

Vzdělávací obor: **Výtvarná a filmová výchova**

Očekávaný výsledek učení: UAK-VFV-001-ZV5-004

Experimentuje s výtvarnými a filmovými prostředky a uplatní je ve vlastní tvorbě a tvořivé hře.

Popis úrovně **Splněno**

- Navrhne, realizuje a vyhodnotí vlastní jednoduchý experiment s použitím výtvarných a filmových prostředků.
- Vytvoří dílo, které kombinuje výtvarné a filmové prostředky.
- Sdílí vytvořené dílo s ostatními způsobem, který si zvolil.
- Vybírá pro něj důležité výsledky vlastní tvůrčí činnosti a vhodným způsobem je uchovává.

Filmové kouzlení

Autor materiálu: Ondřej Hrách

Anotace

Tato ilustrativní úloha propojuje práci s pohyblivým obrazem, zvukem a digitálními nástroji. Žáci ve skupinách natáčejí krátké audiovizuální tvary, které po „převrácení“ v digitálním nástroji vytvářejí zajímavé a překvapivé triky. Aktivita rozvíjí kreativitu žáků, jejich schopnost plánovat jednoduchý děj a zároveň jim přibližuje způsob, jakým lze manipulovat s filmovým materiálem pro dosažení různých uměleckých záměrů.

Časová náročnost: alespoň 45 minut

Zadání pro žáky

Evokace:

- Prohlédněte si několik krátkých videí, kde se děje odehrávají pozpátku – například předměty létají ze země do ruky, roztržený papír se sám zcelí nebo voda teče zpět do láhve.
- Zamyslete se, jak asi byla tato videa vytvořena?
- Učitel vám vysvětlí, že videa byla digitálně „převrácena“, díky čemuž vznikají zajímavé efekty. Nyní si taková působivá videa zkusíme sami vytvořit.

Aktivita:

- Rozdělte se do skupin po třech. Vaším úkolem je vytvořit vlastní krátké video (20–40 sekund) přehrávané pozpátku.
- Vyberte si jeden z těchto námětů nebo vymyslete vlastní:
- Magická přitažlivost – předměty „vyskakují“ ze země do ruky nebo na stůl.
- Kouzelná guma – pomocí gumy „kreslíte“ obrázek (ve skutečnosti gumujete již nakreslený obrázek).
- Oprava zničených věcí – roztržený papír nebo rozbitý předmět se „sám opraví“.
- Apod. – fantazii a experimentům se meze nekladou.
- Videa musí obsahovat také alespoň pět slov, která při přehrání pozpátku budou znít tak, jak mají (například natočené „šám es kaj ‚joha“ by se přeměnilo na „ahoj, jak se máš“).
- Ve skupince si dobře předem naplánujte, co budete dělat, jaká bude logická souslednost ve výsledném videu; dále si rozdělte role v týmu a rozmyslete si, jaké věci budete k natáčení potřebovat.
- Na školní tablet natočte první verzi vašeho videa.

- Otevřete stránku ezgif.com/reverse-video, nahrajte své video a nechte ho převrátit.
- Všimněte si, co byste mohli ještě vylepšit, a stejným způsobem připravte lepší verzi.
- Hotové video odevzdejte učiteli dle domluvených pravidel.

Reflexe:

- Podíváme se společně na všechna vytvořená videa. Po každém videu si krátce popovídáme: Co se povedlo? Co bylo náročné?
- Na závěr se společně zamyslete nad tím, jaké různé možnosti manipulace s videem přinášejí digitální technologie.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
KK digitální Tvorba digitálního obsahu KDI-TDO-000-ZV5-001	Vytváří jednoduchý digitální obsah v rámci plnění stanovených výukových cílů.	<ul style="list-style-type: none"> - učitel zařazuje do výuky takové aktivity, ve kterých žáci vyjadřují své představy za pomoci digitálních technologií - učitel vede žáky ke zkoumání různých možností, jak vyjádřit své představy či prezentovat informace - učitel vede žáky ke spolupráci na tvorbě digitálního obsahu v týmových projektech
KK digitální Digitální vývoj a inovace KDI-VIN-000-ZV5-001	Využívá digitální technologie doporučeným způsobem k zefektivnění vlastní práce.	<ul style="list-style-type: none"> - učitel vede žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v konkrétních výukových situacích - učitel vede žáky ke sdílení zkušeností, k diskusím a společnému hodnocení přínosů a rizik využití digitálních technologií v dané situaci
KK k podnikavosti a pracovní Realizace akcí, aktivit, projektů KPP-REA-000-ZV5-001	Navrhne realizaci aktivit v jednotlivých krocích.	<ul style="list-style-type: none"> - učitel nabízí žákům volnější úkoly, projekty, které jim umožňují aktivně se ptát, vybrat si témata, rozhodovat se, plánovat své akce, nést za ně odpovědnost a řešit je nezávisle, novými originálními přístupy - učitel začleňuje do výuky bloky přiměřené věku žáků zabývající se základy projektového managementu (plánování, organizování, řízení a sledování projektů od počáteční fáze až po dokončení)
KK k podnikavosti a pracovní Spolupráce a týmová práce KPP-TYM-000-ZV5-001	Podílí se na spolupráci ve skupině.	<ul style="list-style-type: none"> - učitel vytváří různorodé pracovní skupiny, aby se žáci učili spolupracovat s jinými lidmi, pomáhá žákům nastavit role, nabízí možnost výběru rolí

Vazba na základní gramotnosti

Název ZG Složka ZG Kód OVU	Znění OVU	Komponenty a vzdělávací strategie
ZG logicko-matematická Matematické uvažování ZGM-MUV-000-ZV5-001	Zkoumá vzory a zákonitosti v různých matematických situacích.	<ul style="list-style-type: none"> - Komponenta: analýza: Popíše slovně a zapíše své kroky při řešení jednoduché i složitější úlohy. - Komponenta: logický úsudek: Usuzuje na vztahy a souvislosti mezi objekty a vyvozuje logické závěry. - Vzdělávací strategie: Učitelé plánují a integrují konkrétní projevy žáků pomocí učebních úloh, čímž aktivně podporují rozvoj základních gramotností žáků

Metodický komentář pro učitele

Upozornění:

- Žáci by měli být před realizací tohoto cvičení vybaveni určitými předešlými zkušenostmi. Měli by mít představu, jak vzniká pohyblivý obraz, a než se začnou věnovat reverznímu videu, měli by určitě projít tvůrčím procesem zaměřeným na tvorbu klasického audiovizuálního obsahu a umět dobře ovládat digitální zařízení.

Potřebné technické vybavení:

- tablety nebo chytré telefony s možností natáčení videa (alespoň jeden na skupinu) a s přístupem k internetu;
- učitelský počítač s připojením na internet + projektor + reproduktory.

Příprava před hodinou:

- Připravte si několik krátkých ukázkových videí pro úvodní evokaci.
- Vyzkoušejte si práci s online aplikací EZgif, konkrétně s funkcí Reverse (ezgif.com/reverse-video). Aplikace je jednoduchá a intuitivní.
- Překontrolujte, zda aktuální pravidla používání této služby nejsou v rozporu s plánovaným využitím dětmi.

Průběh hodiny:

- Podporujte různorodé pracovní skupiny.
- Při natáčení obcházejte jednotlivé skupiny a pomáhejte jim s technickými problémy nebo při hledání vhodných nápadů.
- Povzbuzujte žáky k experimentování a zkoušení více variant.
- Podporujte práci s detailním plánováním – pomáhejte skupinám promýšlet dějovou sekvenci a proměnu akce při obráceném přehrání.
- Všimněte si zapojení všech členů skupiny a citlivě podporujte méně aktivní či méně sebevědomé žáky.
- Při promítání videí komentujte především snahu a kreativní nápady a zdůrazňujte, že drobné nedostatky ve videu nejsou žádný problém – šlo o kreativní experiment, nikoli o vytvoření bezchybného videa.

Popis ověřování

Učitel sleduje, zda žák:

- aktivně se zapojuje do skupinové práce a přichází s vlastními nápady;
- experimentuje s různými možnostmi natáčení a hledá zajímavé vizuální efekty;
- dokáže plánovat dějovou sekvenci s ohledem na to, jak bude působit při přehrání pozpátku;
- reflektuje rozdíl mezi původním záměrem a výsledným efektem po digitální úpravě;
- propojuje své předchozí zkušenosti s výtvarnými prostředky s novými filmovými možnostmi.

Učitel vede žáky k:

- systematickému plánování tvůrčího procesu od nápadu k realizaci;
- smysluplnému využívání digitálních nástrojů pro uměleckou tvorbu;
- konstruktivní zpětné vazbě při hodnocení práce ostatních skupin.