

Vzdělávací obor: **Hudební, taneční a dramatická výchova**

Očekávaný výsledek učení: **UAK-HTD-001-ZV5-001**

Zapojuje se aktivně do her, cvičení a tvořivých činností, v nichž získává, upevňuje a rozvíjí základní reprodukční, interpretační i tvůrčí dovednosti.

Popis úrovně **Na cestě:**

- Přijímá pravidla a zadání.
- Zapojuje se do skupinových herních aktivit a cvičení, v nichž získává základní dovednosti a návyky uplatnitelné v reprodukčních, interpretačních a tvůrčích činnostech hudební, taneční a dramatické výchovy:
 - Sleduje průběh hudby a vnímá souvislosti s její náladou, dynamikou, tempem a svojí aktivitou.
 - Zapojuje se do her a cvičení založených na vyjadřování a komunikaci pohybem / tanečním pohybem.
 - Zapojuje se do herních aktivit a cvičení, v nichž získává základní dovednosti pro tvorbu v oblasti dramatické výchovy a divadla (hlasové a mluvní, pohybové, komunikační, improvizací, dovednosti pro hru v roli, skupinovou spolupráci apod.).

Tančíme na měňavou hudbu

Autor materiálu: Ondřej Hrách

Anotace:

V této aktivitě se žáci zapojí do hudebně pohybové hry, během níž pohybově reagují na proměny hudebního doprovodu. Žáci procvičují aktivní naslouchání hudbě, reakce na hudební změny a pohybovou expresi. Aktivita využívá digitální nástroje k vytvoření i modulacím hudby a žáci se v jejím průběhu seznamují s pravidly jejich užívání.

Zadání pro žáky:

Evokace (5–10 min):

- Evokaci zahajte dialogem s třídou, který podnítl vybavování základních hudebních prvků a vytvoří prostor pro osobní zkušenosti žáků:
 - Učitel může začít otázkou: „Když posloucháte hudbu, čeho si všimnete jako první?“ Nechte žáky sdílet své nápady a postřehy (např. „že je pomalá/rychlá“, „že tam hrají bubny“, „že zní smutně nebo vesele“).
 - Navazujte doplňujícími otázkami: „Jak poznáme, že se hudba zrychluje?“, „Co uděláte, když slyšíte opravdu vysoký tón? A co když je tón hluboký?“, „Poznáte, který nástroj právě hraje? A jak zní třeba bicí oproti houslím?“
- Postupně se dostáváme k pojmenování hudebních prvků, které se budou později objevovat v hlavní aktivitě: tempo a rytmus, výška tónů, melodie, barva zvuku a instrumentace. Tyto prvky zaznamenejme na tabuli.
- Na závěr evokace se můžeme žáků zeptat, jak by asi jejich tělo mohlo reagovat na každý z těchto prvků – a tím přirozeně navázat na hlavní část aktivity.

Aktivita (15–20 min):

- Volitelné: Učitel otevře aplikaci Suno (AI generátor hudby – suno.com/create), vloží slova lidové písně (kterou mohou doporučit žáci), zadá hudební žánr/styl (opět mohou doporučit žáci), nechá vygenerovat píseň a stáhne ji jako soubor mp3. Tato píseň bude sloužit jako základ pro následnou pohybovou aktivitu.
 - Upozorněte, že aplikace Suno má stanovené věkové omezení a pravidla pro uživatele od 13 let (doporučujeme zkontrolovat aktuální pravidla používání) a že je potřeba tato pravidla dodržovat ve škole i mimo školu. Ve školním prostředí je možné jejich využití prostřednictvím učitele, případně doma prostřednictvím rodičů.
 - Alternativa: učitel píseň vygeneruje předem nebo si připraví jinou píseň v mp3.
- Učitel nejprve přehraje píseň bez jakýchkoli změn. Žáci se volně pohybují prostorem a spontánně reagují na hudbu pohybem nebo jen tempem, rytmem chůze. Cílem je vnímat hudbu jako celek, vyjádřit ji pohybem a reagovat na pohyby ostatních spolužáků.
- Následně učitel otevře aplikaci Moises (studio.moises.ai/library) a nahraje připravenou píseň v mp3.
- Zatímco se píseň analyzuje (zpravidla 1–2 minuty), upozorní učitel žáky, že aplikace Moises má stanovené věkové omezení a pravidla pro uživatele od 13 let (doporučujeme zkontrolovat aktuální pravidla používání) a že je potřeba tato pravidla dodržovat ve škole i mimo školu. Ve školním prostředí je možné jejich využití prostřednictvím učitele, případně doma prostřednictvím rodičů.
- Následně učitel představí vybrané funkce: živá změna tempa, živá modulace tóniny, živá izolace nástrojů (zejména bicích).
- Učitel spolu s žáky vymyslí pravidla, jak budou pohybem reagovat na jednotlivé změny v hudbě – jak proměníme svůj pohyb, když:
 - se zrychlí tempo? (např. rychlejší pohyby, drobnější kroky...)
 - se zpomalí tempo? (např. pomalejší pohyby, delší kroky...)
 - se zvýší tóny? (např. pohyb na špičkách...)
 - se sníží tóny? (např. pohyb v podřepu...)
 - bude slyšet pouze určitý nástroj? (např. bicí = poskakování v rytmu...)
 - se hudba zastaví? (např. zamrznutí...)
- Žáci realizují první kolo „tance na měňavou hudbu“ – během přehrávání učitel průběžně manipuluje s parametry hudby v aplikaci a pozoruje, zda žáci reagují podle domluvených pravidel. Během přehrávání není dobré promítat obraz přes projektor, aby žáci reagovali pouze na sluchové vjemy.
- Učitel rozdělí třídu do skupin po 3–4 žácích. Každá skupina si vymyslí jakoukoli úpravu pohybových prvků (alespoň pro dva typy hudebních změn). Po krátké diskusi skupiny sdílejí svá nová pravidla s ostatními.
- Následuje druhé kolo „tance na měňavou hudbu“, kde každá skupina tančí podle svých přizpůsobených pravidel. Učitel opět během přehrávání průběžně manipuluje s parametry hudby v aplikaci a pozoruje, zda žáci reagují podle domluvených pravidel.
- Volitelné: dle časových možností a aktivity žáků může učitel pokračovat i třetím kolem s případnými dalšími úpravami.

Reflexe (5 min):

- Jak se vám tančilo na jednotlivé hudební změny? Co bylo náročnější, co bylo jednodušší?
- Bylo pro vás snadné/obtížné rychle reagovat na změny v hudbě?
- Překvapilo vás, jak lze hudbu upravovat pomocí digitálních nástrojů?
- Co jste se dnes naučili o spojení hudby a pohybu?

Vazba na klíčové kompetence

Název KK

Složka KK
Kód OVU

Znění OVU

Vzdělávací strategie

KK kulturní – Kulturní a umělecké sebevyjádření KKT-SVJ-000-ZV5-001	<i>Vyjadřuje své myšlenky a pocity prostředky různých druhů umění.</i>	- učitel organizuje tvůrčí aktivity, ve kterých mají žáci možnost vyjádřit své myšlenky a pocity prostřednictvím hudby a tance; tímto způsobem podporuje jejich kreativitu a sebevyjádření
KK digitální – Bezpečnost v digitálním prostředí KDI-BZK-000-ZV5-001	<i>Respektuje pravidla bezpečného zacházení s digitálními zařízeními i daty a zásadami zdraví neohrožujícího chování v digitálním prostředí.</i>	- učitel vede žáky k tomu, aby pravidla podporovala aktivní přístup žáků k využívání digitálních technologií, a současně dbá na to, aby pravidla podporovala digitální pohodu (wellbeing) žáků a vedla je k ochraně jejich duševního, fyzického a sociálního zdraví

Metodický komentář pro učitele

Technické vybavení:

- počítač pro učitele se stabilním připojením k internetu + projektor
- reproduktory

Příprava:

- Vytvořte si bezplatný účet v aplikaci Moises (studio.moises.ai/library) a vyzkoušejte si funkce v sekci „Track separation“ – nahrajte mp3, vyčkejte, než se provede analýza, poté píseň rozklikněte, zahajte přehrávání a živě upravujte tempo, tóninu či instrumentaci.
- Chcete-li píseň vygenerovat přímo v hodině, vytvořte si rovněž bezplatný účet v aplikaci Suno (suno.com/create) a seznamte se s funkcemi pro vytváření písní.
 - Nechcete-li píseň generovat přímo v hodině, připravte si předem vhodný mp3 soubor. Můžete jej rovnou nahrát do aplikace Moises.

Průběh hodiny:

- Důležité je vytvoření bezpečného a podporujícího prostředí, kde se žáci nebudou cítit hodnoceni za své pohybové vyjádření. Zdůrazněte, že nejde o „správný“ tanec, ale o kreativní pohybové reakce na hudební podněty.
- Při změnách v hudbě postupujte od jednodušších k složitějším – nejprve můžete pracovat např. pouze s tempem a až později přidávat další změny.
- Dbejte na to, aby se zapojili všichni žáci. Nejprve se všichni zapojují do společného kolektivního pohybu – celý kolektiv reaguje stejným způsobem na dané hudební podněty. Tento přístup pomáhá vytvořit bezpečné prostředí a podporuje zapojení i méně sebevědomých dětí.
- Změny v hudbě provádějte dostatečně zřetelně a nechte žákům čas na ně reagovat.
- Při reflexi vedte žáky k přemýšlení nad tím, jak hudební parametry ovlivňují naše vnímání a pohybové reakce.
- Neopomíjejte digitální kompetenci: aktivita má žákům nejen zprostředkovat zážitek z hudebněpohybové činnosti, ale také ukázat možnosti využití digitálních technologií. Seznamte žáky s pravidly jejich bezpečného a zodpovědného používání (především věková omezení).

Popis ověřování

Učitel sleduje, zda žák:

- aktivně se zapojuje do pohybových aktivit a reaguje na hudební podněty
- rozpoznává změny v tempu, výšce tónů a instrumentaci a odpovídajícím způsobem na ně reaguje pohybem
- dokáže vymyslet a navrhnout vlastní pohybové reakce na hudební změny
- spolupracuje ve skupině při vytváření nových pravidel pro reakce na hudbu

- vyjadřuje svůj prožitek z aktivity a reflektuje spojení mezi hudbou a pohybem
- projevuje zájem o to, jak fungují digitální nástroje pro úpravu hudby

Učitel vede žáky k:

- uvědomělému vnímání hudby a jejích změn
- tvořivému vyjadřování hudebních charakteristik vlastním tělem
- porozumění tomu, jak digitální technologie mohou rozšířit možnosti práce s hudbou
- reflektování vlastního hudebního a pohybového prožitku
- rozvíjení koordinace pohybu a smyslu pro rytmus
- vzájemnému respektu k různým způsobům pohybového vyjádření

Ukázka řešení

Příklad písně „Kočka leze dírou“ vygenerované v aplikaci Suno v hiphopovém stylu:
suno.com/song/186e2ed3-6021-489e-a24e-ab851e33b040

Zdroje

Autorská úloha