materiálech NPI ČR. Učitelé tak mají k dispozici nejen rámec, ale i konkrétní příklady dobré praxe, jak své digitální dovednosti rozvíjet a uplatňovat.

2.3 Potřeba rozvoje digitálních kompetencí žáků

Digitální kompetence patří mezi klíčové dovednosti, které by si měl každý žák osvojit během školní docházky. V rychle se měnícím světě plném informací a technologií je nezbytné, aby žáci uměli technologie používat bezpečně, efektivně a kriticky.

Digitální kompetence žáků jsou v České republice definovány v Rámcovém vzdělávacím programu (RVP) i ve strategii digitálního vzdělávání. Vycházejí rovněž z evropského rámce DigComp, který rozlišuje pět hlavních oblastí:

- Informační a datová gramotnost – vyhledávání, hodnocení a zpracování informací.
- Komunikace a spolupráce – využívání technologií k efektivnímu sdílení a spolupráci.
- Tvorba digitálního obsahu – schopnost vytvářet a upravovat digitální materiály.
- Bezpečnost – ochrana osobních údajů, digitální stopy, duševní vlastnictví.
- Řešení problémů – kreativní využívání technologií k řešení různorodých úkolů.

Úlohou školy je poskytnout žákům prostor k tomu, aby tyto dovednosti mohli rozvíjet v různých předmětech, formách výuky i mimoškolních aktivitách. Digitální nástroje, jako je například sada La Digitale, mohou tento proces významně podpořit – jednoduchým, přehledným a bezpečným způsobem.

2.4 Význam jednoduchých a dostupných nástrojů pro pedagogickou praxi

Při integraci technologií do výuky je důležité volit takové digitální nástroje, které jsou nejen funkční, ale zároveň **uživatelsky přívětivé, dostupné a snadno použitelné**. Mnozí učitelé nemají prostor ani technické zázemí pro složité aplikace vyžadující registraci, instalaci nebo pokročilé nastavení.

Jednoduché nástroje s intuitivním rozhraním:

- snižují bariéru vstupu pro učitele i žáky,
- podporují spontánní a kreativní využití ve výuce,
- umožňují rychlou zpětnou vazbu a interaktivitu,
- neodvádějí pozornost od obsahu výuky technickými komplikacemi.

Z hlediska dostupnosti je skvělé, když jsou nástroje **zdarma, bez reklam a bez nutnosti sběru osobních údajů** – to je zvláště důležité v prostředí základního a středního školství, kde je nutné chránit soukromí žáků. Právě na tyto požadavky reaguje sada nástrojů **La Digitale**.

2.5 La Digitale – otevřená platforma pro učitele

La Digitale je francouzská iniciativa, jejímž cílem je nabídnout učitelům a školám sadu jednoduchých digitálních nástrojů pro každodenní výuku. Platforma je zcela **zdarma, bez reklam, bez nutnosti registrace a bez sběru osobních dat**, což z ní činí mimořádně etický a bezpečný nástroj vhodný pro školní prostředí.

2.5.1 Hlavní výhody

- **Jednoduchost** – intuitivní ovládání, vhodné i pro technicky méně zdatné uživatele.
- **Dostupnost** – nástroje běží online, bez potřeby instalace, fungují i na tabletech či telefonech.
- **Ochrana soukromí** – není nutné žádné přihlášení, žádné cookies, žádné sledování.
- **Lokalizace do angličtiny** – většina nástrojů je přeložena a přístupná i pro nefrancouzsky mluvící učitele. U některých nástrojů můžete použít lokalizaci do češtiny, ale nefunguje vždy úplně správně.

2.5.2 Hlavní nevýhody

- **Omezené funkce v porovnání s komerčními nástroji** – nástroje jsou záměrně jednoduché, což je výhoda, ale zároveň může chybět pokročilejší funkčnost (např. práce s databázemi, integrace do LMS systémů).
- **Dočasné uložení dat** – některé nástroje uchovávají data pouze po určitou dobu nebo lokálně v prohlížeči; při zavření okna může dojít ke ztrátě dat, pokud nejsou exportována.
- **Překlad do češtiny není vždy úplný nebo perfektní** – i když je většina nástrojů lokalizována, občas se mohou objevit prvky v angličtině nebo nepřesnosti v překladu.
- **Závislost na internetovém připojení** – všechny nástroje fungují online, takže bez připojení k internetu nelze platformu využít.

Přesto jsou tato omezení v kontextu běžné školní výuky spíše okrajová a nebrání efektivnímu využití. Výhody jednoduchosti, dostupnosti a ochrany soukromí je často převažují.

3 Praktická část

Nástrojů LaDigitale je opravdu hodně. V praktické části budou všechny představeny, některé podrobně i s návrhy na zařazení ve výuce, ostatní jen stručně. V čase některé nástroje mizí a jiné se zase objevují, toto je aktuální stav k srpnu 2025. U většiny lze přepnout francouzština na jiný jazyk. Při popisu nástrojů používám anglické výrazy.

Všechny nástroje platformy La Digitale jsou navrženy s důrazem na etické využití technologií ve vzdělávání. Fungují zcela bez registrace, nevyžadují instalaci a ve většině případů probíhá veškeré zpracování lokálně v prohlížeči uživatele. Data nejsou odesílána ani ukládána na serverech La Digitale, čímž je zajištěna maximální ochrana soukromí a bezpečnost dat žáků i učitelů. Platforma zároveň nepoužívá žádné sledovací prvky, analytiku ani reklamy. Díky tomu jsou nástroje vhodné i pro využití v základním školství a všude tam, kde je třeba dbát na ochranu osobních údajů.

Výstupem práce bude myšlenková mapa s přehledem, popisem a možnostmi využití nástrojů la Digitale. Zatímco tato závěrečná práce zůstane beze změn, myšlenková mapa bude aktualizována.

3.1 Nástroje pro spolupráci

Tyto nástroje mohou výrazně podpořit spolupráci mezi žáky, a to jak při skupinové práci, tak při sdílení nápadů nebo tvorbě společného obsahu. Výhodou těchto aplikací je jejich jednoduchost, přístupnost a možnost společné práce v reálném čase bez nutnosti registrace. Umožňují žákům komunikovat, tvořit a reflektovat učivo interaktivním a vizuálně atraktivním způsobem.

3.1.1 Digiboard

Digitální tabule pro sdílené psaní a kreslení, která může podpořit spolupráci žáků při tvorbě myšlenkových map, plánování projektů nebo vizuálního znázorňování učiva.

Využití v předmětech:

- **Český jazyk / Literatura** – plán vyprávění, schéma příběhu
- **Přírodověda / Zeměpis** – myšlenková mapa k tématu (např. ekosystémy, krajiny)
- **Občanská výchova** – návrhy pravidel třídy, diskuse o hodnotách
- **Projektová výuka** – plánování úkolů, brainstorming

Popis aktivity:

1. Učitel vytvoří sdílenou tabuli a zašle odkaz žákům.
2. Na tabuli společně zaznamenávají nápady, kreslí schémata nebo zapisují klíčové pojmy.
3. Tabule může sloužit i jako základ pro prezentaci skupinového výstupu.

Variace:

- Skupiny pracují na různých tabulích a výsledky si navzájem prezentují.
- Žáci vytvářejí tabuli k opakování učiva – například „Co jsme se naučili o lidském těle“.

Výhody:

- Podpora spolupráce a vizualizace myšlenek.
- Není potřeba registrace ani instalace.
- Možnost ukládání výsledků jako obrázek nebo PDF.

Omezení:

- Není určeno pro detailní kreslení – spíše pro jednoduché poznámky a náčrty.
- Funguje nejlépe na větších obrazovkách (PC, tablet).

3.1.2 Digicalc

Jednoduchý online nástroj založený na otevřeném softwaru Ethercalc, který umožňuje vytvářet spolupracující tabulky bez nutnosti registrace či instalace. Dokument je možné sdílet pomocí odkazu, který je nutné si uchovat pro opětovný přístup. Tabulku je možné exportovat do formátů .ods, .csv, .xlsx nebo .html.

Cíl

Rozvoj dovedností spolupráce, práce s tabulkou jako vizuálními a organizačními nástroji, komunikace a sdílení dat mezi žáky.

Možné využití v předmětech:

- **Matematika / Fyzika / Chemie** – řešení společných úloh, výpočty, tabulkové záznamy

- **Prvouka / Přírodověda / Zeměpis** – tvorba tabulky pro třídění a porovnávání
- **Občanská výchova / Mediální výchova** – soutěžní nebo projektové sebehodnocení
- **Cizí jazyk / Český jazyk** – společný slovníček nových pojmů
- **Informatika** – sběr a třídění dat

Popis aktivity:

1. Učitel vytvoří novou tabulku v Digicalc.
2. Zkopíruje odkaz a rozdá ho žákům (například přes Teams, Google Classroom).
3. Žáci spolupracují v reálném čase – vkládají údaje, vybírají formáty buněk, vyplňují příklady či třídí data.
4. Práce může probíhat ve skupinách na různých listech nebo ve společné tabulce, přičemž učitel může průběžně sledovat vývoj tabulky.
5. Po ukončení aktivity je možné tabulku exportovat nebo sdílet jako výsledek výuky.

Variace aktivity:

- **Spolupráce skupin:** každá skupina připraví část tabulky, poté prezentuje ostatním.
- **Projektová práce:** žáci evidují průběh projektů, úkoly, termíny, materiály.
- **Sebehodnocení:** žáci sami zaznamenávají svůj pokrok, úlohy, a následně odesílají učiteli.

Výhody

- **Rychlé spuštění,** bez registrace či přihlášení.
- **Kolaborativní** – práce v reálném čase, vhodné pro týmovou práci.
- **Exportovatelný formát** – možnost archivovat nebo sdílet výsledky ve známých formátech.
- **Může běžet na libovolném zařízení,** včetně tabletů a mobilů.

Omezení

- **Nutnost uložit odkaz** – bez něj nelze dokument později navštívit.
- **Není integrováno se školními LMS** – žádné propojení s Moodle apod.
- **Jednoduché funkce** – neobsahuje pokročilé analytické nástroje nebo grafy jako komerční platformy.

3.1.3 Digidoc

Online sdílený textový dokument (na bázi Etherpad). Umožňuje více uživatelům psát současně do jednoho textu v reálném čase, bez registrace.

Cíl:

Rozvíjet schopnosti **spolupráce, vyjadřování, strukturování textu a editace** v reálném čase, podpořit aktivní účast žáků při tvorbě společných materiálů.

Využití v předmětech:

- **Český jazyk / Cizí jazyk** – společné psaní příběhu, dialogů, dopisů
- **Občanská výchova** – tvorba manifestu, pravidel, návrhu projektu
- **Literární výchova** – kolektivní pokračování příběhu
- **Projektová výuka** – plánování, sepisování závěrů nebo zápisu z práce

Popis aktivity:

1. Učitel vytvoří nový dokument v Digidoc a odešle odkaz žákům.
2. Každý žák (nebo skupina) dostane vlastní část textu ke zpracování.
3. Žáci píší do sdíleného prostoru, sledují práci ostatních, mohou upravovat, komentovat.
4. Učitel v průběhu přispívá poznámkami, nebo závěrem shrne výstup.
5. Dokument je možné exportovat do formátu .txt, .html nebo .pdf.

Variace aktivity:

- **Příběh po větách:** každý žák napíše jednu větu a rozvíjí předchozí myšlenku.
- **Slovník pojmů:** každá skupina doplňuje definice odborných pojmů ke zvolenému tématu.
- **Tvorba osnovy / referátu / zápisu**

Výhody:

- **Okamžitá spolupráce**, bez nutnosti registrace.
- **Zobrazení různých barev pro jednotlivé přispěvatele** (každý píše jinou barvou).
- **Možnost exportu a archivace práce.**

Omezení:

- **Jediný dokument** – není možné pracovat odděleně na více souborech v rámci jednoho odkazu.
- **Bez pokročilého formátování** – nástroj je vhodný pro jednoduchý text.
- **Nutnost uchovat odkaz** – pro opětovné otevření.

3.1.4 Digipad

Online interaktivní nástěnka pro sběr a třídění obsahu. Uživatelé mohou vkládat poznámky, odkazy, obrázky, dokumenty, videa apod., a organizovat je ve sloupcích. Podporuje sdílení nápadů, strukturování informací a spolupráci žáků pomocí vizuálního nástroje.

Využití v předmětech:

- **Prvouka / Přírodověda / Vlastivěda** – společná sběrná nástěnka poznatků k tématu
- **Český jazyk** – plán vyprávění, nápady na příběh, třídění výrazových prostředků
- **Cizí jazyk** – slovní zásoba k tématu, obrázky s popisky, otázky a odpovědi
- **Občanská výchova** – diskuze o aktuálním tématu, brainstorming

Popis aktivity:

1. Učitel vytvoří nástěnku v Digipad a zašle nebo zobrazí odkaz žákům.
2. Žáci vkládají své příspěvky – texty, obrázky, odkazy – buď samostatně, nebo ve skupinách.
3. Nástěnka může být členěna do sloupců podle kategorií (např. „co už víme“, „co chceme zjistit“, „co jsme se naučili“).
4. Učitel následně nástěnku stáhne jako PDF, nebo zůstane aktivní pro další práci.

Variace aktivity:

- **Úvodní mapa k tématu:** před výukou sběr nápadů, co žáci vědí nebo tuší.
- **Reflexe po hodině:** co mě zaujalo, co mi nebylo jasné, co si zapamatuji.
- **Třídní výstava:** každý žák přidá svůj výstup nebo zajímavost k danému tématu.
- **Tvorba kvízu:** každý žák vytvoří kvízovou otázku – včetně správné a nesprávných odpovědí – z právě probraného učiva (například pro Kahoot). Učitel v reálném čase kontroluje a koriguje otázky a vytvoří z nich kvíz.
- **Sdílení obrázků:** žáci vyhledávají na webu obrázky k probíranému tématu a sdílí je na nástěnce

Výhody:

- **Velmi intuitivní rozhraní**, vhodné i pro mladší žáky.
- **Flexibilní použití** – texty, obrázky, videa, dokumenty.
- **Možnost stahování výstupu.**
- **Bez nutnosti registrace.**

Omezení:

- Při větším počtu příspěvků může být nepřehledná – vhodné rozdělení do sloupců.

3.1.5 Digipage

Jednoduchý nástroj pro tvorbu interaktivní prezentace nebo výukového webu, který umožňuje sestavit stránku s texty, obrázky, videi, odkazy, dokumenty a dalšími prvky, vše bez registrace. Podpořit samostatné objevování tématu, prezentaci výstupů žáků nebo přípravu učebního materiálu učitelem.

3.1.6 Digistorm

Nástroj pro anonymní brainstorming, zpětnou vazbu, anketu, sběr nápadů a hlasování o nejlepších odpovědích. Uživatelé přispívají nápady anonymně, poté mohou hlasovat pro nejlepší návrhy. Vhodné pro diskuze, plánování nebo reflektivní aktivity. Nástroj nabízí čtyři možnosti: anketa, kvíz, brainstorming, slovní mrak.

Anketa: umožňuje vytvořit anketu s předem danými možnostmi odpovědí, mezi kterými účastníci vybírají.

Kvíz: umožňuje učiteli vytvořit kvízové otázky s předem definovanou správnou odpovědí. Účastníci vybírají jednu možnost ze zadaných variant. Po odevzdání je možné zobrazit, kolik žáků odpovědělo správně. Hodí se pro soutěžní aktivity i formativní hodnocení.

Brainstorming: umožňuje anonymně sbírat otevřené odpovědi od žáků – bez předem daných možností. Žáci anonymně píší své nápady (jednoslovné i delší odpovědi). Odpovědi se zobrazují v reálném čase, lze je zobrazit všem nebo skrýt. Volitelně lze zapnout hlasování – žáci mohou označit nejlepší nápady.

Slovní mrak: umožňuje sběr krátkých odpovědí (slov nebo krátkých frází), které se zobrazují ve formě slovního mraku. Žáci píší své odpovědi (např. 1–2 slova), nástroj automaticky sestaví slovní mrak – čím častěji se slovo objeví, tím větší se zobrazí, výsledný obrázek je možné stáhnout jako PNG nebo použít při další diskuzi.

3.2 Nástroje pro tvorbu nebo úpravu multimediálního obsahu

Multimediální nástroje umožňují učitelům i žákům vytvářet, upravovat a kombinovat různé typy digitálního obsahu – od obrázků a videí až po interaktivní prezentace nebo komiksy. Jejich využití ve výuce podporuje kreativitu, vizuální myšlení i rozvoj digitálních dovedností. Díky intuitivnímu rozhraní a provozu bez registrace jsou tyto nástroje vhodné i pro méně technicky zdatné uživatele.

3.2.1 Digiblr

Nástroj slouží pro **rozmazání nebo zakrytí** vybraných obličejů v obrázku. Je zdarma, funguje bez registrace přímo v prohlížeči, obrázek nahrajeme, upravíme a stáhneme.

3.2.2 Digicard

Nástroj slouží pro tvorbu výukových kartiček (flashcards) s otázkou a odpovědí. Je zdarma, funguje bez registrace přímo v prohlížeči. Karty lze tvořit ručně nebo importovat ze souboru, následně procvičovat nebo sdílet pomocí odkazu.

3.2.3 Digidit

Nástroj pro vystřihování a ořez videí z YouTube. Je zdarma, funguje bez registrace přímo v prohlížeči. Stačí vložit odkaz na video, nastavit čas začátku a konce, oříznout a vygenerovat nový odkaz bez rušivých prvků.

3.2.4 Digidesign

Nástroj pro jednoduchý grafický návrh – např. tvorbu plakátů, letáků nebo titulních stran. Je zdarma, bez registrace, umožňuje vkládat texty, tvary, obrázky a vše umísťovat na plátno podle potřeby.

3.2.5 Digidiagram

Nástroj pro tvorbu jednoduchých schémat a diagramů (např. znázornění algoritmů, myšlenkových map, organizačních struktur). Funguje zdarma, bez registrace, přímo v prohlížeči. Nabízí základní tvary, šipky a možnost sdílení i exportu výstupu.

3.2.6 Digiface

Nástroj pro generování vlastního nebo náhodného avatara – kreslené postavičky. Je zdarma, bez registrace.

3.2.7 Digiflashcards

Nástroj pro tvorbu a procvičování sady výukových kartiček (oboustranné – přední a zadní strana). Funguje zdarma, bez registrace, s možností sdílení odkazu nebo exportu.

3.2.8 Digigif

Nástroj slouží k vytvoření animovaného GIFu z úryvku videa – lze vybrat začátek a konec klipu, přidat textovou vrstvu a stáhnout výsledné GIF. Je zdarma, funguje bez registrace přímo v prohlížeči. Všechny operace probíhají lokálně v prohlížeči a video se nikam neodesílá.

3.2.9 Digilock

Nástroj umožňuje vytvářet jednoduché a hravé mechanismy pro uzamčení obsahu, které můžete použít v únikových hrách. Je zdarma, bez registrace. Učitel vytvoří odkaz a nastaví heslo, které žák musí zadat pro vstup.

Je zde mnoho možností:

- **Matching** – přiřazování dvojic
- **Digital padlock** – číselný kód
- **Custom padlock** – vlastní kombinace
- **World map** – výběr místa na mapě
- **Colors** – pořadí barev
- **Points grid** – výběr bodů v mřížce
- **Switches** – nastavení přepínačů
- **Password** – klasické heslo
- **Wordfind** – hledání slova v poli
- **Directional pad** – směr pohybu (šipky)
- **Numeric keypad** – číselná klávesnice
- **Piano** – správné tóny na klaviatuře
- **Order** – seřazení položek
- **Caesar wheel** – šifrovací kolečko
- **Cloze text** – doplňování textu

3.2.10 Digimindmap

Nástroj pro tvorbu myšlenkových map. Nabízí možnost přidávat větve, barvy, upravovat strukturu a exportovat výsledek jako obrázek nebo PDF.

3.2.11 Digimerge

Nástroj slouží k **spojení (merge)** několika audio nebo video souborů do jednoho celistvého souboru. Proces probíhá **výhradně v prohlížeči, bez registrace**, data nejsou nahrávána na server La Digitale, pouze zpracovávána lokálně.

3.2.12 Digipdf

Digipdf je rozsáhlá sada nástrojů (52 modulů) určená pro práci s PDF soubory. Využívá open-source řešení **Stirling PDF** a umožňuje širokou škálu základního i pokročilého zpracování PDF dokumentů bez nutnosti instalace dalšího software.

Hlavní funkce Digipdf:

- **Konverze PDF do různých formátů:** .docx, .odt, .odp, .pptx, .ods, .xlsx
- **Redukce velikosti** PDF souborů
- **Úpravy struktury dokumentu:** extrahování, přeuspořádání nebo sloučení stránek
- **Tvorba a správa zabezpečení dokumentů:** přidání nebo odstranění hesla
- Další nástroje: otáčení stránek, ořezávání, přidání vodoznaku nebo číslování stránek

3.2.13 Digipen

Popis: Tvorba jednoduchých webových stránek pomocí živého editoru kódu (HTML, CSS, JavaScript).

Uživatel pracuje přímo v prohlížeči – vkládá kód a ihned vidí výsledek.

3.2.14 Digiquiz

Popis: Slouží k přehrávání interaktivních H5P kvízů vytvořených např. v aplikaci **Logiquiz**.

3.2.15 Digirecord

Jednoduchý nástroj pro **nahrávání zvuku přímo v prohlížeči**. Zvuk lze nahrát, přehrát a stáhnout jako soubor .webm.

3.2.16 Digiremovebg

Nástroj pro **odstranění pozadí z obrázku**. Uživatel nahraje fotografii, nástroj odstraní pozadí (např. za postavou) a výsledek si lze stáhnout jako PNG s průhledným pozadím.

3.2.17 Digislides

Nástroj slouží k **tvorbě jednoduchých multimediálních prezentací** – umožňuje vložit text, obrázky, odkazy a exportovat výsledek jako PDF. Řeší potřebu rychlé prezentace bez stahování aplikací, bez komplikovaného designu a bez sledování dat.

3.2.18 Digistrip

Nástroj slouží k vytváření **komiksových okének** pomocí přednastavených šablon – kancelář, postavy a objekty, bubliny. Uživatelé skládají obrázky a bubliny, upravují text a exportují grafiku jako obrázek.

3.2.19 Digitranscode

Nástroj pro **konverzi audio a video souborů** do různých formátů (např. MP3, OGG, MP4, WEBM). Zpracování probíhá lokálně v prohlížeči, bez registrace a reklamy. Umožňuje například zmenšit velikost souboru.

3.2.20 Digiwords

Nástroj pro tvorbu **word cloudu** – vizuální prezentace slov podle četnosti výskytu, který vytváří interaktivní slovní mraky živým sběrem slov od žáků. Vhodné pro reflexi i brainstorming.

3.3 Nástroje pro plánování, přípravu a interaktivní vedení hodiny

Tyto aplikace pomáhají učiteli strukturovat hodinu, řídit její průběh a aktivně zapojovat žáky.

3.3.1 Digibuzzer

Simuluje „bzučák“ pro přihlášení k odpovědi. Učitel vytvoří herní místnost, žáci se přihlásí, chtějí-li odpovídat, hlásí se dotykem (např. na smartphonu) a odpovídají na otázky. Učitel spravuje body a pořadí.

3.3.2 Digiscreen

Interaktivní úvodní obrazovka pro prezenční i vzdálenou výuku, která slouží jako centrální řídicí panel hodiny. Můžeme zde připravit celou hodinu podle toho, co budeme dělat. Připravenou tabuli můžeme exportovat.

Obsahuje například Tyto moduly:

- QR code – generátor QR kódu

- Text, image, audio – zobrazení textu, obrázků a zvuku
- Draw – kreslení
- YouTube clip & cut – přehrávání videa a výřez z YouTube
- Timer & Countdown – odpočet, časovač
- Word cloud – generátor slovního mraku
- Speech synthesis – převod textu na řeč (syntéza hlasu)
- Interactive exercises – interaktivní cvičení (řazení, doplňování textu)
- Embedded content – vložený externí obsah (např. LearningApps, iframe)
- Screen capture & annotate – snímání obrazovky s možností anotace
- Other modules – další moduly doplňující funkčnost (např. plánování)

3.3.3 Digisteps

Nástroj pro tvorbu **jednoduchých vzdělávacích scénářů (krok za krokem)**. Umožňuje učitelům sestavit **strukturovanou sekvenci výukových aktivit**, které mohou obsahovat text, soubory, odkazy, videa, cvičení, kvízy, formuláře a další prvky. Každý krok může být samostatně popsán a doplněn o multimediální obsah. Hotový scénář lze sdílet odkazem nebo QR kódem, je možné ho chránit heslem, je ideální pro distanční výuku, domácí zadání nebo projektovou práci.

3.3.4 Digitools

Digitools je sada jednoduchých a užitečných nástrojů pro výuku. Najdeme zde například kalkulačku, kolo štěstí, námořní bitvu, stopky, semafor, generátor vět nebo obrázků a další. Bohužel je pouze ve francouzštině, ale některé nástroje lze použít i bez znalosti jazyka, případně si pomůžeme překladatelem.

3.3.5 Digistorm

Nástroj je již popsán v kapitole 3.1.6

3.4 Nástroje pro sdílení a publikaci obsahu

Některé digitální nástroje umožňují učitelům i žákům publikovat výstupy, zpřístupnit informace nebo připravit výukový materiál k samostatnému procházení. Mohou sloužit jak pro prezentaci projektů, tak pro domácí práci nebo distanční výuku. Sdílení probíhá zpravidla prostřednictvím odkazu nebo QR kódu, bez nutnosti registrace. Výhodou je jednoduché ovládání a přehledná struktura, která podporuje samostatnost a zodpovědnost žáků.

3.4.1 Digibunch

Nástroj slouží k vytvoření sbírky (balíčku) odkazů – tzv. „bouquet“. Uživatel přidá více URL adres, které pak může sdílet jako jednu stránku.

3.4.2 Digicode

Nástroj pro **generování QR kódů** z libovolného odkazu nebo textu. Umí vložit obrázek a měnit barvu. Výsledný kód lze zobrazit, stáhnout a vytisknout.

3.4.3 Digiflip

Nástroj umožňuje **převést PDF soubor do listovací online publikace** (flipbooku). Výsledek působí jako interaktivní knížka, je vhodný např. pro školní časopisy nebo výstupy projektů.

3.4.4 Digilink

Jednoduchý nástroj pro **zkrácení odkazu (shorten URL)**. Zkrácený odkaz je pak snadnější ke sdílení např. ústně, na tabuli nebo v tisku. Nevyžaduje registraci ani přihlášení. Je dostupný pouze podporovatelům La Digitale.

3.4.5 Digiread

Nástroj pro **čisté zobrazení webových stránek bez reklam a rušivých prvků**. Po zadání odkazu převede stránku do jednoduššího režimu čtení (text + obrázky). Vhodné pro soustředěné čtení i tisk.

3.4.6 Digishare

Umožňuje **sdílet soubory mezi zařízeními** přes místní síť (peer-to-peer), bez ukládání na server nebo nutnosti připojení k internetu. Funguje přímo v prohlížeči a neukládá data trvale.

3.4.7 Digiview

Nástroj pro **přehrávání videí z YouTube bez rušivých prvků** – bez reklam, návrhů, komentářů apod. Stačí vložit odkaz na video, přehrávání probíhá v čistém režimu, navíc můžete video zkrátit a vybrat tak jen relevantní část.

4 Závěr

Závěrem lze konstatovat, že sada digitálních nástrojů La Digitale představuje velmi přístupný a efektivní prostředek pro obohacení výuky v různých vzdělávacích kontextech. Díky intuitivnímu ovládání, provozu bez nutnosti registrace a důrazu na ochranu soukromí je tato platforma vhodná i pro učitele, kteří se v oblasti technologií teprve orientují.

Ačkoli některé nástroje mohou být funkčně nahrazeny jinými již používanými aplikacemi, mnoho z nich nabízí jedinečné možnosti, které běžné školní nástroje nenabízejí – například snadné sdílení, tvorbu interaktivních aktivit nebo spolupráci v reálném čase.

Významným přínosem je rovněž skutečnost, že nástroje fungují online, bez reklam, bez sledování a bez nutnosti ukládat data na externí servery. To je v kontextu základního a středního vzdělávání velmi důležitý aspekt.

Práce s nástroji La Digitale může vést nejen ke zvýšení efektivity a atraktivity výuky, ale také k rozvoji digitálních kompetencí žáků i učitelů. Platforma nabízí inspirativní možnosti pro individualizaci, spolupráci i tvořivou práci žáků, a zaslouží si tak pozornost každého pedagoga, který hledá smysluplné a etické způsoby integrace digitálních technologií do výuky.

5 Použité zdroje

- **LA DIGITALE.** *Des services libres pour l'éducation* [online]. [cit. 2025-09-19]. Dostupné z: <https://ladigitale.dev>
- **JOINT RESEARCH CENTRE.** *European Framework for the Digital Competence of Educators – DigCompEdu* [online]. [cit. 2025-09-19]. Dostupné z: <https://digitalizace.rvp.cz/files/evropsky-ramec-digitalnich-kompetenci-pedagogu-digcompedu.pdf>
- **JOINT RESEARCH CENTRE.** *DigCompEdu – Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů* [online]. [cit. 2025-09-19]. Dostupné z: <https://digitalizace.rvp.cz/files/digcompedu.pdf>
- **MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY.** *Rámec digitálních kompetencí učitele* [online]. [cit. 2025-09-19]. Dostupné z: <https://msmt.gov.cz/vzdelavani/ramec-digitalnich-kompetenci-ucitele>
- **NALLET, Johann.** *YouTube kanál* [online]. [cit. 2025-09-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@nalletjohann4283>

6 Přílohová část

Myšlenková mapa dostupná zde:

https://orgpad.info/s/AMj1gpP_zpr



