

Viruscience



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	6
1.1	Základní údaje	6
1.2	Anotace programu.....	7
1.3	Cíl programu	7
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	7
1.5	Forma	12
1.6	Hodinová dotace	13
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	13
1.8	Metody a způsoby realizace	13
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	14
1.10	Materiální a technické zabezpečení	17
1.11	Plánované místo konání	18
1.12	Způsob realizace programu v období po ukončení projektu.....	18
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	19
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	19
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	20
2.1	Den první	20
2.1.1	Vítá tě virus.....	20
2.1.2	Mé oko je objektiv	21
2.1.3	Točím vše, co létá, leze, utíká.....	23
2.1.4	Ahoj, jsem VIRUS	24
2.1.5	Proč?.....	25
2.1.6	Mluví, tedy jsem	28
2.1.7	Mé oko čočky má – biologie	32
2.1.8	Mé oko čočky má – film.....	33
2.1.9	Rytmus v kole	34
2.1.10	Komiks, gag, pointa	35
2.1.11	Jsi Master střih	37
2.1.12	Mé první dílo	40
2.1.13	Stop den 1.....	40
2.2	Den druhý.....	41
2.2.1	Klapka den 2	41
2.2.2	Mluví a vím, co říkám	43
2.2.3	Střídám žánry.....	45



2.2.4 Kamera	49
2.2.5 V hlavní roli strašilka.....	52
2.2.6 Expoziční hra.....	54
2.2.7 Můj oblíbený virál.....	55
2.2.8 Virál (přednáška)	56
2.2.9 Virál (diskuze)	59
2.2.10 Jsi Premier střih I	60
2.2.11 Co chtěl autor říct?	62
2.2.12 Mé druhé dílo	64
2.2.13 Stop den 2.....	64
2.3 Den třetí	65
2.3.1 Klapka den 3	65
2.3.2 Život v řece	66
2.3.3 V hlavní roli řeka.....	69
2.3.4 Virál x Science.....	69
2.3.5 Návštěva science show.....	71
2.3.6 Já a mé téma.....	72
2.3.7 Krátký příběh	73
2.3.8 Jsi Premier střih II	75
2.3.9 Mé třetí dílo.....	76
2.3.10 Skleník.....	77
2.3.11 Hvězdy	80
2.3.12 Stop den 3.....	81
2.4 Den čtvrtý	83
2.4.1 Klapka den 4	83
2.4.2 Hledání sdělení	84
2.4.3 Prezentace tématu a sdělení	85
2.4.4 Od příběhu ke storyboardu	86
2.4.5 Tvorba scénáře	89
2.4.6 Jde se točit.....	89
2.5 Den pátý	91
2.5.1 Klapka den 5	91
2.5.2 Střih	92
2.5.3 Mé finální dílo.....	93
2.5.4 Loučí se Virus.....	94



3 Metodická část	95
Prolog	95
3.1 Den první	97
3.1.1 Vítá tě Virus	97
3.1.2 Mé oko je objektiv	99
3.1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	102
3.1.4 Ahoj, jsem Virus	104
3.1.5 Proč?	105
3.1.6 Mluvím, tedy jsem	109
3.1.7 Mé oko čočky má – biologie	113
3.1.8 Mé oko čočky má – film	115
3.1.9 Rytmus v kole	117
3.1.10 Komiks, gag, pointa	119
3.1.11 Jsi Master střih	122
3.1.12 Mé první dílo	123
3.1.13 Stop den 1	125
3.2 Den druhý	127
3.2.1 Klapka den 2	127
3.2.2 Mluvím a vím, co říkám	129
3.2.3 Střídám žánry	131
3.2.4 Kamera	134
3.2.5 V hlavní roli strašilka	137
3.2.6 Expoziční hra	140
3.2.7 Můj oblíbený virál	142
3.2.8 Virál (přednáška)	143
3.2.9 Virál (diskuze)	145
3.2.10 Jsi Premier střih I	146
3.2.11 Co chtěl autor říct?	148
3.2.12 Mé druhé dílo	150
3.2.13 Stop den 2	151
3.3 Den třetí	153
3.3.1 Klapka den 3	153
3.3.2 Život v řece	155
3.3.3 V hlavní roli Řeka	157
3.3.4 Virál x Science	159



3.3.5 Návštěva Science show	161
3.3.6 Já a mé téma.....	162
3.3.7 Krátký příběh	165
3.3.8 Jsi Premier střih II	167
3.3.9 Mé třetí dílo.....	169
3.3.10 Skleník.....	171
3.3.11 Hvězdy	175
3.3.12 Stop den 3.....	177
3.4 Den čtvrtý	179
3.4.1 Klapka den 4	179
3.4.2 Hledání sdělení	181
3.4.3 Prezentace tématu a sdělení	182
3.4.4 Od příběhu ke storyboardu	184
3.4.5 Tvorba scénáře	186
3.4.6 Jde se točit.....	188
3.5 Den pátý	191
3.5.1 Klapka den 5	191
3.5.2 Střih	193
3.5.3 Mé finální dílo.....	195
3.5.4 Loučí se Virus.....	196
4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	199
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	202
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	203
7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu	204
8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	205
Použitá literatura a doplňující zdroje ke samostudiu.....	206
Zdroje	208



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	VIDA! školám – propojení formálního a neformálního vzdělávání CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008290
Název programu	Letní škola popularizace vědy VIRUScience
Název vzdělávací instituce	VIDA! science centrum provozuje Moravian Science Centre Brno, příspěvková organizace
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Křížkovského 554/12, 603 00 Brno, www.vida.cz
Kontaktní osoba	Janet Prokešová, janet.prokesova@vida.cz Aleš Pilgr, ales.pilgr@vida.cz
Datum vzniku finální verze programu	30. 6. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	Pětidenní letní škola s množstvím praktických dílen a zážitkových programů rozvíjející tvořivost a technické dovednosti v oblasti tvorby přírodovědně popularizačních videí.
Cílová skupina	SŠ obory zakončené maturitou
Délka programu	60,3 vyučovacích hodin (2715 minut)
Zaměření programu	nová média, multimediální tvorba, prezentační dovednosti, strukturování informací
Rozvíjené klíčové kompetence	komunikace v mateřském jazyce, komunikace v cizích jazycích, matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií, schopnost práce s digitálními technologiemi, schopnost učit se, sociální a občanské schopnosti, smysl pro iniciativu a podnikavost, kulturní povědomí a vyjádření
Tematická oblast	Spolupráce škol, školských zařízení a ostatních organizací a institucí jako center vzdělanosti a kulturně-společenského zázemí v obci, spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů zacílených na děti a mládež kulturními a pamětovými



	institucemi na venkově a v menších obcích, využívání potenciálu sítě knihoven a případně i jiných kulturních institucí jako přirozených komunitních center v obcích. Rozvoj talentu dětí a žáků v rámci formálního, zájmového a neformálního vzdělávání, podpora dlouhodobé a systematické práce s talentovanými dětmi a mládeží. Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže.
Tvůrci programu	Janet Prokešová, Aleš Pilgr, Patrik Král, Tomáš Kratochvíl
Odborný garant programu	Mgr. Sven Dražan, sven.drazan@vida.cz
Odborní posuzovatelé	
Program pro žáky se SVP	NE

1.2 Anotace programu

Jedná se o pětidenní letní školu s ubytováním. Každý žák se bude podílet na tvorbě 4 science videí, a to zčásti samostatně a zčásti ve skupině. V průběhu se žáci zdokonalí v práci s filmovou technikou, střihem, v prezentačních dovednostech, tvorbou příběhů a v práci ve skupině. Videá jsou zaměřena na oblast biologie. Součástí programu jsou terénní pozorování, sběr materiálů a pozorování v laboratoři. Lektoři během letní školy jsou ve tvůrčím kontaktu s žáky. Ovlivňují průběh tvorby, směřují jej, motivují a připomínají dílčí práci. Veškerá videa jsou během programu zveřejňována na veřejné facebookové stránce, která je speciálně k danému kurzu vytvořena.

1.3 Cíl programu

- Žáci zdokonalí své komunikační a prezentační dovednosti a práci s multimédií.
- Žáci projdou kreativním procesem tvorby od nápadu k finální realizaci.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
komunikace v mateřském jazyce	1.1 Vítá tě Virus	Komunikací s realizátorem a s ostatními žáky.
	1.2 Mé oko je objektiv	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s tablety.
	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
	1.5 Proč?	Formulací motivačního dopisu a konfrontace s ostatními.



1.7 Mé oko čočky má – biologie	Aktivní komunikací mezi žáky v laboratoři. Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
1.8 Mé oko čočky má – film	Pochopením instrukcí, jak správně pracovat s tablety při natáčení záběrů z mikroskopu.
1.9 Rytmus v kole	Rychlou tvorbou krátkých otázek a odpovědí.
1.10 Komiks, gag, pointa	Interpretací nakreslených komiksů.
1.6 Mluvím, tedy jsem	Tvorbou hesel, příběhů a asociací.
2.10 Jsi Premier stříh I a II	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s programem Adobe Premiere. Tvorba komentářů popisující video, a to buď formou titulků, nebo hlasovým overdabingem.
Mé první, druhé a třetí dílo	Porovnáním svého díla s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
1.13 Stop den 1, 2, 3	Aktivní komunikací mezi žáky a rozbořem průběhu celého dne, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
2.2 Mluvím a vím, co říkám	Cvičením mluveného projevu – dechové cvičení, práce s mimikou, asociace.
2.3 Střídám žánry	Prací s textem o strašilce.
2.4 Kamera	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s poloprofesionální filmařskou technikou.
2.5 V hlavní roli strašilka	Prezentováním připraveného textu před kamerou.
2.6 Expoziční hra	Nácvikem porozumění výkladu pravidel simulační hry a pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky. Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry. Porozuměním jednotlivých šifer a hádanek.
2.8 Virál (přednáška)	Porozuměním přednášeného textu.
2.9 Virál (diskuze)	Formulací myšlenek do otázek. Pochopením, čím by pro mě mohly být zkušenosti odborníka prospěšné.
3.2 Život v Řece	Aktivní komunikací mezi žáky v terénu. Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
3.3 V hlavní roli Řeka	Porozuměním instrukcí, komunikací v týmech a s pracovníkem neformálního vzdělávání.
3.4 Virál x Science	Pochopením pojmů, a zamyšlením se nad tím, jak jsou zastoupeny v jednotlivých videích. Vysvětlením, v čem jsou videa unikátní.
3.5 Návštěva science show	Sledováním science show a pochopením tématu. Diskuzí při následné reflexi.
3.6 Já a mé téma	Porozuměním psaného textu při čtení informací o tématech v dotazníku.
3.10 Skleník	Pochopením pravidel a doptáváním se, přípravou strategie a rozdělením rolí přede hrou a mezi jednotlivými koly a nutností se rychle rozhodovat a jednat pod časovým tlakem.
2.11 Co chtěl autor říct?	Formulací sdělení po videa.
3.7 Krátký příběh	Prací s textem a tvorbou samotného příběhu, nácvikem přednesu, interpretací při čtení a prezentací vzniklého příběhu a rozbořem a porozuměním vyslechnutého textu připraveného druhým žákem.



	3.11 Hvězdy	Porozuměním vysvětlení faktorů, které ovlivnily rozdělení do týmů, pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky, aktivní komunikací mezi žáky během diskuse a rozбором navržených témat.
	4.2 Hledání sdělení	Aktivní komunikací mezi žáky během diskuse, rozбором navržených témat.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Vysvětlením tématu a zvolených sdělení, odpovědi na dotazy ke sdělením – na jejich výklad a důsledky, aktivní komunikací mezi žáky během diskuse a rozбором pojmenovaných sdělení.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Prací s příběhem.
	4.5 Tvorba scénáře	Tvorbou textu při vytváření scénáře.
	4.6 Jde se točit	Prací s textem při natáčení videí.
	5.3 Mé finální dílo	Porovnáním se s ostatními, jak ostatní pracovali se sdělením, scénářem, dialogy a storyboardem.
	5.4 Loučí se Virus	Aktivní komunikací mezi žáky a rozбором průběhu předcházejících dní, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Spočítáním počtu nasbíraných druhů za daný časový úsek. Použitím nástrojů k efektivnímu odchytu různých druhů živočichů a rostlin.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Osvojením si práce s mikroskopickou technikou. Osvojením si práce s tabletem.
	2.3 Střídám žánry	Tříděním informací v textu a vybráním toho důležitého pro můj žánr.
	2.6 Expoziční hra	Nutností najít a zjistit faktické údaje v expozici a následné správné použití těchto údajů při vyplňování křížovky.
	2.8 Virál (přednáška)	Pochopením zpracovávaných statistických dat o dosahu videí na sociálních sítích a youtube.
	3.2 Život v Řece	Zkoumáním živočichů žijících v řece.
	3.6 Já a mé téma	Uvědoměním si vlastních znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	3.7 Krátký příběh	Kontextualizací a aplikací svých zkušeností a vědomostí a logickou návazností a propojením.
	3.10 Skleník	Nutností propočtů a rozmyšlením nejvhodnější strategie na základě vstupních parametrů.
	3.11 Hvězdy	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	4.2 Hledání sdělení	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
schopnost práce s digitálními technologiemi	4.6 Jde se točit	Prací s technikou při natáčení videí.
	1.2 Mé oko je objektiv	Nastavováním tabletů a ovládáním kamery (fotoaparátu, mobilu nebo tabletu).
	1.8 Mé oko čočky má - film	Natáčením přes tablet a seznámením se s jeho specifiky, výhodami a nevýhodami.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Prací s nahrávacím zařízením ZOOM.
	1.11 Jsi Master střih	Střih videa v počítačovém programu. Seznámením se s formátem videa a export a import videí.
	2.4 Kamera	Nastavováním manuálních funkcí kamer.
	2.7 Můj oblíbený virál	Prací s tablety a orientací ve virtuálním prostoru.
	2.10 Jsi Premier střih I a II	Prací s programem Adobe Premiere.



	3.2 Život v Řece	Poznáním práce s USB mikroskopem.
	3.3 V hlavní roli Řeka	Prací s digitálními technologiemi.
	5.2 Střih	Prací s programem Adobe Premiere.
schopnost učit se	1.2 Mé oko je objektiv	Okamžitou aplikací instrukcí při natáčení a konzultace s pracovníkem neformálního vzdělávání. Přípravou materiálu vhodného pro střih.
	1.8 Mé oko čočky má - film	Trpělivým natáčením záběrů.
	1.9 Rytmus v kole	Skupinovou spoluprací.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Pochopením a okamžitou aplikací pravidel různých her.
	1.11 Jsi Master střih	Přímou aplikací instrukcí pracovníka neformálního vzdělávání. Diskuzí s pracovníkem neformálního vzdělávání a ostatními žáky.
	Mé první, druhé a třetí dílo	Porovnáním svého díla s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.
	2.2 Mluvím a vím, co říkám	Plněním úkolů a sebereflexí.
	2.4 Kamera	Prací se stativy, stojany a světly. Přípravou materiálu vhodného pro střih.
	2.7 Můj oblíbený virál	Rešeršováním.
	2.10 Jsi Premier střih I a II	Okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s pracovníkem neformálního vzdělávání. Prací s dříve natočeným materiálem. Objevováním možností audiovizuální montáže.
	3.3 V hlavní roli Řeka	Prací se stativy, pohybem ve svahu, v řece. Snahou o zachycení co nejlepšího záběru.
	3.4 Virál x Science	Pochopením pojmů, a zamyšlení se nad tím, jak jsou zastoupena v jednotlivých videích.
	3.10 Skleník	Možností poučit se z chyb a chovat se v jednotlivých kolech různě/lépe.
	5.4 Loučí se Virus	Reflektováním a připomenutím si získaných dovedností za celý týden.
	4.5 Tvorba scénáře	Aplikací toho, co se naučili o tvorbě storyboardu.
	3.7 Krátký příběh	Interpretací a prezentací vytvořeného textu na kameru.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Pochopením, co je to storyboard a proč je důležitý.
	4.6 Jde se točit	Poučením se z chyb při natáčení v průběhu týdne a zapracování při natáčení závěrečného videa.
	5.2 Střih	Prací s dříve natočeným materiálem a objevováním možností audiovizuální montáže.
	5.3 Mé finální dílo	Porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
sociální a občanské schopnosti	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Uvědoměním si pestrosti života v městském prostředí. Uvědoměním si, jak rozmanitý je život kolem nás.
	1.4 Ahoj, jsem Virus	Audiovizuálním vjemem znělky ve setmělém sále a seznámením se s maskotem celého workshopu.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Uvědoměním si, že život je pestřejší, než se na první pohled zdá.



	1.9 Rytmus v kole	Vytvořením rychlých otázek, na které se dá rychle a jednoduše odpovědět.
	1.10 Komiks, gag, pointa	Snahou pochopit a navázat na rozkreslený komiks svého kolegy.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Spoluprací s ostatními.
	1.13 Stop den 1, 2, 3	Zažitím si a uvědoměním, k čemu vede reflexe týmové práce a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Týmovou prací při skupinových aktivitách.
	2.2 Mluvím a vím, co říkám	Naladěním se na ostatní ve skupinových aktivitách.
	2.5 V hlavní roli strašilka	Zkušenost s tím, co s naší psychikou dělá mluvení do záznamu.
	2.6 Expoziční hra	Aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru při hledání správných odpovědí na otázky v křížovce.
	3.2 Život v Řece	Uvědoměním si, že život je velmi pestrý i tam, kde bychom to na první pohled nečekali.
	4.2 Hledání sdělení	Úvahou nad tématem v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad tématem v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	3.7 Krátký příběh	Uvědoměním si a zveřejněním svých zkušeností a aktivním pojmenováním rizik, kam mohou společnost některé výsledky zavést.
	3.4 Virál x Science	Hledání podstaty sdělení videa.
	3.6 Já a mé téma	Úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou a úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
	1.1 Vítá tě Virus	Tím, že žáci dorazili na sraz a zapojují se do kolektivu.
	3.11 Hvězdy	Úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
	4.5 Tvorba scénáře	Konzultacemi s realizátory a specialistou na virální videa, tvořením v týmu.
	4.6 Jde se točit	Spoluprací v týmu.
smysl pro iniciativu a podnikavost	5.2 Střih	Konzultacemi s realizátory a tvořením v týmu.
	5.4 Loučí se Virus	Reflexí své a týmové práce a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.
	1.2 Mé oko je objektiv	Nalezením objektu a jeho zkoumáním. Vymýšlením, jak ho natočit.
	1.7 Mé oko čočky má – biologie	Navrhováním vlastního seznamu detailů k pozorování. Vyhledáváním informací v odborné literatuře.
	1.8 Mé oko čočky má – film	Samostatným hledáním vzorků, experimentováním.
	1.9 Rytmus v kole	Pokud se někdo nezapojuje, brzdí celou skupinu.



	1.10 Komiks, gag, pointa	Tvorbou obrázků a příběhu.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Aktivitou v jednotlivých hrách.
	2.5 V hlavní roli strašilka	Pozitivní zpětnou vazbou a vědomím, a podporováním toho, aby do toho šli všichni společně.
	2.6 Expoziční hra	Časovým limitem ukončení hry.
	3.2 Život v Řece	Navrhováním a realizací vlastních detailů k pozorování.
	3.6 Já a mé téma	Vyplněním bodů a zamyšlením se na jednotlivými tématy.
	3.7 Krátký příběh	Samostatným výběrem tématu, navozením diskuse nad výběrem témat, domluvou kolektivu a samostatnou tvorbou textu – krátkého příběhu.
	3.10 Skleník	Malým počtem lidí v týmu a nutností zapojení všech.
	3.11 Hvězdy	Zamyšlením se na jednotlivými tématy a hledáním společného tématu pro celou skupinu.
	4.2 Hledání sdělení	Zamyšlením se nad vším, co s tématem souvisí a hledáním sdělení s celou skupinou.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Zamyšlením se nad jednotlivými sděleními u tématu skupiny a zamyšlením se nad jednotlivými sděleními ostatních týmů.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
	4.5 Tvorba scénáře	Motivováním realizátorů do tvoření a jejich pomoci.
	4.6 Jde se točit	Stanovením role, kterou každý člen týmu zastává.
kulturní povědomí a vyjádření	1.2 Mé oko je objektiv	Přemýšlením o realitě jako o východisku pro sdělení divákovi.
	2.3 Střídám žánry	Vytvářením různých žánrů interpretace textu.
	2.7 Můj oblíbený virál	Přemýšlením nad tím, na který tip videí lidé rádi koukají a sdílejí. Kladením si otázky, co je to virální science video.
	2.8 Virál (přednáška)	Seznámením se s tím, jak se šíří a sledují videa po sociálních sítích a youtube. Popisem fungování současných médií a jejich dosah.
	3.4 Virál x Science	Rozšířením obzorů toho, jaká videa jsou lidmi často sdílena a uvažování nad tím proč.
	3.7 Krátký příběh	Zasazením tématu do prostředí, které si žák sám vybere a přiblížením vybraného prostředí ostatním žákům.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Pochopením, že při přípravě filmu je potřeba mít záběry pečlivě rozkreslené.
	4.5 Tvorba scénáře	Specifikací žánru připravovaného videa a uvědoměním si, pro koho budu chtít video natáčet.
	4.6 Jde se točit	Natáčením scén zapsaných do storyboardu.

1.5 Forma

Pětidenní pobytový program pro žáky středních škol ukončených maturitní zkouškou pro 8-16 žáků je složen z řady aktivit, které dramaturgicky navazují a směřují k tomu, aby žáci byli schopni formulovat sdělení a myšlenku a tuto myšlenku převést za pomoci získaných filmařských a prezentačních dovedností do audiovizuálního výstupu. Zvolená forma je dále diskutována v [Prologu](#) 3. metodické části.



1.6 Hodinová dotace

Koncept a jeho přenositelnost do jiných podmínek jsou diskutovány v [Prologu](#) do 3. metodické části.

Aktivita / Blok	Počet minut	Počet vyučovacích hodin (45 min)	Barva
Seznamovací a informativní aktivity	180	4,00	Zelená
Pohybové aktivity	225	5,00	Červená
Prezentační dovednosti	195	4,33	Žlutá
Práce s informacemi a sdělením	450	10,00	Oranžová
Natáčení	630	14,00	Fialová
Střih a postprodukce	630	14,00	Modrá
Nová média	240	5,33	Azurová
Biologie	165	3,67	Hnědá
Celkem	2715	60.33	

Čas	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Pondělí				Vitá tá viru s	Má to je to	Čas ta	Točím vše, co leží užitá	Pau za	ahy - jem vnu	Proč	Mluví mady jem	Oběd		Mluví mady jem	Má oko čochy má - bio	Má oko čochy má - film				Večeře	Ry mus v kole	Komik gag pointa	Jsi master střih		Pauza	Má prv ní dilo	Stop den 1	
Úterý	Kla pla den 2	Snídaně	Mluví mady jem	Střídám látky	Pau za	Kamera	V hlavní roli strašilka	Pauza	Expoziční hra	Oběd			Oběd	Má oblíbený virál	Virál přednáška	Virál díl uže	Pauza		Jsi premier střih		Večeře	Co chtěl autor fict	Má dru há dilo	Stop den 2				
Středa	Kla pla den 3	Snídaně	Život v face	V hlavní roli feka	Pauza	Virál vs. Science	Návěsta science show	Oběd	Já a má tám a	Krátký příběh	Pauza		Jsi premier střih 2		Má třetí dilo	Večeře					Skleník	Stop den 3	Hvězdy					
Čtvrtek	Kla pla den 4	Snídaně	Hledání sdělení	Prezentace tématu sálání	Pauza	Od příběhu ke storyboardu	Tvorba scénáře	Oběd					Jde se točit						Večeře		Jde se točit							
Pátek	Kla pla den 5	Snídaně										Oběd		Má finální dilo	Loučí se Virus													
Čas	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00

[Itinerář v tabulce.](#)

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Program byl vyvinut pro žáky středních škol ukončených maturitní zkouškou. Účast je dobrovolná a probíhá v období prázdnin. Při uvedení programu se počítá se skupinou 8–15 žáků. Tito žáci se dopředu nemusí znát. Součástí přihlášky je motivační dopis, ve kterém každý žák napíše, co je jeho zájmem a proč se chce letní školy zúčastnit. Upřednostnění jsou žáci, kteří inklinují k filmové/výtvarné tvorbě anebo k přírodním vědám. Není to ovšem nutnou podmínkou pro přijetí na kurz. Pokud by zájemců bylo příliš mnoho, je dobré vybrat žáky tak, aby byl přibližně stejný počet filmařů a vědců.

1.8 Metody a způsoby realizace

Protože se jedná o žáky středních škol, jsou odborné části vyučovány frontální výukou, přednáškami, laboratorním pozorováním. Praktická výuka práce s filmovou technikou je realizována metodou projektové výchovy a samostatným experimentováním. Cvičení prezentačních dovedností je realizováno zážitkovou pedagogikou formou krátkých workshopů a gamefikací. Při tvorbě závěrečného videa je výuka vedena metodou řízené diskuze, debaty s odborníkem a konzultací. Během kurzu je podporována týmová spolupráce žáků.



1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Chronologicky		
Aktivity	Délka (minuty)	Anotace
Den 1	510	
1.1 Vítá tě Virus	15	První setkání realizátorů a žáků. Vyřízení formálních záležitostí a natočení úvodního videa.
1.2 Mé oko je objektiv	15	Seznámení žáků se základními zákonitostmi volby záběru při natáčení.
1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	60	Pozorování, natáčení a sběr biologického materiálu ve volné přírodě.
1.4 Ahoj, jsem Virus	15	Navození atmosféry, zhlédnutí znělky, seznámení se s maskotem workshopu.
1.5 Proč?	60	Obeznamení žáků s organizací a pravidly workshopu. Představení pracovníků neformálního vzdělávání a účastníků workshopu.
1.6 Mluví, tedy jsem	45	Pohybová a mluvicí aktivita, při které se žáci jednak poznají a také si procvičí některé řečnické dovednosti.
1.7 Mé oko čočky má - biologie	45	Seznámení se s mikroskopováním na obyčejném i stereomikroskopu.
1.8 Mé oko čočky má - film	90	Natáčení pozorování materiálu pod mikroskopy.
1.9 Rytmus v kole	15	Rytmická, skupinová aktivita postavená na asociacích.
1.10 Komiks, gag, pointa	45	Kreslení skupinové komiksových příběhů různými tvůrčími způsoby.
1.11 Jsi Master střih	75	Seznámení se se střihem videa v aplikaci Kinemaster a střih prvního videa.
1.12 Mé první dílo	15	Sledování prací z prvního dne a seznámení s fungováním FB stránky VIRUScience.
1.13 Stop den 1	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 2	540	
2.1 Klapka den 2	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění se na celý den.
2.2 Mluví a vím, co říkám	45	Skupinová řečnická aktivita, při které se pracuje s příběhem.
2.3 Střídám žánry	45	Popis strašilky ďábelské různými prezentačními/literárními styly. Prezentace před dalšími žáky a inspirování se ostatními.
2.4 Kamera	30	Seznámení se se základními funkcemi a manuálním nastavením kamery.
2.5 V hlavní roli strašilka	60	Natáčení videa o strašilce ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
2.6 Expoziční hra	60	Pohybová aktivita v expozici, při které jsou luštěny šifry.
2.7 Můj oblíbený virál	30	Žáci mají za úkol na internetu najít své oblíbené virální video.
2.8 Virál (přednáška)	60	Přednáška specialisty na virální videa.
2.9 Virál (diskuze)	15	Diskuze týkající se přednášky o virálních videích.
2.10 Jsi Premier střih	120	Seznámení se se střihem videa v programu Adobe Premiere a střih videa o strašilce.
2.11 Co chtěl autor říct?	30	Sledování vybraných science videí a formulace jejich sdělení.
2.12 Mé druhé dílo	15	Sledování prací z druhého dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
2.13 Stop den 2	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 3	630	
3.1 Klapka den 3	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
3.2 Život v Řece	60	Sběr a zkoumání rostlin a živočichů v řece a okolí.
3.3 V hlavní roli Řeka	75	Natáčení videa o životě v řece ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.



3.4 Virál x Science	60	Hodnocení virálních videí dle kritérií, na kterých je video postaveno: unikátnost, sdělení, osobnost, technika, estetika, forma, relevantnost.
3.5 Návštěva science show	45	Zhlédnutí science show a následná vedená diskuze zaměřená na sdělení.
3.6 Já a mé téma	15	Krátký dotazník týkající se toho, jaká témata s žáky rezonují.
3.7 Krátký příběh	60	Žáci samostatně vytvářejí příběhy na předem zvolené pseudovědecké téma. Tyto příběhy si vzájemně přečtou.
3.8 Jsi Premier stříh II	135	Stříh videa života v řece v programu Adobe Premiere.
3.9 Mé třetí dílo	15	Sledování prací ze třetího dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
3.10 Skleník	90	Pohybová, strategická, skupinová hra stavění skleníků a pěstování rostlin.
3.11 Hvězdy	45	Týmová debata o tématu, kterému se budou chtít žáci věnovat při závěrečném natáčení.
3.12 Stop den 3	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 4	645	
4.1 Klapka den 4	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
4.2 Hledání sdělení	45	Žáci v týmech po 3 - 5 členech dělají rešerši na dané téma. Vytvoří si myšlenkovou mapu a definují pět sdělení, které o daném tématu platí.
4.3 Prezentace tématu a sdělení	45	Celý tým předstoupí před celou skupinu. Představí své téma a všech 5 sdělení, ke kterým během rešerše došli. V momentě jejich prezentace mají k dispozici ostatní žáky a realizátory jako poradní sbor.
4.4 Od příběhu ke storyboardu	45	Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu. Žáci pracují v týmech a převádějí svůj příběh do storyboardu. Výsledek konzultují s realizátorem.
4.5 Tvorba scénáře	135	Žáci si přinášejí téma a sdělení, které chtějí předat svým videem. Na základě toho vytvoří scénář, který je následně konzultován s realizátory a specialistou na virální video. Ve chvíli, kdy dokončí scénář, vypracují storyboard.
4.6 Jde se točit	360	Natáčení závěrečného videa.
Den 5	390	
5.1 Klapka den 5	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
5.2 Stříh	300	Stříh závěrečného videa v programu Adobe Premiere.
5.3 Mé finální dílo	30	Prezentace celého programu VIRUScience veřejnosti, promítání závěrečných děl a předání certifikátů.
5.4 Loučí se Virus	45	Ukončení kurzu a závěrečná zpětná vazba.

Podle témat		
Aktivita	Délka (minuty)	Anotace
Seznamovací a informativní aktivity	180	Aktivity, při kterých se žáci seznamují, reflektují den, nebo vyplňují formuláře.
1.1 Vítá tě Virus	15	První setkání realizátorů a žáků. Vyřízení formálních záležitostí a natočení úvodního videa.
1.4 Ahoj, jsem Virus	15	Navození atmosféry, zhlédnutí znělky, seznámení se s maskotem workshopu.
1.5 Proč?	60	Obeznamení žáků s organizací a pravidly workshopu. Představení pracovníků neformálního vzdělávání a účastníků workshopu.
5.4 Loučí se Virus	45	Ukončení kurzu a závěrečná zpětná vazba.
1.13 Stop den 1, 2, 3	45	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba. (3×15 minut)
Pohybové aktivity	225	Aktivity, které slouží pro mentální uvolnění žáků a vybití jejich fyzické energie.



2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	60	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den. (4×15 minut)
1.9 Rytmus v kole	15	Rytmická, skupinová aktivita postavená na asociacích.
2.6 Expoziční hra	60	Pohybová aktivita v expozici, při které jsou luštěny šifry.
3.10 Skleník	90	Pohybová, strategická, skupinová hra stavění skleníků a pěstování rostlin.
Prezentační dovednosti	195	Aktivity zaměřené na prezentaci před publikem, nebo kamerou. Cvičí se zde mluvený i performativní projev žáků.
1.6 Mluvím, tedy jsem	45	Pohybová a mluvicí aktivita, při které se žáci jednak poznají a také si procvičí některé řečnické dovednosti.
2.2 Mluvím a vím, co říkám	45	Skupinová řečnická aktivita, při které se pracuje s příběhem.
2.3 Střídám žánry	45	Popis strašilky ďábelské různými prezentačními/literárními styly. Prezentace před dalšími žáky a inspirování se ostatními.
3.7 Krátký příběh	60	Žáci samostatně vytvářejí příběhy na předem zvolené pseudovědecké téma. Tyto příběhy si vzájemně přečtou.
Práce s informacemi a sdělením	450	Aktivity zaměřené na tvůrčí proces a interpretaci vlastních, případně cizích myšlenek.
1.10 Komiks, gag, pointa	45	Kreslení skupinové komiksových příběhů různými tvůrčími způsoby.
2.11 Co chtěl autor říct?	30	Sledování vybraných science videí a formulace jejich sdělení.
3.5 Návštěva science show	45	Zhlédnutí science show a následná vedená diskuze zaměřená na sdělení.
3.6 Já a mé téma	15	Krátký dotazník týkající se toho, jaká témata s žáky rezonují.
3.11 Hvězdy	45	Týmová debata o tématu, kterému se budou chtít žáci věnovat při závěrečném natáčení.
4.2 Hledání sdělení	45	Žáci v týmech po 3 - 5 členech dělají rešerši na dané téma. Vytvoří si myšlenkovou mapu a definují pět sdělení, které o daném tématu platí.
4.3 Prezentace tématu a sdělení	45	Celý tým předstoupí před celou skupinu. Představí své téma a všech 5 sdělení, ke kterým během rešerše došli. V momentě jejich prezentace mají k dispozici ostatní žáky a realizátory jako poradní sbor.
4.4 Od příběhu ke storyboardu	45	Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu. Žáci pracují v týmech a převádějí svůj příběh do storyboardu. Výsledek konzultují s realizátorem.
4.5 Tvorba scénáře	135	Žáci si přinášejí téma a sdělení, které chtějí předat svým videem. Na základě toho vytvoří scénář, který je následně konzultován s realizátory a specialistou na virální video. Ve chvíli, kdy dokončí scénář, vypracují storyboard.
Natáčení	630	Aktivity věnované práci s filmovou technikou a sběru filmového materiálu.
1.2 Mé oko je objektiv	15	Seznámení žáků se základními zákonitostmi volby záběru při natáčení.
1.8 Mé oko čočky má - film	90	Natáčení pozorování materiálu pod mikroskopy.
2.4 Kamera	30	Seznámení se se základními funkcemi a manuálním nastavením kamery.



2.5 V hlavní roli strašilka	60	Natáčení videa o strašilce ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
3.3 V hlavní roli Řeka	75	Natáčení videa o životě v řece ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
4.6 Jde se točit	360	Natáčení závěrečného videa.
Střih a postprodukce	630	Aktivity věnované zpracování natočeného filmového materiálu.
1.11 Jsi Master střih	75	Seznámení se střihem videa v aplikaci Kinemaster a střih prvního videa.
2.10 Jsi Premier střih I	120	Seznámení se střihem videa v programu Adobe Premiere a střih videa o strašilce.
3.8 Jsi Premier střih II	135	Střih videa života v řece v programu Adobe Premiere.
5.2 Střih	300	Střih závěrečného videa v programu Adobe Premiere.
Nová média	240	Aktivity zaměřené na publikování videí na internetu.
1.12 Mé první dílo	15	Sledování prací z prvního dne a seznámení s fungováním FB stránky VIRUScience.
2.12 Mé druhé dílo	15	Sledování prací z druhého dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
3.9 Mé třetí dílo	15	Sledování prací ze třetího dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
2.7 Můj oblíbený virál	30	Žáci mají za úkol na internetu najít své oblíbené virální video.
2.8 Virál (přednáška)	60	Přednáška specialisty na virální videa.
2.9 Virál (diskuze)	15	Diskuze týkající se přednášky o virálních videích.
3.4 Virál x Science	60	Hodnocení virálních videí dle kritérií, na kterých je video postaveno: unikátnost, sdělení, osobnost, technika, estetika, forma, relevantnost.
5.3 Mé finální dílo	30	Prezentace celého programu VIRUScience veřejnosti, promítání závěrečných děl a předání certifikátů.
Biologie		Aktivity, ve kterých se žáci zdokonalují v praktických dovednostech z oblasti biologie.
1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	60	Pozorování, natáčení a sběr biologického materiálu ve volné přírodě.
1.7 Mé oko čočky má - biologie	45	Seznámení se s mikroskopováním na obyčejném i stereomikroskopu.
3.2 Život v Řece	60	Sběr a zkoumání rostlin a živočichů v řece a okolí.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Realizační tým:

- 2 realizátoři, kteří vedou programy a organizují celý chod.
- 2 pomocní realizátoři. Pomáhají s organizací žáků, starají se o technické vybavení, pracují s nahranými soubory a daty.
- 1 pedagog biolog. Ideálně středoškolský učitel.
- 1 filmový specialista. Měl by mít praktické zkušenosti s natáčením a střihem videí. Minimální počet hodin věnovaný natáčení a střihu je 1500, nebo středoškolské či vysokoškolské vzdělání v oboru kamera, nebo střih.



- 1 externí specialista na virální video. Člověk, který se dlouhodobě zabývá tvorbou, šířením, nebo zkoumáním virálních videí.

Materiál	Počet kusů
Počítač	Třetina žáků
Program Adobe Premiere	Třetina žáků
Sluchátka	Pro každého žáka
Tablet s programem Kinemaster	Pro každého žáka
Stojan na tablet	Pro každého žáka
Fotografické světlo	Polovina žáků
Stativ pro fotografické světlo	Polovina žáků
Kamera/digitální fotoaparát	Třetina žáků
Stativ na kameru/fotoaparát	Třetina žáků
Flash paměť	Pro každého žáka
Externí disk 1 TB	1
Sešit	Pro každého žáka
Tričko VIRUScience	Pro každého žáka
Nahrávací zařízení ZOOM	Třetina žáků
Mikroport	Třetina žáků
Headset	Polovina žáků
Tyčový mikrofon	1
Teleskopická tyč pro tyčový mikrofon	1
XLR - kabel	Třetina žáků
Počítač + projektor + reprobedna	1
Připojení k internetu	Pro každého žáka
Mikroskop	Pro každého žáka
Stereomikroskop	Pro každého žáka

1.11 Plánované místo konání

Místem konání je Science centrum VIDA! Ale realizace je možná v jakémkoliv místě, kde je možno zajistit laboratoř a místnost pro konání programů a střihu. Je třeba mít v místě konání zajištěný i nocleh. Protože se jedná o natáčení videí s biologickým zaměřením, je vhodné zajistit přístup do přírody pro sběr materiálu a vhodná místa pro natáčení. Například: louka, les, potok, řeka nebo vodní plocha.

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Celý program je věnován práci s multimédií v oblasti vědy a její popularizace. Lze jej využít jako projektovou výuku, školu v přírodě, pobytový kurz, a to na gymnáziích nebo uměleckých školách. Je možné jej využít pro mimoškolní zájmové skupiny věnující se přírodním nebo technickým oborům, případně dramatické tvorbě. S mírnou úpravou a se zvýšeným zaměřením na dramaturgickou práci může být program vhodný pro studenty filmových oborů. Realizace programu může být nabídnuta v rámci soutěže amatérských tvůrců science videí. Dále je možné jej využít při vzdělávání žáků a studentů pedagogických oborů.



1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Parametrizovaný rozpočet zde

Parametry: 11 žáků, 5 realizátorů (1 pedagog, 2 externí odborníci, 2 pracovníci neformálního vzdělávání).

Položka		Předpokládané náklady	poznámky
Náklady na zajištění prostor		0 Kč	
Ubytování, stravování a doprava účastníků		27 500 Kč	
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	0 Kč	
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	27 500 Kč	
Náklady na realizátory		89 060 Kč	
z toho	<i>Stravné realizátorů</i>	6 650 Kč	
	<i>Ubytování organizátorů</i>	2 250 Kč	pedagogický dozor
	<i>Ostatní náklady</i>	24 000 Kč	materiál a pronájem techniky
	<i>Odměna realizátorům</i>	56 160 Kč	
	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora včetně odvodů</i>	pracovník neformálního vzdělávání 180 Kč, odborník 450 Kč	
Náklady celkem		116 560 Kč	
Poplatek za 1 účastníka		10 596 Kč	

1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Všechny materiály programu Letní škola popularizace vědy VIRUScience jsou k dispozici na adrese

<https://mscb.vida.cz/skolam/download> pod licencí [Creative Commons 4.0 BY-SA](#).

Program bude po schválení řídicím orgánem zveřejněn na portále <https://rvp.cz/>.

Pokud není uvedeno jinak, jsou použité obrázky, grafy, mapky, tabulky, prezentace, fotografie či videa v programu včetně příloh autorským dílem tvůrců programu nebo bylo zakoupeno s autorskými právy, případně použito z volných databází.

Pořízená videa a fotografie jsou do programu zařazeny v souladu s GDPR.



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Den první

2.1.1 Vítá tě virus

Forma a popis realizace

Všichni realizátoři mají trička s logem VIRUScience a čekají na přicházející žáky. Filmový specialista natáčí, hlavní realizátor vybírá dokumentaci, další realizátor (např. specialista zvuku) rozdává vstupní dárky, a realizátor (např. pedagog biologie) rozdává jmenovky. Z původně nepřehledné skupiny se brzy oddělují a odcházejí rodiče žáků. Zůstávají jen žáci a realizátoři.

Metody

Aktivizace.

Pomůcky a materiál

Položka
profi kamera
SD karta
Stativ
Složka účastníků
Dárkové balíčky
Pomůcky k aktivitě Točím vše co létá, leze, utíká
Jmenovky
Trička pro pracovníky neformálního vzdělávání

Obsah

Dobrý den, ahoj, ano jste tady správně na workshopu VIRUScience. Já se jmenuji Janet, se mnou jste komunikovali mailem. Vítáme vás i vaše rodiče u nás ve VIDA SC! A rovnou vám představím další realizátory VIRUSu, které už znáte z našeho zvacího videa – zvukař Aleš, biolog Patrik a za kamerou Tomáš. A ještě tu máme další dva VIRUSové pomocníky, Šimon a David.

A hned na začátku vás já a náš zdravotník Šimon poprosíme o dva podepsané formuláře. Formulář o ochraně osobních údajů a formulář o bezinfekčnosti, a k tomu ještě kopii kartičky zdravotní pojišťovny. Případně si kopii uděláme sami. Tak s dokumenty prosíme postupně přicházejte za námi.

Aleše a Davida se nebojte. Aleš vás obdaruje a David pojmenuje. *Realizátoři Aleš a David dávají účastníkům dárky a jmenovky.*

A teď už je čas se rozloučit s rodiči. I my se s vámi loučíme a těšíme se na vás osobně za týden a jinak nás celý týden sledujte na sociálních sítích i na kanálu YouTube. Sdílejte naše videa, pokud se vám budou zamlouvat, tak lajkujte a nebojte se videa komentovat, ať se nám pod příspěvky rozjede i diskuze. A hlavně doufáme, že se díky našim videím dozvíte i nějaké nové informace. Na shledanou.

Prosím vás, všechny věci včetně techniky, kterou jste si dovezli, si dejte sem do této místnosti, kterou zamkneme. A připravte se na cestu ven do přírody. Tedy si vezměte pevné boty, něco na hlavu, pití a ty své vaky, které jste dostali, ať máte notýsek, propisku, a ještě si vezměte mobilní telefon. A jak budete nachystaní, potkáme se před kamerou, před objektivem kamery, kde náš VIRUS odstartujeme.



Všichni žáci jsou již připraveni před kamerou, realizátor filmový specialista stále natáčí, hlavní realizátor se snaží dostat žáky do atmosféry, před celou skupinou dělá klapku a pak se sám zařazuje.

Klapka den 1. Jsme tady všichni? Ano? Ano? Každého chci slyšet.

Realizátor filmový specialista. A já chci každého vidět. Jsme připraveni VIRUS odstartovat? Ano? Tak na tři a pak na start všichni vyskočíme. Tři, dva, jedna, start!

Opět se ujímá slova hlavní realizátor. A máme odstartováno! Zde na kartičce jsou telefonní čísla na všechny realizátory. Kartičku každý dostane, ale prosím, запиšte si všechna čísla hned teď do svých mobilů, pokud se ztratíte nebo se vám bude něco dít, volejte vždy hned tomu realizátorovi (nebo jednomu z realizátorů), který vás při dané aktivitě vede. Pokud se nedovoláte, volejte Janet.

A nyní předávám slovo Patrikovi. Realizátor biolog rozdává pomůcky na sběr přírodního materiálu. Prosím vás všechny, každý si vezměte skleničku s víčkem, kelímek, lupu, pinzetu. Kdo unese, tak ještě rýček, exhaustor. Věci máme rozebrané a vyrážíme ven. Následujte mě, Tomáše a Aleše. Realizátoři s sebou berou kufr s tablety a bílé papíry na další aktivitu.

2.1.2 Mé oko je objektiv

Forma a popis realizace

Zážitková aktivita s počátečním výkladem. Natáčení videa na tablety za pomoci aplikace Kinemaster.

Metody

Frontální výuka, diferencovaná výuka, individuální práce, pozorování, tvoření, zážitková pedagogika.

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Tablet	10-15	Nabitě telefony s nainstalovaným programem KineMaster

Obsah

Realizátor rozdává žákům tablety s nainstalovanou aplikací Kinemaster. Na tomto kurzu budeme pracovat i v profesionálních programech. Ale jak se říká, dobrý kameraman umí natočit dobré video i na mobil. A něco na tom je. Proto právě začneme od tabletu. Výhoda aplikace oproti profesionálnímu programu je v tom, že je intuitivní, a spoustu věcí udělá za vás. Vy se můžete soustředit jen na to, jaký záběr uděláte a o to tady především půjde. PIN pro tablety by měl být 2014.

A teď si tam najděte takovou červenou ikonku, která se jmenuje Kinemaster. Ještě se taky dá zvednout jas, abyste něco viděli. Chce někdo z vás ukázat, jak se zvedá jas? Tak. A máte tam všichni červenou ikonku Kinemaster? Zapnuli jste si Kinemaster? Objeví se vám volba, v jakém formátu chcete video natáčet. Zvolte možnost šestnáct ku devíti na šířku. To je takový nejrozšířenější způsob točení videí. A když chcete natáčet, tak zmáčknete červené kolečko, vyberte si volbu camcorder a natáčíte. A když zastavíte natáčení, je důležité zmáchnout tlačítko use, aby si tablet uložil váš záběr. Pokud se vám záběr nelíbí, tak dejte retake, ale pokud ho chcete uložit, tak je potřeba zmáchnout use. Na to prosím nezapomínejte. Aby se pak nestalo, že půjdete stríhat a zjistíte, že nemáte nic uloženého. Tak teď si zkuste něco natočit. Ukončete natáčení a zmáčknete use. Máte? Super.



Prozradím vám úplně základní pravidlo, na kterém stojí všechny reportáže, dokumentární a hrané filmy. Je to pravidlo, které se týká střihu a zní, že vždy dobře působí, když na sebe navazují záběry, které jsou rozdílné. Takže když máte detail, třeba na obličej člověka, tak pak bude dobře vypadat, když bude třeba celek. Když je to statický záběr, který se nehýbe, tak pak bude dobře působit, když bude švenk, otočení, anebo chůze, nějaký pohyb. Když máte něco z interiéru, tak vždycky působí dobře, další záběr na stejnou věc z exteriéru. Protože divák je vždycky v tom záběru na něco zvyklý a střihem mu rozbijete, na co byl zvyklý a on si řekne: „Wow, aha! To mě zajímá! Co bude dál? Wow! Aha!“ Musíte pořád diváka překvapovat.

Takže, abychom záběry uměli dělat rozdílné, musíme vědět základní jejich terminologii jejich velikostí. Zní to jako banalita, ale je to velmi důležitá věc. Když máte detail, tak může to být velký detail, anebo to může být makro detail, nebo to může být mikroskopický detail. Takový ten nejběžnější detail, který jste tady v terénu schopni udělat tabletem, je třeba detail na ruce, jak něco hledají v trávě. Anebo je to detail na obličej, třeba jenom takhle *Gestikuluje – od spodku brady nad obočí. Ale tohle je opravdu ten detail, který se často používá ve filmech. Kresbou flip chart ilustruje svůj výklad.*

Nakreslí hlavu panáčka – v zámečku je od brady po čelo. Toto je detail na hlavu panáčka. A ještě takovej figl, když se ten panáček dívá tímhle směrem (= vpravo), tak ho dám víc sem (= vlevo). Kdyby se díval tamtím směrem, tak ho dám víc sem (= směry jsou prohozené). Je to takzvané pravidlo zlatého řezu. Takhle se rozdělí to pole a v těchto místech je to důležitý a esteticky pěkný. Věděl to už Michelangelo a všichni renesanční malíři, oni na to vlastně přišli. Když umístíte to, co chcete, aby v tom záběru bylo důležitý tady do těchto bodů, do některého z nich, tak to vypadá prostě pěkně.

Další velikost, kterou bych vám chtěl ukázat a byl bych rád, kdybyste ji použili, je polocelek. To znamená člověk, kterému je vidět obličej a ruce. Protože ruce hodně vyjadřují emoce, vyjadřují to, co ten člověk chce říct, je prostě důležité, aby byly vidět. Takže tohle je polocelek.

A pak máme celek. A to je celá postava, která buď stojí, anebo jde. Pokud jde tímhle směrem, tak je zase dobré ji sledovat tak, aby se blížila tady tomu okraji, kterému se říká kantna. Směrem, kam jde, je potřeba, aby byl volný prostor. Pokud natáčíte chůzi tak, že vy jdete za postavou, tak pak je dobré mít ji na středu. Pokud jste v jedné ose s tou postavou, sledujete ji, můžete ji udělat v celku, anebo jí můžete třeba v detailu, například sledovat nohy. Pokud je sledujete zezadu, tak je dáte na střed. Kdybyste šli vedle těch nohou, tak zase aby ty nohy před sebou měly víc místa.

No a poslední, co vám chci ukázat, je velký celek, což může být záběr na přírodu, kde jsou nějaké kytičky. Pak třeba v dalším plánu může být třeba nějaký les, pak v dalším plánu město a v dalším plánu ještě nějaká krajina. Vždycky když se dělá velký celek, tak jeho síla spočívá buď v tom, že je tam více plánů, že je tam na co se dívat, anebo že je tam perspektiva. Vyberete si třeba řeku nebo silnici, nebo nějaké úběžnice, které zase vedou do jednoho z těch bodů zlatého řezu. Celek se velmi hodí na začátek a na konec videa. Tím to vždy povýšíte, nic tím nezkazíte, když na začátek nebo na konec dáte velký celek. Velký celek může vyjadřovat přírodu, nebo může vyjadřovat město. Také dobrý kontrast. Dá se s tím hrát. My máme téma biologie, takže s tím se dá počítat, že to zase v tom videu něco znamená. Ať divák má vždy nad čím přemýšlet.

Tyto tablety jsou opravdu hodně hloupé a dělají si automatické ostření, automatické vyvážení bílé a potřebují nějaký čas na to, aby si to všechno ustálily. Takže s tím počítejte. Když zakomponujete nějaký záběr, tak počkejte, jestli opravdu je to to nejlepší, přemýšlejte o tom. Pak to teprve zapněte, pak sledujte, jestli je to zaostřený, nebo jestli to ještě nedělá nějaké zvuky. A pak v momentě, když už víte, že ten tablet natáčí přesně to, co vy jste chtěli, aby natáčel, tak to nechte deset vteřin jet. Protože potom ve střihně se vám strašně snadno stane, že si řeknete: „Jaj to je pěkný záběr! Ten bych použil! Ale má jenom dvě vteřiny. Proč jsem to vypnul tak brzo? Hmm... Škoda. Nepoužiju ho.“ Takže



vždycky je lepší počkat minimálně těch deset vteřin, vy si z toho ve výsledku třeba vezmete jenom ty dvě vteřiny, ale máte z čeho vybírat. Takže v klidu, pomalu, přemýšlejte, co natáčím. Když otáčíte, tak pomalu, protože takový video jako bžt-bžt, to umí udělat i vaše babička na rodinný oslavě. Ale vy teď máte za úkol přemýšlet o tom, co točíte a dělat to v klidu a pomalu. Bude se vám to odpoledne hodit. To je ode mě všechno. Díky za pozornost.

*Následují instrukce od realizátora biologa – sepsáno v kartě **Točím vše, co létá, leze, utíká***

2.1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká

Forma a popis realizace

Vycházka do blízkého okolí, kde žáci pozorují a sbírají drobné živočichy a rostliny k pozdějšímu pozorování.

Metody

Pozorování

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
kelímky od řeckého jogurtu	pro každého žáka	pro sběr materiálu
pinzety	pro každého žáka	pro sběr materiálu
exhaustor	2-3 na celou skupinu	pro sběr materiálu
rýček	2-3 na celou skupinu	pro sběr půdních organismů
lupa	pro každého žáka	pro sběr materiálu

Obsah

*Realizátor biolog navazuje na výklad filmového specialisty z programu **Mé oko je objektiv***

Teď už víte, jakým způsobem máte natáčet videa. Ale je potřeba si trochu pojmenovat naši misi. Pokud je totiž nějaké zadání, mise, idea, má to smysl a daleko lépe se o tom natáčí. My jsme se vypravili právě do těchto míst, protože je kolem nás spousta života. Tento život můžeme částečně odchytit a přinést do laboratoře a dále zkoumat. Pro odchyt mám tady pro vás připraveno vybavení. Exhaustor, rýček a pinzetu. Exhaustor a rýček bude k dispozici pro zájemce zde. Můžete si ho průběžně zapůjčovat. Rýček využijete v případě, že se chcete dostat trochu pod povrch anebo si nabrat vzorek s půdou. Pinzetu využijete na sběr větších živočichů. Pro odchyt hmyzu použijte exhaustor. Exhaustor pracuje na stejném principu jako vysavač prachu, který se používá v domácnosti. Je velmi jednoduchý. Vsuneme-li konec hadičky do úst a nasajeme vzduch, nastane uvnitř exhaustoru, tvořeného skleněnou trubicí, podtlak, který se projeví tak, že přední skleněná trubička do sebe prudce nasává veškeré drobné předměty, které jsou v její blízkosti. Drobný hmyz je stržen proudem vzduchu a vlétne do silnostěnné skleněné trubice, kde se shromažďuje, a nemůže z trubice uniknout. Sbírané druhy živočichů nebudeme usmrcovat a po odpoledním pozorování je vypustíme zpět do přírody. Nemusíte se zdržovat jen na tomto místě. Jen prosím dávejte pozor. Když se člověk zabere do práce, občas se zapomene rozhlížet. My s kolegy vám budeme k dispozici. Pokud by vám bylo něco nejasného, i po odborné stránce, neváhejte se na mě obrátit. Jsem vám plně k dispozici.



Máte nějaké dotazy? *prostor na dotazy*

Ok, sejdeme se tedy na tomto místě v ... *oznámení času srazu*

po uplynutí časového limitu

Děkuji vám za nasazení pro věc. Všechnu práci, kterou jste tady udělali, zúročíme odpoledne v laboratoři. Už teď se na to těším. Teď se vydáme na cestu zpět.

2.1.4 Ahoj, jsem VIRUS

Forma a popis realizace

Žáci se poprvé dostávají do hlavní „pracovní“ místnosti. Workshop VIRUS se žákům představuje pomocí videa, znělky a nakonec i fyzicky.

Metody

Aktivizace, Imaginace

Pomůcky

Položka
projektor
video + znělka
VIRUS postavička
podstavec
židle
prezentér
zatemnělá místnost
cedulky na dveře

Obsah

Nyní jsme u dveří do naší hlavní VIRUSové místnosti. Ale co se v takové místnosti skrývá? Anebo kdo se skrývá? Už jste tu skoro půl dne, už jste byli v lese, na louce lovili brouky, už jste dokonce i natáčeli, kolem vás se motá spousta lidí, ale kdo za tím vším vůbec stojí? O co tady jde a půjde? Co tady na vás, kdo chystá...

Nyní si vezměte všechny svoje věci a v tichosti a opatrně vejdeme všichni společně dovnitř. *Realizátor otvírá dveře a pouští žáky do setmělé místnosti.*

Realizátor prezentérem použít předem nastavené video - „Expozice VIRUSu“. Po skončení videa se v sále rozsvítí a jde k postavičce VIRUS.

Vítá vás VIRUS! Seznamte se. Berte ho jako kamaráda. Je to náš průvodce na nelehké cestě do světa virálních science videí. Odložte si věci a pojdte si každý sednout tady do půlkruhu na židli, ať na nás VIRUS pěkně vidí a my vidíme na něho.



2.1.5 Proč?

Forma a popis realizace

Vnitřní aktivita, která kontinuálně navazuje na aktivitu **Ahoj, jsem Virus**. Žáci sedí v půlkruhu, pouští se projekce, celým blokem provází hlavní realizátor, žáci se aktivně zapojují do tvorby pravidel celého workshopu, dozvídají se více o dalších žácích prostřednictvím jejich motivačních dopisů (materiálů), seznamují se s realizátory. Žáci si osvojují základní dvě otázky, které se stávají tvůrčím mottem pro celý workshop. Žáci odpovídají na otázky, proč na workshop přišli, co je zajímavé, jaké téma je fascinuje. Žáci jsou seznámeni s celkovým průběhem workshopu a na základě prezentace s piktogramy, které pojmenovávají místnosti v celém areálu, si jdou část areálu prohlédnout a najít si své ubytování.

Metody

Aktivizace

Pomůcky

Položka
prezentace motivační materiály
prezentace obrázky na pravidla
prezentace piktogramů
projektor
židle
flash disky + cedulky se jmény
cedulky piktogramů na používané místnosti

Obsah

Už víme, kdo za tímto celým stojí (*realizátor ukazuje na postavičku VIRUSE*) a víme PROČ tu je (*aby nás workshopem provedl*). PROČ jsme tu my a vy, se dozvíme hned vzápětí.

Motivační materiály žáků

Při přihlašování na workshop VIRUScience jste byli požádáni, ať pošlete motivační materiál, který vyjadřuje, PROČ se chcete workshopu zúčastnit. A tyto materiály se také staly jedním z faktorů, které rozhodovaly, koho na VIRUScience vybereme. Teď se na jednotlivé materiály podíváme společně. Vždy pustím jednu ukázkou. Všichni se na ni podíváme, každý se zamyslí, kdo za materiálem asi stojí a na omyvatelnou tabulku, které vám teď realizátor David rozdává, napište fixem jméno toho, kdo si myslíte, že je autorem ukázky. Jakmile řeknu „tři, dva, jedna, teď“, tak všichni ukážou tabulku, kde bude jméno jednoho z vás. Zároveň si tím zopakujeme jména. Jméno píše i autor, tak poznáme, kdo je skutečným autorem. Jakmile autora odhalíme, prosím, pojdte před nás všechny, vedle VIRUSE, a dejte nám krátký komentář k ukázce či případné doplnění.

Pojďme tedy na první ukázkou. *Realizátor pouští první ukázkou*. Prosím, napište svůj tip na tabulku a „tři, dva, jedna, teď“, všichni ukažte tabulku. Nejčastěji se objevuje jméno Karel a sám Karel má též jméno Karel. Tak jsme to uhádli. Karle, prosím pojd' nám k ukázce říci něco víc. *Karel mluví před ostatními žáky, vypráví, jak video natáčel a kdo mu pomáhal*.



Karle dík moc za převyprávěný zážitek, vítáme tě na workshopu a tady máš k zapůjčení flash disk, který tě po celý týden bude provázet a na něj budeš průběžně sbírat svůj natočený materiál. Ať se ti tu s námi dobře tvoří a pojďme na další ukázkou.

Takto realizátor projde materiály všech účastníků.

Představení realizátorů

Nyní je řada na nás, realizátorech. Něco už o nás víte z mailů, něco ze zvucích videí, ale co možná nevíte, je, PROČ je tady realizátor učitel biologie Patrik, zvukař Aleš, filmový specialista Tomáš a naši dva VIRUS pomocníci Šimon a David.

Před žáky se začnou střídat jednotliví realizátoři a odpovídají na otázku PROČ? jsou na workshopu.

A nakonec ještě proč jsem tu já, *Janet Hlavní realizátor se představuje.*

A se mnou je tu i maskot VIRUS, který, jak už bylo řečeno, nás bude celý týden provázet. Bude s námi začínat budíčkem a rozcvičkou a končit projitím si celého dne, kde bude prostor na otázky i stížnosti. Bude s námi sdílet radosti i případné problémy, pokud by již nevyhnutelně musely nastat. Je tu pro každého z nás.

Otázky a odpovědi na samostatné papíry

Abychom celý workshop si mohli pěkně tzv. ušít na sebe, tak o sobě musíme vědět co nejvíce věcí. To nám pomůže pak volit témata, které vás zajímají a přizpůsobit naše připravené aktivity vašemu nastavení. Každý z vás teď dostanete šest papírků a napište na každý papírek vždy odpověď na jednu ze šesti otázek. Otázky jsou rozmístěny po této místnosti, tak si vždy najdete otázku, odpovězte a papírek nechte pod otázkou ležet. Můžete heslovitě nebo celou větou, klidně větším písmem, ať se to dá přečíst, ale na jednotlivé papírky se nepodepisujte. A jak budete mít hotovo, tak se můžete vrátit do našeho půlkruhu.

Motto otázky

Celá věda a každý tvůrčí proces je o kladení si otázek. Během našeho workshopu se necháme vést následujícími otázkami, budou pro nás jako takové motto, něco, co nám chce pomoci, ne nás omezovat. První: PROČ? a druhá: CO BY SE STALO KDYBY? (Realizátor se snaží kolem otázek rozjet menší diskusi a debatu.) Co ve vás tyto otázky vyvolávají? Kdo se ptá nejčastěji PROČ? (Poté, co se v žácích nastartuje proces, kdy o otázkách volně přemýšlejí, realizátor pouští prezentaci a pokračuje prezentací.)



PROČ – prezentace

- PROČ?: První otázka, na kterou si chci u daného tématu odpovědět. Proč se to děje?
- CO BY SE STALO KDYBY...: Nestačí mi vědět PROČ? Chci jít dál a vědět víc. Kalkuluji. Snažím se přijít na drama, na zápletku, na konflikt, který v sobě dané téma má, které v sobě skrývá.
- JSEM A MÁM CO ŘÍCT: Jsem osobnost, která má k tématu co říct. Jsem aktérem, nositelem příběhu, kterým chci své vybrané téma předat dál.
- BIOLOGIE: Oblast pro hledání mých témat. Tematická studna.
- ČISTÁ KRÁSA BEZ ČEKÁNÍ: Proč je to zrovna obor biologie? Protože biologie má svoji krásou – v detailu i v celku, už je nám kulisou a ideálním prostředím pro natáčení. Biologie funguje sama o sobě a my potřebujeme jen zjistit, jak a proč to tak je.
- VIDEO: Prostředek, který ke zpracování svého tematického příběhu využiji.
- TECHNIKA MĚ NEZASTAVÍ: Naučím se základy pro filmové natáčení (záběr, ostření), základy střihu, jak natočit zvuk a jak správně nasvítit záběr.
- VIRAL: Aby se mé vědecké téma dostalo do široké veřejnosti, je zapotřebí využít principů, které využívají virální videa a tím zvýšit možnost, že se mé video bude více šířit po sociálních sítích i po celém internetu.
- KAŽDÝ DEN JEDNO DÍLO: Nejvíce se naučím tím, že si věci vyzkouším. Trénovat se musí každý den. A umět dotáhnout věci do konce je základ úspěchu.

Toto nás čeká, tomu se chceme celý týden věnovat. Máte k tomu někdo nějaké otázky? Pokud nejsou další otázky, pojďme se vrhnout na náš společný prostor a čas, který tu budeme celý týden sdílet.

Pravidla na VIRUScience

Každý jsme osobnost, máme své návyky a limity a teď tu celý týden budeme společně. Promítnu pár obrázků. Pojďme si společně vytvořit a definovat pravidla pro celou naši skupinu, abychom byli schopní celý týden spolu prožít, tvořit i diskutovat. *(Realizátor promítá jednotlivé obrázky prezentace a žáci spolu s ním tvoří pravidla. Zároveň jsou obrázky vytištěny a jeden z realizátorů k obrázkům připisuje to, co si žáci v rámci pravidel definují.)* Čeho myslíte, že se týká první obrázek?

- PROSTOR: Workshop probíhá v budově VIDA! SC, pokud chci nebo potřebuji budovu opustit, řeknu o tom někomu z realizátorů. To se týká i jiných objektů a lokalit, kde se právě budeme nacházet.
- KDYŽ JEDEN MLUVÍ, OSTATNÍ NASLOUCHAJÍ: Komunikace je jednokanálová. Když jeden mluví, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Máme dvě uši a jedna ústa.
- RESPEKT: Chovám se k druhému tak, jak chci, aby se i on choval ve stejné situaci ke mně.
- ZDRAVOTNÍK: Pokud jsem se zranil nebo mi není dobře, vyhledám zdravotní pomoc u realizátora.
- STOPKA: Mám právo cokoli a kdykoli odmítnout a nemusím své rozhodnutí obhajovat ani před druhými, ani před sebou. Nemusím ani nic vysvětlovat. A dokonce u toho ani nemusím mít „blbý“ pocit.
- DOBROVOLNOST: Programy jsou dobrovolné, ze strany realizátorů je to nabídka. Mohu kdykoli odejít, a pokud to nebude rušit, tak se i vrátit. Pokud se ale rozhodnu neúčastnit, řeknu to realizátorům (ať mohou program přizpůsobit změně a ať mě někde nehledají).
- MOHU MÍT NÁZOR, MOHU SE PTÁT: Mám právo říct, co si myslím, a mám právo na to, aby se mi za to nikdo nevysmíval. Něco takového jako absolutní pravda neexistuje. Obvykle máme každý svoji verzi příběhu. Je dobré mít možnost svou verzi říct ostatním.
- POCHOPENÍ STAČÍ: Nemusím s každým vždy souhlasit. Snažím se druhé lidi „jen“ pochopit. To stačí.



- VČAS. DOCHVILNOST: Chod' včas. Program obvykle probíhá dopoledne, odpoledne a večer. Řekneme ti, jak dlouho bude který blok trvat.
- JÍDLO: Jídlo jen o přestávkách mezi programy.
- PITÍ: Pití ano, kdykoli.
- BEZ NÁVYKOVÝCH LÁTEK: Akce je bez alkoholu, bez kouření, bez drog.
- MOBIL: Mobilní zařízení používám během programu, pokud možno jen ke kreativním účelům.
- AKCE BUDE TAKOVÁ, JACÍ BUDEME MY: Když si chci workshop užít, vložíím do toho srdce.

Obrázky jako pravidla jsou tady vytištěny, připsali jsme si tam společně to, co jsme si potřebovali ujasnit. Myslím, že se nám podařilo definovat si bezpečný prostor pro nás všechny.

Obrázky na místnostech

Poslední obrázky už prolítneme velice rychle, jedná se o piktogramy, které označují jednotlivé místnosti. Obrázky jsou rozmístěny na dveřích v areálu a slouží k vaší orientaci, abyste se neztratili.

Místnosti:

- Pokoj muži: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Nehlučet.
- Pokoj ženy: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Nehlučet.
- Laboratoř: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Může se točit.
- Studio pro střih a natáčení: Nekouřit. Nejíst. Pít ano.
- Koupelna ženy: Nekouřit. Muži nevstupovat.
- Koupelna muži: Nekouřit. Ženy nevstupovat.
- SOS místnost: Kam pro pomoc.

Víte, jak vypadá obrázek k místnosti, kde bydlíte. Prosím vás, vezměte si všechny věci a vydejte se hledat tuto místnost. Jak ji najdete, tak se ubytujte a pak vyrazte do areálu a snažte se najít všechny zbývající piktogramy - je jich celkem sedm. Pokud byste se potřebovali zorientovat, půjde s vámi realizátor David, který se po celou dobu bude nacházet před vaší ubytovací místností a v daný čas vás odvede do jídelny na oběd.

2.1.6 Mluvím, tedy jsem

Forma a popis realizace

Vnitřní skupinová aktivita, kterou vede jeden realizátor a specialista na zvuk. Realizátor postupně celé skupině dává zadání, které žáci společně plní. Jednotlivá zadání na sebe navazují a postupně se nabalují. Občas se objeví zadání pro jednotlivce, které se pak opět ověřuje v celé skupině. V druhé části aktivity žáci pracují na dvojice a specialista na zvuk je učí nahrávat zvuk pomocí zařízení ZOOM. V závěru aktivity si každý žák nechá od svého kolegy nahrát krátký vymyšlený monolog na téma „Ahoj, já jsem VIRUS!“

Metody

Aktivizace, Dramatická výchova, Skupinová výuka, Imaginace, Tvoření.



Pomůcky

Položka	Počet
šátek	8-15
projektor	
prezentace	
počítač	
klapka	
ZOOM na nahrávání zvuku	4 - 8
sluchátka	8-15
SD karty	4 - 8
zvukové kabely	4-8
maskot VIRUS	1

Obsah

Vítám vás na odpoledním programu. **Klapka den 1** stále trvá a rozjíždí se **akce Mluvím, tedy jsem. Realizátor na prezentaci klikne slide s názvem akce, prezentace Klapka den 1.**

- Odbourání hranic ve skupině / Šátky.

Pojďte všichni za mnou do prostoru a každý si vezměte jeden šátek. Šátek si hned zavažte kolem očí tak, abyste nic neviděli, ale zároveň ať vás to netlačí a v šátku chvíli vydržíte. A od této doby už nesmíte promluvit. Nic, ani slůvko. A samozřejmě si ani nesundávejte šátek. *Realizátor pustí jemnou muziku jako jemný podkres.*

Seřadte se celá skupina podle velikosti. Až budete mít pocit, že jste řada podle velikosti, vydržte v té řadě stát, dokud neřeknu stop. *Realizátor už víc nenaviguje. Až všichni žáci stojí v řadě, která už se nějakou dobu nehýbe, realizátor si řadu vyfotí.*

Fajn. Stop. Zadání jste splnili. Šátky si ještě nechte, stále nemluvíme a já vaši skupinu rozdělím na dvě menší. *Realizátor chytá žáky za ruku a rozděluje je na dvě skupiny – každá v jedné části místnosti, aby se žáci nepomíchali.*

A nyní každá skupina vytvoří čtverec. Pokud budete mít pocit, že čtverec již máte, zůstaňte ve své pozici na místě, dokud neřeknu stop. *Realizátor už víc nenaviguje. Až obě skupiny vytvoří čtverec, v kterém už nějakou dobu setrvávají, realizátor si obrazce vyfotí.*

Fajn. Stop. Pokračujeme na poslední zadání. Každá skupina udělejte hvězdičce a vydržte v ní do té doby, než řeknu stop. *Realizátor opět počká, až jsou obě skupiny hotové a už se nikdo nehýbe, pak hvězdičce vyfotí.*

Fajn. Zůstaňte na místech, kde jste a říkám stop. Můžete si sundat šátky a kouknout se, jaké hvězdičky jste vytvořili. *Realizátor dává foťák specialistovi zvuku, který přetáhne fotky, aby je mohl promítnout.*

Klidně se postavte, ať na sebe všichni vidíme a řekněte, co pro vás bylo nejtěžší? A co vám pomohlo v plnění zadání? *Realizátor nechá účastníky své zážitky si nasdílet.*

A teď se koukněte, jak se vám jako skupině podařila řada. *Specialista na zvuk promítne 1.fotku. Čtverce ve skupinách a vaše hvězdičky. Specialista na zvuk postupně promítne všechny fotky.*

- Imaginace, představivost / Fotograf na párty



Šátky můžete odložit a představte si, že jste na párty. Realizátor pustí jemně párty muziku. Chodíte po prostoru různými směry, jako byste byli na párty. Potkáváte ostatní účastníky akce a konverzujete s nimi, více či méně, to je na vás. Během těchto „small talků“ se však musíte všichni domluvit na společné emoci, která se ve skupině projeví v momentě, kdy fotograf na párty vykřikne: „Haló, společné foto, prosím!“. V tento moment se všichni musíte otočit směrem k fotografovi a být v emoci, na které se skupina domluvila. A fotograf vás vyfotí, poděkuje a párty jede dál. *Realizátor pustí párty muziku hlasitěji.*

„Haló, společné foto, prosím!“ *Realizátor udělá fotku, toto se zopakuje tak 5x.* Poté realizátor hru přeruší, ztiší hudbu.

Co máte pocit, že už vám jde? A co myslíte, že je ještě problém? Ano jasně – společná emoce a ten moment otočení na fotografa. Co je z toho jednodušší? Ano, to otočení.

Pojďme se tedy zaměřit na dvě věci. První, aby všichni věděli, kterou emoci mají zrovna dělat, tedy na způsob, jakým si tu informaci předáváte. Aby se například neobjevovaly dvě emoce. A druhá, ta jednodušší věc, aby se všichni otočili na fotografa ve stejný moment. Aby fotograf neměl někoho z profilu a někoho úplně zády. *Realizátor pustí párty muziku hlasitěji.*

Jdeme na to, jste na párty! „Haló, společné foto, prosím!“ *Realizátor udělá fotku, toto se zopakuje tak 5x.*

Zkuste být v té společné emoci co nejpřesnější, dejte si konkrétnější zadání.

„Haló, společné foto, prosím!“ *Realizátor udělá fotku, toto se zopakuje tak 3x.* Párty končí. *Realizátor tlumí hudbu Fotograf dodá fotky později.*

- Imaginace, představivost / Jednotlivci a procenta

Každý si v prostoru najde své místo a zkusíme ještě prohloubit naši představivost. Vždy řeknu nějaké podstatné jméno a vy pohybem udělejte první, co vás napadne. Pohyb nezastavujte, stále se hýbejte jako ta věc. A dělejte to do té doby, než řeknu další jiné podstatné jméno.

V určitý moment se ale může stát, že ukážu jednu z těchto cedulí, kde jsou procenta. Realizátor ukazuje na různých barevných papírech cifry v procentech. Pokud ukážu 100 %, váš pohyb je velký na 100 %, pokud ukážu 500 %, je 5krát větší, pokud ukážu 5 % je skoro neviditelný. Pohyb buď maximalizujete nebo minimalizujete. *Realizátor pustí dynamičtější muziku mírně hlasitě, ať je jeho hlas slyšet.*

Strom. Kabát. Igelitový sáček. Prskavka. *Postupně realizátor začne říkat spotřebiče a stroje. A stále to prostřídává s procenty.* Pračka. Šlehač. Hasící přístroj. A teď to pojdme zkusit v celé skupině.

- Imaginace, představivost / Stroj

Zde je „hrací“ prostor pro stroj, který všichni společně vytvoříte. *Realizátor vymezuje prostor cca 2x2 metry.* Stroj, který vznikne, je „stroj na něco“ a každý z vás v něm bude mít svou specifickou funkci a úlohu. Začne jeden z vás, vstoupí do hracího prostoru a začne opakovat nějaký jednoduchý pohyb. Další z vás se vlastním pohybem na první pohyb napojí a tím ho rozvine. Přidává se třetí z vás a rozhodne se, který pohyb chce svým pohybem rozvíjet. Až budete ve stroji zapojeni všichni. A nyní si vylosujete jednu kartičku, na co to bude stroj. *Realizátor dává jednomu z žáků vybrat z cca šesti papírků, kde jsou napsané různé stroje.* Stroj na věčné mládí. Jdeme na to.



Když jsou ve stroji všichni žáci, realizátor opět používá cedule s procenty. A nyní se stroj rozjede na 100 %, na 500 %, na 20 %, na 5 %, na 1 %, až se úplně zastaví a stroj stojí. Vydržte pevně jako součástky stroje a každý identifikujte, jaká jste součástka a jakou máte ve stroji funkci. Realizátor nechá všechny žáky pojmenovat svou součástku a vysvětlit, na co přesně ve stroji je. Poté opět zvedne ceduli s procenty. A stroj se rozjíždí na 500 % a na 1000 % a ještě rychleji. Až se stroj rozsype.

- Natáčení zvuku / ZOOM

Pojďte prosím sem ke mně. Poznáte, co to tady leží na stole? Jsou to zvukové záznamníky. Jsou od firmy Zoom a od teď jim právě zoom budeme říkat. Každá kamera má v sobě zabudovaný záznam zvuku. Ale často se právě zvuk nahrává externě. Proč si myslíte, že to takto dělá? Je to z několika důvodů. Obraz se někdy točí z dálky, ale potřebujete srozumitelně slyšet, co natáčený říká. Proto se mu někdy dává port. Úroveň zvuku nastavuje zvukař, který k tomu používá poslech ve sluchátkách. Co je pro vás důležité – je potřeba umět přístroj zapnout a umět nastavit citlivost. Nastavuje se to tímto kolečkem. Je označeno jako gain. Samotný zoom má své mikrofony. Ale ty slouží spíš na natáčení zvuku prostředím. Pokud chcete natáčet přímo hlas, je možné použít mikroport.

Prosím, rozdělte se do dvojic. *Realizátor rozdává zoomy, mikrofony a sluchátka.* Mikroport zapojíte do zdířky s mikrofonom a do druhé dáte sluchátka. Pak je potřeba zapnout mikrofon a už byste ve sluchátkách měli začít slyšet zvuk. Zkuste měnit citlivost. Zvuk se zesiluje a signalizace úrovně decibelů intenzitu zvuku ukazuje. Měla by být ideálně nastavená na hodnotě kolem – 12dB. Pokud nahráváte zvuk moc slabě, budete tam mít mnoho šumu. Pokud naopak nastavíte citlivost moc vysoko, dojde ke zkreslení. Zkuste s citlivostí chvíli pracovat a pak si mikrofon se sluchátky vyměňte.

Tak jestli jste si to vyzkoušeli, vysvětlíme si, jak se nahrává. Je to hodně intuitivní. Červeným tlačítkem spouštíte nahrávání a tím samým tlačítkem ho vypnete. Pak můžete záznam přehrát, listovat v jednotlivých tracích, stejně jako to děláte na mp3 přehrávači.

- Natáčení zvuku / Monolog maskota VIRUSU

Slovo si opět přebírá realizátor. A teď dostanete jedno zadání. Úkolem je nahrát monolog, který bude o našem maskotovi. Co je potřeba aby zaznělo. Jak se jmenuje, kolik je mu let a co žere, jí, nebo papá. Vše záleží na vás. Tedy text bude ve 3. osobě. Ale je také možnost, že si představíte, že VIRUSEM, naším maskotem jste vy sami a představíte se v 1. osobě: „Ahoj, já jsem VIRUS a ...“

Vezměte si své notýsky a klidně si udělejte nějaké poznámky. Řekněte si to nahlas a nebojte si zkusit, že něco budete říkat na 100 %, jinou část monologu na 50 % anebo na 5 %. Procenta mohou ovlivňovat rychlost nebo hlasitost nebo hloubku, to je na vás. Ale nechte to v rovině improvizace, žádný pevný text si nepište. Jako když vám někdo řekne, „představ se, řekni, co máš rád, odkud pocházíš, co rád jíš atd.“

Dáme si chvilku času na přípravu a pak v těch dvojicích, co jste byli, si ty představovací monology zkusíte navzájem natočit. A nebojte se u toho měnit hlas, ať je to barevnější. *Žáci natáčejí, pomáhá jim specialista na zvuk i realizátor.*

Kdo máte ještě nejasnosti ohledně ovládání ZOOMu, tak se doptejte. Jinak pokud máte natočeno, tak si nechte soubor stáhnout na váš flash disk. A děkuji vám za spolupráci.

Vznikne audiozáznam. Bude použit jako audio-podklad pro video, které vznikne při natáčení malé etudy s VIRUSEM.



2.1.7 Mé oko čočky má – biologie

Forma a popis realizace

Série pozorování nasbíraného i předem připraveného materiálu pomocí mikroskopu a stereomikroskopu. Pozorovaný materiál je focen a natáčen na tablet pro pozdější použití (popis v sekci Mé oko čočky má – film).

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
stereomikroskop	1 na 2 žáky	vhodný pro volně se pohybující druhy
mikroskop	1 na 2 žáky	vhodný pro pozorování buněk, tenkých řezů
mikrosada	pro každého žáka	sklíčka, pinzety, Petriho misky, nůžky, kádinka s vodou
určovací klíče	stačí vždy jeden titul na skupinu	pomáhat s použitím

Obsah

Co budeme dneska dělat? Já vám řeknu biologickou část, kolega filmař potom řekne něco k technice a natáčení. Obecně, ty materiály, které jste si natočili dopoledne, a ty, které si natočíte teď, ve výsledku spojíme nebo spojíte dohromady v nějaký jeden celek. Ale o tom vám více řekne pak kolega.

Teď přejdu k mikroskopům. Chci se zeptat, pracujete nebo pracovali jste s klasickým mikroskopem?

Trošku, dobře. I tak vysvětlím. My tady máme dva typy mikroskopů. Jeden klasický, se kterým určitě pracujete ve škole. A pak tady mám ještě jeden, který je stereomikroskop. Pracovali jste se stereomikroskopem? Ne? Dobře, tak vysvětlím.

Výklad doplňuje názornou instruktáží na mikroskopech.

Klasický mikroskop využívá preparáty, které se vejdou po objektiv, na buněčné úrovni, řezy výtrusnic atd. Pokud si chcete vytvořit vlastní preparát, potřebujete klasické podložní a krycí sklíčko. Potřebujeme k tomu vodu, všechno potřebné, tady je kapátko, voda stačí z kohoutku. Materiál na sklíčko zakápnete, přiložíte krycí sklíčko, dáte do mikroskopu a potom použijete. Říkám to trošku zrychleně, ale pokud jste to nikdy nedělali, rád vám s tím pomůžu. Na mikroskopu je makrošroub a mikrošroub, hrubé – jemné zaostření. Nejlepší metodou, jak vždycky dojít k výsledku je, dát ten makrošroub co nejvíc nahoru. Podívat se dovnitř. A sjíždět makrošroubem dolů. Tím okamžitě vždycky zaostříme. Nejlépe, když začínáte na zvětšení čtyři, čtyřnásobné, protože pak nám to nebude dělat takovou neplechu. Tolik ke klasickému mikroskopu. Preparáty si nemusíte všechny vyrábět. Máme jich tu spoustu předpřipravených. Takže před tím, než začnete něco kutit, koukněte, nebo se zeptejte, jestli to tu už nemáte. Ušetří vám to hodně času.

Druhá varianta je stereomikroskop. Tady nemusíme používat žádné sklíčko ani preparát. Nemusíme nic zakapávat, nepotřebujeme vodu. V podstatě je možné tam okamžitě dát objekt k pozorování. Je to výhodné v tom, že ten objekt, například brouček, je velký. U klasického mikroskopu bychom museli udělat nějaký řez nebo vzít jen křídla. U stereomikroskopu ho tam dáme celý a v podstatě pozorujeme. Stereomikroskop nemá žádný mechanismus na posuv. To znamená, že použijeme preparační jehlu,



nebo pinzetku, kterou posouváme. A můžeme si taky zvětšovat – tady je dvojnásobný nebo čtyřnásobný zvětšení, takže to můžete ještě zvětšit. Potom tady zase máme knoflíky, kterými si zaostřujeme. A je tu i dvojí svícení. Můžeme si přisvítit z vrchu, ale když by to bylo právě křídlo nebo něco průsvitného, tak ze spod.

A jaký teď bude postup? Vy si vezmete jakýkoliv váš materiál, nebo materiál, který tady pro vás máme předchystaný. Je ho tady hodně. Máme tu i senné nálevy, ve kterých je spousta života, tento život se samozřejmě dává tady do těchto mikroskopů pod sklíčka. Jsou tady různé materiály živočišného, tady i rostlinného původu. Ale ono na jednom broučkovi jde neuvěřitelné množství věcí zkoumat, tak tady jsou od hadích šupin, motýlích křídel, po různé nožky, opravdu tady toho je hodně. Můžete si to prohrabat. Pokud je váš donesený materiál živý a má tendenci létat, lézt, tak je dobré použít tady betličky a prostě ho tam trochu zavřít.

Můžete samozřejmě své zážitky sdílet. Pokud byste chtěli pomoci něco určit, tak můžete klidně sami, tam je plno literatury. A teď předám za chvilinku slovo kolegovi, který vám řekne, co a jak točit.

2.1.8 Mé oko čočky má – film

Forma a popis realizace

Filmový specialista vysvětlí žákům, jak natáčet obraz z mikroskopu na tablety. Následuje samostatná práce, kterou koordinuje filmový specialista společně s realizátorem biologem.

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Tablet	pro každého žáka jeden	Nabité tablety s nainstalovaným programem KineMaster.
Stativ na tablet	pro každého žáka jeden	Stativ pro uchycení tabletu.

Obsah

Teď jste se dozvěděli, jak pracovat s mikroskopy. Ale to je jen půlka úspěchu. To, co vidíte v mikroskopu, je také potřeba přenést k divákovi. Dneska je naším úkolem vyzkoušet si tou nejprimitivnější metodou natáčení z mikroskopů. To znamená, že přiložíte čočku k tabletu, tady k tomu okuláru. Dají se tím pořídit překvapivě dobré výsledky, obzvlášť, když si vezmete stativ, kterých tady máme připravených dost. Je to sice piplačka, ale má to tu výhodu, že si to tam jednou zafixujete a pak už si můžete s tím mikroskopem a s tím zkoumaným objektem hrát a nemusíte pořád řešit polohu tabletu.

Ale nejde jen o natočení hezkého obrazu. Je potřeba přemýšlet nad tím, jestli je ta věc, kterou točíte, něčím zajímavá a hodí se vám k záběrům, které jste ráno venku natočili. Protože budete mít v dalším bloku stříh a budete mít za úkol spojit to, co jste natočili dopoledne, s tím, co natočíte teď. Už teď můžete přemýšlet, o čem to vlastně bude, jak se to spojí, jestli použijete mikroskop, nebo použijete jenom ranní záběry anebo jestli to spojíte. Je to úplně na vás, já vám do toho mluvit nebudu. Jenom



doporučuju, pokud si něco dobře zaostříte a natočíte, tak si udělat poznámku, napsat si: „Byla to tato vážka“, protože tam za chvíli dáte jinou vážku, a pak už nebudete vědět, co je co. Pokud vás zaujme něco na té vážce, že má třeba zajímavý kusadlo, tak se zeptejte Patrika, nebo si o tom něco vyřešeršujte a napište si to. Všechno může být tématem toho videa. Takže, kromě toho, že se snažíte dosáhnout, co největší krásy, také přemýšlejte o tom, jak dosáhnout nějakého vědění, nějakých informací.

Ted' vám dám chvíli na to, abyste si vyzkoušeli mikroskopování, našli si, co byste chtěli natáčet a až to budete mít zaostřeno, tak mě zavolejte, já přijdu se stativem a začneme štelovat.

30 minut před koncem uplynutí časového limitu

Zbývá vám už poslední půlhodinka. Začněte přemýšlet, co ještě byste si rádi natočili. Pomalu to povedeme do finále.

po uplynutí časového limitu

Tak čas nám vypršel. Vezměte si své tablety a poznámky. Společně na vašich materiálech budeme pracovat při střihu.

2.1.9 Rytmus v kole

Forma a popis realizace

Skupinová aktivita, kterou uvádí realizátoři. Nejprve se účastníci rozdělí do dvou skupin a říkají otázky a odpovědi. Nejprve bez rytmu, potom se o to samé pokusí v rytmu. Zprvu pomalém a pak se začne zrychlovat. Až si aktivitu ozkouší a nacvičí, spojí se do jedné společné skupiny.

Metody

Aktivizace, Imaginace, Skupinová výuka

Pomůcky

Bez pomůcek.

Obsah

Vytvořte dvě přibližně stejné skupiny a utvořte kruh. Tato aktivita je založená na tvorbě otázek a odpovědí. To znamená, že jeden z vás vytvoří otázku a pošle ji na někoho v kruhu tím, že na něj ukáže. Ten, na něž je mířená otázka, na ni odpoví a formuluje další otázku. Tu pošle na dalšího člena skupiny stejným způsobem. Tak si to pojdme vyzkoušet.

Dobře, to by nám šlo. Ted' přidáme do naší hry další část pravidla a tím je rytmus. Rytmus je totiž velmi důležitá složka u střihu videa, a tak je dobré jeho vnímání procvičovat. Pokud někdo odpoví před rytmem tlesknutím, proud otázek se zastavuje a musí generovat otázku jinou. Cílem hry je co nejdéle generovat otázky a odpovědi v tleskaném rytmu. Tak jdeme na to.

A teď se pokusím rytmus pomalu zrychlovat a vy zkuste na něj u otázek reagovat.

A teď se prosím spojte do jedné skupiny a zkusíme si to všichni dohromady.



Děkujeme za to, že jste se aktivity takto zhostili. Chtěl bych se zeptat, co ti při aktivitě dělalo největší problém? Jaká byla podle tebe nejtípnější otázka a odpověď? Co ti fungovalo nejlépe při tvorbě otázky a odpovědi?

2.1.10 Komiks, gag, pointa

[Online karta aktivity Komiks, gag, pointa](#)

Forma a popis realizace

Vnitřní tvůrčí aktivita, kterou uvádí jeden realizátor. Žáci pracují jako jednotlivci u stolu a reagují na zadání od realizátora. V průběhu se několikrát setkává celá skupina ke společné diskusi. Zadání přicházejí lineárně a jednotlivé úkoly a s nimi získané dovednosti na sebe postupně navazují.

Metody

Tvoření, Diskuse, Imaginace, Zážitek pedagogika

Pomůcky

Položka	Počet
Bílá mazací tabulka	2 pro žáka
Černý smývatelný fix	1 pro žáka
Čistící hadr na tabulku	1 pro žáka

Obsah

- Co je komiks, jak souvisí s videotvorbou

Rozdělte se do skupinek po třech a každá skupinka ať si sedne za jeden stůl vedle sebe a směrem k prezentačnímu plátnu. A koukněte, co je na plátně. *Realizátor promítne jednoduchý komiks – kreslený, s tematikou science, ideálně na 3 „rámečky“.* Říkejte vše, co vás k tomu, co vidíte, napadá. *Realizátor spolu s účastníky ukázkou analyzuje. Používá návodné otázky a odpovědi shrnuje.*

Ano, vidíme komiks, který má tři rámečky. Co dělá komiks komiksem? Jaké jsou základní složky komiksu? Z čeho se komiks skládá? Ano, dialogy bývají v bublinách. Texty vypravěče bývají v rámečku uvnitř panelu. Někdy se využívá karikatura, ale většinou se kreslíři snaží o co nejrealističtější kresbu. Proč si myslíte, že ten realismus té kresby je důležitý? Ano, je to důležité pro naše lepší pochopení toho daného komiksu.

A teď už se dostáváme k tomu, jakých principů komiks využívá? Ano, samozřejmě vtip, ale jak je toho vtipu v tom komiksu docíleno? Zkratka, je to zkratka a názornost. Tvůrce komiksu využívá naší zkušenosti, naší znalosti a díky tomu si může dovolit použít zkratku a nemusí nám vše vysvětlovat. Proto pro nás mohou být například zahraniční politické komiksy nepochopitelné, protože se dobře v tamních politických realitách neorientujeme. A to je pak na dovednosti každého tvůrce, jakých detailů, jakých realit, jakých našich zkušeností při tvorbě komiksu využije, aby se setkal s co největším pochopením.

Ale pojďme ještě dál, pojmenovali jsme si znaky, principy, ale na čem každý komiks stojí? Co je základem každého komiksu? Ano, je to příběh. Příběh je základem i pro prezentace, filmové scénáře, reklamy, hudební klipy, filmy apod. Bez příběhu se neheme, je však umění, jakým způsobem se ten



příběh uchopí. Co každý příběh obsahuje? Jaké má znaky? Co by nemělo ve skladbě příběhu chybět? Ano, „úvod, zápleтка, závěr“.

A komiksový příběh bývá často vystaven jako gag. Už jste se s tímto slovem někdy někdo setkal? Gag je původně pojmenování komické scénické scény, tedy scény, která probíhá před zraky diváků. Ale postupně se stala základem pro filmovou grotesku i právě jedním z přístupů u komiksu. Gag je tvořen tzv. postupně rozvíjející se akcí a magickým číslem je číslo 3. Koukněte na plátno, ukáží vám ukázkou filmového i komiksového gagu. *Realizátor použít ukázkou.*

A aby se v nás právě toto filmové myšlení ve zkratce trochu otevřelo a lépe se nám používalo, začneme tvorbou jednoduchého komiksu a trochu si s tím zkusíme hrát. A protože budeme teď tvořit komiks, tak si ještě řekněme, jak se říká těm všem rámečkům? Strip – z anglického slova proužek. A těm samotným rámečkům se říká panely. Většinou má krátký komiks 3–5 panelů.

- Tvorba komiksu

Nyní zůstaneme sedět po trojicích kolem stolů, jen si každý udělejte prostor, už nemusíte sedět čelem k projekčnímu plátnu. Teď si každý vezměte jednu bílou popisovací tabulku a jeden černý smývatelný fix. Tabulku si dejte podélně a nakreslete si na ní komiksový strip, který bude mít tři panely – tři stejně velké rámečky vedle sebe, aby celkově vyplnily celou velikost popisovací tabulky. *Realizátor ukazuje bílou popisovací tabulku, kde už má smývatelným černým fixem nakresleny tři rámečky vedle sebe.*

A nyní do prvního panelu – rámečku namalujte první část komiksového příběhu, takzvaný úvod, udičku. Téma si každý můžete zvolit, jaké chcete, ale vzpomeňte si, že důležitou roli hraje zkušenost a detail. Máte na to tak 3 až 5 minut.

Všichni jste kresbu dokončili? Tak nyní tabulku posuňte dalšímu z vaší trojice, který sedí po vaší pravé ruce. Nyní máte každý v ruce tabulku od vašeho souseda. Pozorně si prohlédněte celý první panel a nechte se vtáhnout do atmosféry a stylu, kterým se kresba prvního panelu ubírá. Teprve, když jste dostatečně vtaženi a dokážete si pojmenovat téma nyní již vašeho komiksu, tak se ujměte druhého panelu. A nakreslete druhou část komiksového příběhu, takzvanou zápletku, zauzlení. A opět si na to dáme čas tak 3 až 5 minut.

Máme všichni hotovou kresbu druhého panelu? Nyní opět můžete posunout mazací tabulku kolegovi, který sedí po vaší pravé ruce. Každý drží v ruce tabulku, kde už jsou dva panely nakreslené a třetí chybí. Opět si důkladně prohlédněte dva předešlé obrázky a pokuste se namalovat poslední rámeček jako třetí část komiksového příběhu, tedy závěr, rozuzlení. Na tento závěrečný si nechme 5 minut, ať máte čas na domyšlení pointy. *Realizátor čas určuje podle rychlosti skupiny.*

Ten, kdo už dokončil poslední panel, prosím doneste tabulku na označený stůl nápisem Galerie a jednotlivé komiksy si můžeme společně začít prohlížet.

- Debata nad komiksy

Pojďme se všichni shromáždit kolem komiksové galerie a prohlédněme si jednotlivé komiksy.

Každý si vezměte do ruky komiks, u kterého jste kreslili první z panelů a zkuste interpretovat zbývající dva panely a porovnejte to se svou původní vizí. Jeden začne, a pokud se jeho interpretace existujících kreseb posune úplně jinam, poprosím vás, tvůrce zbývajících panelů, o případné vysvětlení.

Který z rámečků pro vás byl nejtěžší? A proč? A který naopak nejlehčí? A na co jste si ještě během celého procesu přišli?



Ted' jsme zjistili, jak těžké je mít myšlenku v hlavě, a ještě ji zjednodušit do jednoho rámečku a zkratkou na to navázat, aby to děj příběhu posouvalo. Co vám pomáhalo, když jste dostali nakreslený první nebo i druhý panel? Čeho jste se chytali? Realizátor se snaží s účastníky definovat pointu. Ano, detailů, střípky příběhu, znak a jeho všeobecná znalost (například „znak EU“), vypovídající celek.

A to je důležité, aby každý z panelů samostatně vypovídal a tzv. fungoval. Žádný panel nemůže být zbytečný, musí mít své plnohodnotné místo a takzvaně mířil na pointu. Pointa není jen záležitostí „posledního“ třetího rámečku. Je potřeba s pointou počítat již v předešlých obrázcích.

- Dokreslení posledního panelu komiksu

Vraťme se opět ke stolům a sedněte si tak, abyste viděli na plátno. Nemusíte sedět v těch původních trojicích.

Promítnu vám dvě ukázky tří panelových komiksů, kde poslední rámeček vždy chybí. *Realizátor promítne dvě ukázky komiksů ideálně s vědeckou tematikou.* Jeden z komiksů si vyberte a pokuste se domalovat chybějící třetí panel. Jako panel pro vás může být celá plocha mazací tabulky a do rohu napište 1 či 2, podle toho, který komiks jste si vybrali. Tyto komiksy jsou již ucelenější, protože již existují a jsou od jednoho tvůrce. Pointa již existuje, tedy se vám bude i snadněji tvořit. Všimněte si všech detailů a reálií. Na dokreslení si dáme 5 minut.

Kdo má dokresleno, dejte svou tabulku na kraj stolu, ať si ji všichni mohou prohlédnout a sami se běžte podívat na ostatní práce. S účastníky, kteří si vybrali stejný komiks jako vy, si zkuste vaše pointy vzájemně porovnat. A zkuste si vzájemně vysvětlit, co vás vedlo k takovému zakončení. Čeho jste si všimli a třeba přijdete i na to, co jste si interpretovali jinak atd.

A teď je čas si promítnout komiksy v původní podobě. *Realizátor promítne oba komiksy v původní podobě.* Zkuste jeden po druhém shrnout, co vedlo vaše uvažování k vaší pointě a jak se liší od pointy skutečné.

- Vlastní science komiks

Opět si každý najděte místo u stolu, vyčistěte si vaši mazací tabulku a zkuste si v hlavě sesumírovat, co všechno jste se o komiksu dozvěděli, co vás překvapilo, zaujalo, jak funguje gag, co musí obsahovat příběh... A zkuste každý sám nakreslit svůj vlastní science komiks na tři panely. Zvolte si vědecké téma a myslete na pointy.

Kdo má hotovo, doneste své science komiksy na stůl Galerie, kde si je všichni společně prohlédneme. Pokud vám něco není jasné, tak se autorů doptejte. Komiksy si tu necháme vystavené ještě dva dni, abychom se k tomu mohli vracet. A ještě si je vyfotíme, abychom si je archivovali, a možná se nám mohou hodit při tvorbě některého science videa.

2.1.11 Jsi Master střih

Forma a popis realizace

Filmový specialista před plátnem vysvětluje funkce střihové aplikace a studenti si pak sami zkouší střih z dříve pořízeného materiálu.

Metody

Frontální výuka, Tvoření



Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Tablet	10-15	Nabité tablety s nainstalovaným programem KineMaster

Obsah

Vítám vás na prvním bloku, který je věnován střihu videa. Dnes budeme stříhat přímo na tabletech v programu Kinemaster. Já teď těm, co to ještě neumí, ukážu, jak stříhat v Kinemasteru. Jenom abych měl představu, protože vím, že spousta z vás si to ve volném čase už stříhá, tak kdo to už umí, dejte prosím vás ruku nahoru. Aha! Tak to nebude zbytečné, to mám radost. Je to vysoce intuitivní a jednoduché. Ukážu vám to na téhle prezentaci, včera jsme s kolegou realizátorem natáčeli krátké video, které jsme rychle sestříhali. Na tom vám ukážu několik základních funkcí, které se vám budou hodit.

Tak úplně na začátku máte v tom kolečku na pravé straně složku „media“, na tu, když si ůknete, tak tam je složka video. A tam vidíte všechny záběry, které jste natočili. A když na ten záběr kliknete, tak on se vám hodí rovnou na timeline. Ale to už koukám všichni asi nějak zkoušeli. Takhle, kliknu na to a je to tam! Dám fajfku, takže už tam mám všechno, co potřebuji. A takhle to můžu posouvat.

A teď vám pustím další video. Abyste se v tom vyznali, tak se to zmenšuje nebo zvětšuje pomocí dvou prstů. Ono asi na začátku je dobré, když podržím prst na tom klipu, tak ho můžu přetáhnout doprava, doleva, můžu si měnit pořadí jednotlivých klipů. Ale doporučuju vám úplně na začátku si tam neházet všechny ty klipy, protože jich máte hodně a máte toho třeba hodinu, a pak byste to všechno měli na timeline za sebou a těžko byste se v tom vyznali. Takže je dobrý si jednotlivé klipy prohlédnout a udělat si základ z toho, co určitě víte, že použijete. Udělat si tam hlavní složku, a pak si tam vkládat to, s čím opravdu budete pracovat, protože jinak byste tam měli hrozně moc balastu, který by vám komplikoval práci.

Jednotlivé záběry jsou dlouhé a vy si opravdu potřebujete vybrat jenom kousek. A to se dělá pomocí funkce nůžky. Já si najdu místo, od kterého to chci stříhnout, kliknu na to, ono se to zabarví do žluta, vyberu si vpravo nahoře nůžky a chci ustříhnout buď to, co je vlevo, nebo co vpravo. Trim to left, trim to right. Poté, co jsem dal trim left, tak se odřízlý kousek videa automaticky vyhodil.

Teď si vybírám tady, označím to, kliknu nůžky a teď. Aha!

Chyba. Pokud uděláte chybu, můžete použít tlačítko „redo“, kterým můžete všechno vzít zpátky. Stačí zmáčknout to bílý kolečko vlevo nahoře. Vlastně „undo“. Un-do a pod tím je re-do, jako znovu-provést.

Čili takhle vyberete ten konkrétní úsek, který chcete. Takže už umíte vkládat ty záběry z knihovny na tu osu, zvětšovat, zmenšovat osu, umíte záběry prohazovat, který bude po kterém, který bude první, který bude druhý, a umíte si z nich vystříhávat kousky, které jsou potřeba. Teď si to chvilku vyzkoušejte a pak vám ukážu další video, co ještě se dá dělat, co budete potřebovat. A kdyby měl někdo dotaz, tak se klidně ptejte, od toho jsem tady.

Poslední video, které dneska večer budete postovat, bude mít kolem minuty. Ne, že bychom vás chtěli omezovat, ale je to taková zkušenost. Jednak že se na to lidi kouknou, když je to krátký, jednak z toho materiálu, který jste pořídili, tomu ta minuta bude pravděpodobně nejvíce slušet. Pokud by měl jeden záběr třeba deset vteřin, tak potřebujete jenom šest záběrů. Takže vybírejte opravdu jenom to nejlepší, a pokud byste těch záběrů tam chtěli dostat víc, tak počítejte s tím, že budou fakt krátký. Takže se nebojte vyhazovat a nechávat tam jenom to ryzí zlato.



Ted' jsme se dostali k věci, která tam byla, a já jsem o ní nemluvil. Když chcete nějaký záběr smazat, tak označíte, aby byl v tom žlutém rámečku, a pak vlevo, na té liště vlevo je tlačítko s popelnicí, tak to je delete. A neznamena to, že ten záběr úplně smažete a už nikde není. Jenom ho vyhodíte pryč z té timeline, jinak v té knihovně dál zůstává. A ještě jedna věc, kterou jsem neřekl, a možná může být užitečná. Když třeba z toho videa kus ustříhnete, a pak děláte nějakou jinou práci, a pak si uvědomíte, že ho vlastně chcete vrátit, pak už nemůžete udělat redo, protože mezitím jste udělali něco jiného. Ale když ten záběr označíte do žlutého rámečku, tak on má vpravo a vlevo takový tlustší kraje. A za ten kraj, když ten záběr uchopíte, tak ho můžete zmenšovat, nebo zvětšovat. Můžete to vlastně vrátit, všechnen ten materiál tam zůstává, můžete s ním pracovat libovolně. Nic není konečné ve střihu, pořád se můžete vracet.

No já vám teď schválně pustím další instrukci, která je úplně jednoduchá, ale může pomoci v přemýšlení, jak to video má vypadat. Toto je tlačítko voice. Zmáčknu start. Zdánlivá blbost: „Aleš umí hvězdu“. Ale teďka já provádím to, že já označím ten původní klip a zmáčknu „extract audio“ a tady mi naskočí ten původní zvuk, který tam rušil. Vymazal jsem ho a zůstal tam jenom ten komentář, takže je mu mnohem líp rozumět.

Ted' vám ukážu následující video, co s tím lze provést. Prohodím to (= videa), protože mi přišlo, že ta informace o tom, že Aleš umí hvězdu, by měla být úplně na začátku. Posunu i ten hlas a vzniklo mi video (pouští video: „Tohle Aleš, Aleš umí hvězdu. A řekni mi, kde ses naučil hvězdu?“ – „Já jsem se naučil hvězdu na chmelu.“) A je vidět, že i primitivní nápad s trošku opožděným hercem může vypadat jako smysluplné video. Takže se ještě jednou, znovu ponořte do toho svého materiálu a zkuste přemýšlet o tom, kdybyste tam měli doplnit nějaký hlas, který bude říkat informaci, jakoukoliv, klidně banální, o tom, že žijeme ve městě, a přesto na dosah je příroda. Nebo o tom, že mravenci mají kusadla, nebo že hmyz má nohy, kterými se udrží na různých místech. Anebo o tom, že kytičky, když je dáte pod mikroskop, jsou hezký. Ono ve výsledku s tím obrazem, ačkoliv se to teď zdá jako banální, to najednou začne fungovat, a pokud to video má do minuty a je na něm vidět, že jej dělal někdo ze srdce, že to není super profi video, ale že prostě někdo z toho opravdu měl radost, tak se na to lidi kouknou a udělá jim to taky radost. Jako opravdu na tom není žádná věda. A jsem si jistý, že všichni tam máte materiál, ze kterého by šlo poskládat něco krátkého a hezkého.

Při nahrávání zvuku jsou potřebné dvě hlavní věci. Musíte být někde v klidu, aby tam prostě nebyl slyšet někdo jinej nebo vrčení něčeho, a nesmíte funět do mikrofonu, protože pak tam bude takové to: „chchchchuuuuu!“. Musíte si to nastavit tak, abyste při výdechu netrefili tím vzduchem mikrofon, to je celý. Sluchátka jsou tady k dispozici, kdo chce, může si je vzít.

A teď už vás nechám pracovat. Pokud byste měli dotazy, jsem tu k dispozici.

10 minut před koncem časového limitu

Blížíme se do konce. Dejte prosím exportovat video pomocí funkce export. Tím se z vašeho videa vytvoří soubor, který je možné přehrát v přehrávači, nebo uložit na web. Až to budete mít, tablet nám odevzdejte. My si vaše videa stáhneme.



2.1.12 Mé první dílo

Forma a popis realizace

Projekce výtvorů z prvního dne. Sdílení na stránce VIRUScience.

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1
Počítač	1

Podrobně rozpracovaný obsah

Pojďte se teď posadit na polštářky. Chtěl bych vám představit naši facebookovou stránku VIRUScience. Kdo z vás ji už před kurzem viděl? A máme tady hned první video. *Realizátor pustí zrychlený videozáznam z příjezdu žáků – program Vítá tě Virus.*

Na této stránce se bude postupně objevovat vše, co tady na našem workshopu vytvoříte. Tím si budeme moct společně měřit, jak vaše videa v online prostoru fungují a rezonují. Máte samozřejmě volné ruce, jak s touto stránkou nakládat. Můžete ji sdílet, doporučovat přátelům. Svá videa můžete také sdílet. Také je možné si sdílet nebo lajkovat videa navzájem. V tomto se vaší aktivitě meze nekladou. Nejde samozřejmě o žádnou soutěž. Jde spíš o to, abychom sbírali zkušenosti o tom, co v online prostoru funguje více a co méně a zkusit se dopátrat proč.

A teď se pojďme na vaše díla podívat. *Realizátor promítá na plátno jednotlivá videa a po každém se zatleská.*

Všechna tato videa budeme postupně zveřejňovat na stránce VIRUScience. Ale co ještě každé video potřebuje ke svému zveřejnění? Název a krátký titulek. Titulek často rozhoduje o tom, jestli si člověk video na sociálních sítích pustí. Rozdá kartičky. Podepište je prosím a napište na ně, jak by se video mělo jmenovat a jaký titulek nebo status by se k němu hodil. *Až mají všichni napsáno, vybere papírky.*

Tak děkuji vám za spolupráci a od této chvíle můžete začít sledovat, jak si vaše videa na Facebooku vedou.

2.1.13 Stop den 1

Forma a popis realizace

Aktivita probíhá bezprostředně po promítání prvního díla, tedy i ve stejném prostoru. Žáci za sebou mají první úspěch, první dokončené video. Žáci reflektují celý den pomocí seznamu aktivit a snaží se reflektovat i společně trávený čas celého týmu, protože intenzita aktivit může být pro některé žáky náročná.

Metody

Aktivizace, Reflexe.



Pomůcky

Položka	Počet
STOP den 1 - tabulka	8–15
Něco na psaní	8–15
Něco na sezení	

Obsah

Máme za sebou první den, první zážitky, nahnuly se na nás nové informace, ale už jsme zvládli první dílo, které může jít do virtuálního světa. Pojďme si společně den reflektovat a uzavřít.

Vezměte si každý jeden papírek s tabulkou, kde jsou vypsány všechny AKCE dnešního dne a pojďme na to.

Realizátor postupně projde všechny aktivity a žáci do tabulky označují, kde pro ně jaká aktivita byla, jak je oslovila.

Jak se po celém dni cítíte? Jaká tři slova pro vás dnešní den vyjadřují?

Realizátor navazuje diskusi, snaží se o bezpečný prostor pro všechny.

Děkuji vám moc za vaši otevřenost. Reflektování si toho, co jsme zažili, co jsme dokázali, co jsme se naučili, ale i třeba toho, co nás zamrzelo, je důležité jak pro nás samotné, tak pro celou skupinu. Aby se nám tu nekumulovaly emoce, a mohli všichni společně zase zítra pracovat. Tedy díky.

Odpočiňte si, zítra ráno vás probudí VIRUS v...hodin. Oblékněte se do sportovního, půjdeme asi na 15 minut ven. A pět minut po budíčku vás VIRUS svolá na odstartování AKCE – Klapka den 2.

2.2 Den druhý

2.2.1 Klapka den 2

Forma a popis realizace

Vnější aktivita (v případě špatného počasí lze udělat jako vnitřní aktivitu). Žáci následují realizátora. Jde o to se rozhýbat, aktivizovat, probudit a naladit na celý den. V závěru aktivity je žákům představen celý plán na den.

Metody

Aktivizace.



Pomůcky

Položka	Počet
Cajón	1
Buben	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1

Obsah

Dobré ráno. Slyšíme cajón, řídíme se rytmem a jinak mě následujte. Následujte mé pohyby, cestu i rychlost. *Zvedne míček ze země a rychle míří na cíl, běží pro míček a opět míří na cíl.* Tady se zkuste pokaždé trefit na cíl. Všímejte si, jak se mění rytmus. A nyní předávám kormidlo Jirkovi a všichni následují ve všem Jirku.

Takto se vedení ujmou asi 3 žáci.

Díky a teď se trochu vydýcháme, postavme se do kruhu, ať každý máme dost místa a stanou se z nás bojovníci. A každý bojovník ovládá osvědčené chvaty, které ještě doprovází bojovným výkřikem. A každým takovým chvatem dává protihráči nějaký signál a je rád, když ho signál zaskočí. Je dobré se soustředit, být pohotový a rychle reagovat. Signál je potřeba předávat s energií bojovníka a hlas následuje signál, tedy míra energie musí být v hlasu i v těle stejná.

Bojové chvaty jsou následující:

1. Pravá ruka k levému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po levé straně. 2. Levá ruka k pravému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po pravé straně. 3. Mírně v dřepu, pokrčené ruce v pěst posunout dozadu, výkřik hold down, změna směru signálu. 4. Z prstů vytvořit kroužky kolem očí, výkřik hají, hráč vedle je vynechán a pokračuje hráč následující. 5. Jeden zvedne ruce nahoru, zatřepe dlaněmi a křičí tagadá, všichni se seběhnou doprostřed kruhu se zatátou pěstí a vytáhnutým palcem, uprostřed se všechny pěsti potkávají a všichni naráz vykřiknou čink čink, pak se pokračuje normálně.

Signál si předáváme v kruhu. Každý z vás si může vybrat, jakým chvatem na spoluhráče zareaguje. Signál by měl kruhem putovat ve stejném rytmu, bez zpomalování. Pojďme si dát aspoň dvě cvičná kolečka.

Myslím, že už každý víme, jak bojovník reaguje, tak si to dáme tzv. na vypadávání. Ten, kdo splete směr nebo něco jiného při předávání signálu, vypadává! A hrajeme do posledních dvou hráčů a ostatní pak můžeme fandit.

Známe vítěze a pojďme kouknout na AKCE, které nás čekají dnes – DEN 2. Klapku máme připravenou tady. Vidíte, že mluvím do rytmu bubnu, pokud vám aktivita bude jasná, křičte heja a půjdeme dál, pokud budete mít dotaz, tak dejte hold down. A v rytmu bubnu položte otázku. Jdeme na to.

Realizátor projde všechny aktivity na den. Tagadá. Pokud žáci nereagují, tak znovu. Tagadá. Čink čink. *Realizátor s bubnem přestane bubnovat a dává reálnou klapku DEN 2 a společně se žáky vykřikne „akce“.*



2.2.2 Mluvím a vím, co říkám

Forma a popis realizace

Vnitřní skupinová aktivita, kterou vede jeden realizátor. Realizátor vede rétorickou rozcvičku pro celou skupinu. U žáků postupně dochází k aktivizaci asociačního myšlení. Následně účastníky rozdělí na dvě skupiny po 4 - 7 účastnících a v kruhu tvoří krátké příběhy. Poslední část je na dvojice, jeden vypráví příběh a druhý ho „příkazy“ koriguje. Celá aktivita probíhá ve stoje a realizátor se snaží, aby žáci měli po celou dobu uvolněné tělo a pevný postoj.

Metody

Aktivizace, Dramatická výchova, Imaginace, Skupinová výuka.

Pomůcky

Položka	Počet
počítač	1
play list songů	
reproduktor	

Obsah

- Uvolnění těla, pohybové asociace

Pojďte všichni do prostoru. Můžete si sundat boty, co je vám příjemnější. Pustím hudbu a vy kráčejte po prostoru, můžete měnit rychlost i směr. Postupně si u toho vyklepávejte své končetiny, uvolněte si krk, ramena, celé tělo. Klidně se proskákejte, nezavírejte u toho oči, ať máte stále kontakt s prostředím, kde se nacházíte a vnímáte i ostatní, kteří tu jsou s vámi. Realizátor pustí hudbu, v prostoru je se žáky a postupně je naviguje, co mají dělat.

Nechte se unášet pohybem, používejte celé tělo a já budu do hudby říkat už konkrétnější zadání a vy se zkusíte hýbat takovým pohybem, jaký se vám, s tím, co říkám, pojí.

Zkuste u toho nemluvit, zbytečně se nesmát, ať se zbytečně „neodbouráváte“, pokud samozřejmě cítíte, že si chcete pomoci zvuky, tak můžete. Ale neměli byste mluvit souvisle. *Realizátor říká zadání, při říkání zadání vždy trochu sníží hudbu, aby ho všichni slyšeli. Zadání říká 2x za sebou.*

Chodíte lesem, běháte po louce, brodíte se bahnem, přes cestu máte velkou kládu, běžíte na autobus, skáčete přes oheň, chodíte studeným potokem, kolem vás je hustá houština, máte na zádech pytel brambor, po ruce vám leze pavouk, jste na kopci a fouká silný vítr, jste v bouři, šáhli jste na horkou plotýnku atd.

A nyní zase normální chůzí kráčíte po prostoru. Koukejte se před sebe, vnímejte, kde jdou zrovna vaši kolegové, ať zůstáváte spojeni s realitou. Teď budu pouštět hudbu, která už se vám ze zkušenosti pojí s nějakou atmosférou, a k tomu budu dávat opět konkrétní zadání. Někdy vám hudba pomůže, někdy půjde záměrně do kontrastu.

Nebojte se pohybu, dělejte vždy to, co vás napadne jako první.

Realizátor pustí různé hudební žánry, nebo známé melodie z filmů a dává zadání. Při říkání zadání vždy trochu sníží hudbu, aby ho všichni slyšeli. Zadání říká 2x za sebou.

Klaun se učí žonglovat, klauniáda, poprvé v tanečních, labutí jezero, opera, rockový koncert.



A nyní zadání zůstává, ale zkuste ho plnit celá skupina dohromady, už ne jako jednotlivci, ale jako jeden organismus.

Divoký západ, krokodýl, nejvyšší věž, kyselina, gravitace, Pythagoras, Archimédův zákon, setkání folkloristů.

Super. Stop. Vydýchněte a napijte se.

- Rozcvičení mluvidel a hlasivek

Udělejme jeden společný kruh, ať každý má kolem sebe trochu místa. *Realizátor říká, co mají žáci dělat, zároveň to na sobě předvádí a ukazuje, a celé cvičení dělá spolu se žáky.*

Nadýchněte se do břicha, do žeber, do hrudníku a vydechněte z pusy na písmeno „s“. Kontinuálně, stále se stejnou intenzitou vzduchu. Jak ucítíte, že vám dech dochází, skončíte, aby to nebylo úplně do křeče. Každý to opakuje 3krát, podle své rychlosti a délky výdechu.

Nyní si třením zahřejte dlaně a postupně je přikládejte na celý obličej, který začnete promáčkávat jako „těstíčko“. Několikrát si prsty obou ruk vytáhněte čelo, uši vytáhněte nahoru a za boltce dolů. 3krát vytáhněte a znovu zandejte jazyk.

A teď se z našeho jazyka stane takový kartáček na zuby, který chce celou pusou vyčistit od jídla. Nechte rty zavřené a jazyk uvnitř přejíždí po všech zubech, zevnitř po tvářích a po celé dutině ústní.

A teď se trochu zašklebíme na uvolnění mimických svalů. Zkuste našpulit rty a směřovat je co nejvíce na jednu stranu, pak na druhou, udělat kolečko. Co nejvíce se šklebit pomocí tváří, do toho vykulte oči a zkuste samé extrémní polohy.

A už bez šklebení si uděláme „koníka“ - brrr přes rty, „cililink“ - jako zvoneček, a „čertík“ - jazykem blblbl.

Mluvidla i jazyk máme rozcvičeny, tak teď ještě hlasivky a síla hlasu. Zpevněte si rty, jako byste mezi nimi chtěli udržet papír nebo lístek na autobus. A začněte těmi rty klepat, jako když žába lapá po dechu, ale pozor, rty nejsou našpuleny jako u ryby, děláme velkou žabí pusou. A přidejte k tomu slabiku „mamama“. A teď „mememe“ a „mimimi“ a všimněte si, jak se vám rty stále více otvírají do úsměvu. Zkuste každý sám si prostřídát „mama“, „meme“, „mimi“. Vždy chvilku dělejte jednu slabiku a pak změňte na další slabiku.

Teď si představte, že držíte v ruce míček a spolu s výkřikem ho musíte hodit na člověka na druhé straně kruhu. Zkuste a vybírejte si různé lidi přes kruh, nevadí, že se na vás nedívají, snažte se zvuk zacílit a dohodit až na kolegu. To by nám šlo, tak zkusíme hodit hlasem dál, přes celou místnost. A nyní si představte, že stojíte na jednom kopci a míček házíte na druhý kopec přes celé údolí. A několik míčků takto z kopce na kopec přehodíte. A ještě zkusíme společnou sílu hlasu. Stoupneme si do řady čelem proti zdi, alespoň 4 metry od zdi. A společným zařváním zkusíme zeď prorazit nebo posunout. Jdeme na to.

Super. Zase se napijte, ať vám nevyschnou hlasivky a jdeme dál.

- Asociace, tvorba příběhu

Rozdělte se do dvou přibližně stejně početných skupin a každá vytvořte kruh. Každý kruh bude pracovat samostatně. Už jste někdy slyšely slovo asociace? A co tedy myslíte, že to je? Zkuste uvést příklad. Ano, je to podnět, myšlenka pocit, který se v nás vyvolá, když uslyšíme nějaké slovo. Váže se to na naši



zkušenost, současné rozpoložení a rozvíjí to naše kreativní myšlení a do určité míry se tato kreativní metoda dá i trénovat. A to si právě vyzkoušíme.

Jeden z vás řekne slovo a ten, který stojí po jeho pravé ruce, řekne asociaci na to slovo. Může říci pouze jedno slovo a mělo by to být to první slovo, které ho napadne. Například uslyší slovo „hvězda“ a napadne ho Slunce – jako největší hvězda, ale jiného by třeba napadlo „Vánoce“ a myslel by na vánoční hvězdu na stromečku. Jen si dejte pozor, ať vždy asociujete na právě to slovo, které zaznělo a nezůstáváte v myšlenkách u slov předešlých. Jdeme na to. Dva kruhy, dál od sebe, ať se nerušíte a asociujete. A stále do kolečka, tok asociací nepřerušujte.

Realizátor nechá cvičení běžet a po chvilce do něho vstoupí. Zkuste si při asociování hlídat rytmus a kontinuitu, aby tzv. nepadal řemen. Zkusme ještě jednou.

Nyní se pokusíme už ze slov sestavit smysluplnou větu a třeba i krátký příběh. Jeden začne a po kruhu se opět střídáte po jednom slově dál. A zkusíme, aby proběhly dvě kolečka. A u posledního se příběh musí vypointovat.

nyní si to trochu ztížíme, už si dáme téma příběhu. Vzpomeňte na to, co každý příběh musí mít? Ano, úvod, zápletku, konec. Opět máte možnost říci maximálně jedno slovo a kolečko proběhne zase 2krát, jdeme na to. Téma je...

Realizátor dá ještě skupinám tak 3-4 zadání.

Pojďme si teď dát místo slova krátkou větu. Opět nám půjde o příběh, ale kolečko projde jen jednou. Téma je... Pojďme zkusit ještě jedno téma. Téma je...

Fajn. Zkuste jeden z každé skupiny říci váš poslední celý příběh druhé skupině.

- Tvorba příběhu v celé skupině

A nyní oba kruhy spojíme do jednoho, zadání zůstává. Příběh, každý má možnost jedné jednoduché věty a kolečko projde jen jednou. A zkuste se zaměřit na pořádnou zápletku. Téma je...

- Příběh s příkazem – překážkou

Udělejte si dvojice, rozmístěte se po prostoru, ať se zase navzájem nerušíte a koukněte se zde na flipchart. Jsou zde čtyři hesla. LŽEŠ, PŘEHÁNEJ, ROZVEĎ TO, POKRAČUJ

Jeden z dvojice vypráví příběh a druhý mu ho tzv. upravuje pomocí „příkazů“. Například jeden řekne „Dnes jsem snídal rohlík s máslem.“ A druhý na to „LŽEŠ“. První se tedy opravuje. „Dobře, dnes jsem snídal koblihu.“ A druhý opět „LŽEŠ“. Tedy první zase svou výpověď opravuje „Dnes jsem snídal palačinky“. A na to druhý „ROZVEĎ TO“. A první to rozvádí „Palačinky s ovocem, čokoládou, marmeládou, zmrzlinou...“. A rozvádí to do té doby, dokud to druhému nestačí a neřekne „POKRAČUJ“. A takto se snažíte celým příběhem probrat. Téma vyprávěného příběhu je: Vzpomínka z dětství.

A nyní se ve dvojicích prohodte a tentokrát druhý vypráví vzpomínku z dětství a první mu to koriguje.

A to už byla poslední část naší rozcvičky. Co jsme si rozcvičili? Ano, dech, hlas a...hlavu? Ano, můžeme říci hlavu, ale jde o myšlenku. Abychom věděli, co chci říci a jak.

2.2.3 Střídám žánry

[Online karta aktivity Střídám žánry](#)



Forma a popis realizace

Vnitřní tvůrčí aktivita, kterou uvádějí celkem tři realizátoři – filmový a zvukový specialista a jeden další realizátor, který celou aktivitou žáky provází. Žáci pracují v celé skupině, ve trojicích, ve dvojicích i jako jednotlivci. Nejprve se snaží pojmout a zažít si informace o strašilce ďábelské. Následně tvoří své projevy v různých žánrech. Jejich projev je natáčen kamerou za pomoci a technického přispění dalších žáků. Nakonec si v závěrečné diskusi pojmenují, co pro ně v celé aktivitě bylo nejtěžší a v čem je jejich kolegové inspirovali.

Metody

Aktivizace, Tvoření, Dramatická výchova.

Pomůcky

Položka	Počet
Text Strašilka	1 pro žáka
Papíry	
Propisky	

Obsah

- Práce s textem a informacemi

Stoupněte si blíž ke mně, ať mě slyšíte. *Realizátor žákům ukáže velké obrázky strašilky ďábelské a postupně začne výrazně číst text.*

Strašilka ďábelská

Objevena: v roce 2004

Lokalita: jediné místo na světě – Peru – region Cordillera del Condor, což je přírodní rezervace menší než 5 hektarů, zřízena pro ochranu tohoto endemitého druhu

Biotop: suchá místa

A teď mě zkuste doplňovat nebo klidně říkejte se mnou.

Strašilka ďábelská

Objevena: v roce 2004

Lokalita: jediné místo na světě – Peru – region Cordillera del Condor, což je přírodní rezervace menší než 5 hektarů, zřízena pro ochranu tohoto endemitého druhu

Biotop: suchá místa

Realizátor pokračuje dál v textu

Potrava: v přírodě výhradně listy pepřovce – potravní specialisté, v zajetí ptačí zob, zimolez, šerák

Obrana: a) při vyrušení či v nebezpečí zastrašuje nepřítele roztaženými červenými křídly, b) rozstříkuje bělavou tekutinu ze žláz za hlavou, která dráždí kůži a oči

Věk: dožívá se okolo 1 roku, z toho asi 4–6 měsíců jako dospělec



Opět zkuste se mnou.

Potrava: v přírodě výhradně listy pepřovce – potravní specialisté, v zajetí ptačí zob, zimolez, šeřík

Obrana: a) při vyrušení či v nebezpečí zastrašuje nepřítele roztaženými červenými křídly, b) rozstříkuje bělavou tekutinu ze žláz za hlavou, která dráždí kůži a oči

Věk: dožívá se okolo 1 roku, z toho asi 4–6 měsíců jako dospělec

Strašilka ďábelská

Objevena: v roce 2004

Lokalita: jediné místo na světě – Peru – region Cordillera del Condor, což je přírodní rezervace menší než 5 hektarů, zřízena pro ochranu tohoto endemitého druhu

Biotop: suchá místa

Tam, kde se žáci v textu zasekli, se realizátor může vrátit, jinak pokračuje dál.

Vzhled: celá černá, výrazné žluté oči, proužkovaná tykadla, červený horní pysk, dospělci jasně červená rudimentální křídla s černou bíle rastrovanou přední částí

Rozměry: samička okolo 5,5 - 7 cm, sameček 3,5 - 4,5 cm

Život: noční živočich, přes den se skrývá v hustém listoví pepřovců, na spaní se (zvláště ♀) často shlukují, svlékají se několikrát za život, křídla se jim objevují až po posledním svlékání

A opět mě doplňujte.

Vzhled: celá černá, výrazné žluté oči, proužkovaná tykadla, červený horní pysk, dospělci jasně červená rudimentální křídla s černou bíle rastrovanou přední částí

Rozměry: samička okolo 5,5 - 7 cm, sameček 3,5 - 4,5 cm

Život: noční živočich, přes den se skrývá v hustém listoví pepřovců, na spaní se (zvláště ♀) často shlukují, svlékají se několikrát za život, křídla se jim objevují až po posledním svlékání

A teď zkusme jít po kruhu a každý řekněte něco, co si pamatujete a ostatní zkuste doplňovat. Pokud se skupina chytá, může se jít dál, jinak ještě realizátor informace opakuje.

A pojďme na poslední dávku informací.

Páření: sameček se vozí se na zádech samičky, a to i v okamžicích, kdy nedochází k páření, samička snáší 2–3 milimetrová vajíčka

Mláďata: po 4–5 měsících se z vajíček líhnou nymfy 15 mm dlouhé

Vývoj: od nymf po dospělého jedince trvá 4–6 měsíců

A zase mě doplňujte.

Páření: sameček se vozí na zádech samičky, a to i v okamžicích, kdy nedochází k páření, samička snáší 2–3 milimetrová vajíčka

Mláďata: po 4–5 měsících se z vajíček líhnou nymfy 15 mm dlouhé



Vývoj: od nymf po dospělého jedince trvá 4–6 měsíců

Paráda, jde vám to výtečně. Udělejte si trojice, střídejte se po jedné informaci a zkuste si celý text přeříkat.

A teď si vytvořte dvojice a opět si na střídačku text přeříkejte, ať se v něm pořádně upevníte a nemusíte na jednotlivé informace dlouze vzpomínat, ale sypete je tzv. z rukávu.

A ještě ty informace posuneme hlouběji. Vystřídejte se ve dvojicích, zkuste si třeba vybrat někoho, s kým jste dnes ještě ve skupince nebyli. Jeden říká celý text, všechny informace, které si o strašilce pamatuje a pohybem následuje druhého z dvojice. Druhý z dvojice neříká nic, jen chodí po místnosti, může zrychlit, zpomalit, sednout si, plazit se, kutálet sudy, udělat kotrmelec atd. První ho v pohybu následuje, ale říká u všeho text. Když už si na nic nemůžete vzpomenout, tak opakujte informace, které už jste říkali a třeba zase nějaká informace ještě naskočí. Zkusme. Realizátor poslouchá, zda se informace příliš nevytrácejí a neopakují se stále stejná fakta. Chvilku nechá hru plynout.

A nyní se vystřídejte. Mluvící se stává vodícím a vodící říká text. Jdeme na to. *Realizátor opět nechá chvilku hru plynout.*

- Tvorba v žánrech

Dobré, díky, můžeme se zastavit. Vezměte si každý svůj notýsek, najděte si pro vás pohodlné místo, abyste mohli psát a koukněte se sem na flipchart. Jsou zde napsané žánry, s kterými budeme pracovat. *Realizátor ukazuje na flipchartu a čte nahlas.*

Reklama

Inzerát

Vědecká přednáška

Každý si vyberte dva žánry a zkuste informace, které o strašilce máte, zpracovat v těchto žánrech. Ale myslete při té tvorbě na to, že výsledkem není psaný text v tomto žánru, ale mluvený projev. Jste to vy, kteří dělají „reklamu“ například na to, proč je dobré mít doma strašilku, nebo jste to právě vy, kdo v TV či v rádiu dáváte „inzerát“ na ptačí zob jako nejlepší potravinu pro strašilku dábelskou anebo jste učitelem či profesorem a máte online „vědeckou přednášku“ o samičce strašilky. Je to na vás, co si vyberete, ale nejprve si to zkuste říci nahlas a pak si to teprve napište. To vašemu projevu dá přirozenost a nebude to tzv. šustit papírem. A dáme si na to čas tak 8 minut. *Realizátor stopuje čas a cca po 5-ti minutách oznámí časomíru.*

Ještě nám zbývají 3 minuty času a pokud vám některé detailní informace o strašilce už utekly, tak zde máte originální text vytištěn, tedy kdo potřebuje, klidně si informacemi můžete pomoci.

- Natáčení projevu před kamerou

Čas na tvorbu máme za sebou. A než se na natáčení vrhneme, zkusíme si takové dýchací cvičení.

Hluboce se nadýchněte, zacpěte si ukazováčkem pravé ruky pravou nosní díрку a levou nosní dírkou vydechněte. Ukazováček stále drží pravou díрку, vy se levou nosní dírkou nadechněte, prostředníčkem pravé ruky levou nosní díрку zacpěte a zároveň uvolněte ukazováček, ať můžete pravou nosní dírkou vydechnout a zase se touto dírkou nadechnout. Tedy teď pravá nosní dířka nádech, zacpu ji, vydechnu levou dírkou, nadechnu levou dírkou, zacpu ji a vydechnu pravou dírkou. A to zkuste opakovat



několikrát za sebou. *Realizátor pokračuje a společně s žáky dýchá, ale už bez komentování. Ještě to společně zopakují několikrát na každou díрку.*

Dobré, stop. K čemu si myslíte, že je to dobré? Proč si myslíte, že to děláme před vaším mluveným projevem? Ano, abyste se uklidnili, naladili, zklidnili dech, srovnali si myšlenky, začali se těšit a ano, abyste se zbavili trémy. Kdo z vás už někdy pocítil trému? A kdy? Před čím nebo při čem? A jak jste s tou trémou bojovali? Máte na to někdo nějaký recept? Nějakou vychytávku?

Ano, návodů je několik, ale člověk musí poznat sám sebe a zjistit, co jemu samotnému vyhovuje nejvíce. Někdo si zaskáče. Realizátor začne skákat a čeká, až se k němu žáci přidají. Někdo myslí na své předešlé úspěchy, a to ho uklidní. Nebo se snažíte právě zklidnit dech, ale pokud se snažíte soustředit na klidné dýchání, tak se vám většinou srdce rozbuší ještě víc a dýcháte povrchově a rychle. A toto cvičení s nosními dírkami vám pomůže přenést pozornost na něco jiného a dech se uklidní sám.

Vytvořte si pořadí, v kterém budete chodit před kameru a toto pořadí budeme držet po celou dobu. Každý v řadě má tedy své pořadové číslo. Tady před bílou zdí je prostor před kamerou, sem si stoupne ten, který má pořadové číslo 1. Za kamerou stojí filmový specialista a se správným nasvícením natáčeného prostoru a protagonisty mu pomáhají ti, kteří mají pořadové číslo 2, 3, 4. Filmový specialista už vám řekne, co máte dělat. Ti, kteří mají pořadové číslo 5, 6, se v tento moment starají o zvuk, tzn. mikrofony a natáčení na ZOOM a pomáhat vám bude lektor zvuku. Každý vždy natočí jen jeden žánr, klidně ve více variantách a zařazujete se na konec řady a všechny role osvětlovačů a zvukařů se posouvají o jednoho. Tedy před kamerou stojí ten, kdo má pořadové číslo 2 atd. *Realizátor pomáhá se střídáním rolí a pomáhá žákovi před kamerou s přirozeným projevem.*

A už se připraví první z vás. Já a ostatní, kteří se zrovna nestarají o žádné technické nastavení, budeme stát tady vedle kamery a takzvaně vás ve vašem projevu budeme podporovat. To, že uvidíte vedle kamery živé lidi – adresáty, vám v přirozenosti a živosti vašeho projevu také dost pomůže. Zkusíme být k sobě ohleduplní, sledujte všechny před kamerou a uchte se z toho, co dělají, ať se rychleji každý posune dál. A prosím, ať nedrbneme do kamery či kameramana.

Ti, co řeší světla, nastavují světla a odrazové desky, ujistěte se, že protagonista nemá stín v tváři.

Zvukaři se rozhodněte, zda použijete port nebo tágo a udělejte si zvukovou zkoušku.

Po tom, co se všichni 2krát vystřídají před kamerou.

- Diskuse po natáčení

Pojďme si všichni sednout tady na zem do kruhu. Zažili jsme si, jaké to je stát před kamerou, nemít trému a neztratit myšlenku. Zkuste se zamyslet a každý řekněte, co pro vás bylo nejtěžší a proč. A co vám pomohlo? Jak jste se s tím prali?

A teď se ještě zamyslete, na co jste si přišli díky vašim kolegům? Čím vás inspirovali při jejich práci se žánry? A každý zkuste říci alespoň jednu věc.

Díky moc. Vezměte si své notýsky a tyto postřehy o sobě i o inspiraci od ostatních si poznamenejte, ať toho třeba můžete v dalších zadáních během týdne využít. A kdo už má poznačeno, běžte za filmovým specialistou a za specialistou na zvuk, ať vám na vaše flashky přetáhnou vaše nasbíraná data, budeme s nimi ještě dnes pracovat.

2.2.4 Kamera

Forma a popis realizace



Filmový specialista provede výklad o manuálních funkcích kamery a nechá žáky, aby si vše sami vyzkoušeli. Poté následuje výklad o práci se stativem a se světly. Účastníci si opět vše vyzkouší.

Metody

Frontální výuka, provádění pokusů

Pomůcky

Položka	Počet
Kamera/Digitální fotoaparát	Ideálně pro polovinu účastníků
Stativy na pro kamery	Stejný počet jako fotoaparátů
Světla se stativy	Pro každého žáka jeden

Obsah

Včera jsme natáčeli pouze na tablety, nevýhodou těchto zařízení je, že nejsou moc kvalitní. Mají ale na druhou stranu jednu výraznou výhodu. Že spoustu věcí dělají za nás. Dnes se už pustíme do lepší techniky, ale u té zase potřebujeme už něco znát, abychom využili jejího potenciálu. Tady na tabuli vám napíšu základní funkce, se kterými je třeba se seznámit. Do svých sešitů prosím dělejte poznámky.

Na tabuli píše tyto názvy: ostření, clona, čas závěrky, vyvážení bílé, gain, ND filtry, zoom, ohnisková vzdálenost.

Ostření (focus). Stejně jako naše oko i kamera musí ostřit a vy si můžete vybrat mezi dvěma variantami. Autofokus – automatické ostření. Během natáčení se nemusíte o ostření starat. Jenže má to jednu nevýhodu. Občas vám kamera zaostří na něco, na co ostřit nemá. Točíte nějaký objekt vzdálený od vás 10 metrů a najednou metr od vás vám někdo rychle projde záběrem. Pokud máte zastřeno manuálně, obraz se vám nerozostří. Naopak, pokud máme zaostřeno na automatické ostření, obraz se vám přeostrí a po průchodu člověka se zase začne ostřit zpátky. Tím se vám celý záběr zkazí.

Clona (iris) je základní nástroj pro expozici záběru, to znamená jeho světlost nebo tmavost. Clona se udává tzv. clonovým číslem. Čím menší číslo, tím více světla jde objektivem na čip. Míra clony má vliv na hloubku ostrosti. Čím menší clonové číslo, tím menší hloubka ostrosti. To znamená, že objekt je ostrý a pozadí za ním neostré. Hloubka ostrosti má svůj význam pro zvýraznění určitého objektu a jeho oddělení od pozadí a popředí, nebo naopak pro zobrazení celého výjevu v ostrosti (například při velkém celku). Clonové číslo se ovládá tady. *Ukáže, kde, na kterém přístroji se ovládá clona a kde se zobrazuje clonové číslo.*

Rychlost závěrky. Film je v podstatě rychle za sebou jdoucí sekvence fotografií. Standardně se používá 50 snímků za sekundu. Asi bych tuto hodnotu měnil jen ve výjimečných případech. Například, pokud byste chtěli mít pohyb rozostřený, je možné počet snímků za sekundu nastavit méně.

Vyvážení bílé. Tuto funkci je dobré mít stále nastavenou na manuál. Jinak se vám během záběrů budou odstíny barev stále měnit a při střihu je to potom vidět. Budou vám v podstatě stačit základní nastavení sluníčko, mraky, žárovka, zářivka atd. Kde se funkce nastavuje, si potom ukážeme při praktické práci s přístroji.

Zisk (gain). Jedná se o umělé zesvětlení obrazu. Uvádí se v různých jednotkách (decibely, ISO) a je to technologie použitelná jen do určité míry, pak způsobuje zrnitost obrazu, a to potom vypadá amatérsky. U různých zařízení je možná míra použití různá.



ND filtry (šedáky) slouží k umělému ztmavení obrazu při velkém zdroji světla, například za slunečného dne. Je to velmi užitečný nástroj, protože umožňuje nechat clonové číslo na nižší hodnotě a nepřicházet zbytečně o požadovanou hloubku ostrosti. Některé poloprofesionální kamery možnost ND filtrů nemají, fotoaparáty je nemají nikdy. Nahrazují se tmavým filtrem, který se našroubuje před objektiv.

ZOOM. Přiblížení nebo oddálení obrazu pomocí kolébky nebo otočením prstence objektivu. Při zazoomování se zmenšuje hloubka ostrosti a u některých objektivů se mění clonové číslo směrem nahoru. Pozor je třeba dát na to, že když obraz moc přiblížíte, je náročnější udržet ho stabilní. Přicházíte taky při tom o určité množství světla. Naopak, přílišné oddálení obrazu způsobuje silné zkreslení perspektivy. S takovým obrazem třeba pracuje Go-pro kamera.

Máte k tomu nějaké otázky? ...*Prostor na dotazy...* Dobře, tak můžeme přejít na praktickou část, kde si vše vyzkoušíte. Utvořte si prosím dvojice. Filmový specialista rozdává vždy jednu kameru/fotoaparát do dvojice. Půjdeme postupně po jednotlivých funkcích. Začněte ostřením. Zkuste si přepnout na manuál a ostřit si předměty v různé vzdálenosti. Pak zase přepnout na automat. Ať víte, kde se to nastavuje. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Jestli to máte, přejděte na clonu. Zkuste si dát vysokou clonu a pak nízkou. Zkoušejte, co to dělá s obrazem. Postavte si před kameru kolegu tak, aby za ním bylo hodně místa. Zaostřete na něj s nízkou a vysokou clonou. Tady vidíte, co je to hloubka ostrosti. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

U rychlosti závěrky si jen zkuste najít, kde se to nastavuje. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Vyvážení bílé, často je označeno White Balance, si dejte do polohy off. To je velmi důležité. Zkuste si nastavit různá prostředí. Máte je označené často ikonkami, jako sluníčko, mráček atd. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Pokud si chcete obraz zesvětlit, nebo ztmavit, můžete to udělat za pomoci nastavení citlivosti. Na kameře je označováno často gain, nebo ISO. Zkuste postupně zvyšovat citlivost a zároveň přidávejte clonu. Snažte se udržovat obraz stále stejně světlý. Něco se ale při vysoké citlivosti začne dít. Je vidět digitální šum na čipu. Pozor na to. Můžete si natočit pěkné záběry, ale šum z obrazu neodstraníte. Toto je potřeba hlídat. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Na konec si zkusíme přibližovat, zoomovat. Během natáčení se snažte nepřibližovat, ani neoddalovat záběr. Jsou to časté chyby, které působí velmi amatérsky. Záběr si prvně prohlédněte, dobře si ho přiblížte a pak teprve začněte točit. Pokud chcete během záběru obraz přiblížit, dělejte to svým pohybem. Přibližujte se a oddalujte se od objektu přímo kamerou. Takovýto plynulý pohyb na kameře zoomem nikdy neuděláte a oko to pozná. Postavte si svého parťáka před kameru a pak hodně daleko a přiblížte si ho. Všimněte si, jak je náročné z větší vzdálenosti udržet obraz stabilní. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Jsem rád, že jste si všechno vyzkoušeli. Je to hodně věcí. Během natáčení vám budeme pomáhat tyto věci ale hlídat, takže se nebojte. Teď přejdeme k další části. K té mechanické.

Prvně si vyzkoušíte práci se stativem. Tady je vám rozdám. A zkuste je postavit, přidělat na něj fotoaparát. Až to budete mít, udělejte s ním pár základních úkonů. Zkuste otáčet nahoru a dolů, nastavit sklon. Měnit výšku. Potom zase stativ složte. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Tak pokud máte hotovo, zkusíme si nastavit světla. Světlo je základem dobrého obrazu, pokud nemáte dobré světlo, technikou to těžko vyvážíte. Pokud jste venku a je ostré světlo, potom je vhodné mít reflexní plochy. Ukáže reflexní plochu. Používá se v případě, že někomu vzniká stín v obličeji. Pak tu máme světla. Některá jsou do zásuvky a jiná na baterii. Baterie se do světla nasazuje takto. Světla, která



budeme používat, produkují měkké světlo. Pokud ho chcete ještě víc rozptýlit, můžete přidat ještě toto matné sklíčko. Tak a teď je na vás světla postavit na stojany. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

A teď si ukážeme základní nasvícení. Pokud potřebujeme natáčet člověka před nějakým pozadím, je třeba ho nasvítit tak, aby bylo pozadí osvětleno, ideálně rovnoměrně, ale zároveň na pozadí nevznikaly stíny. To se docílí nasvětlením, kterému se říká kontra. To v podstatě smaže stíny vzniklé nasvícením obličeje figuranta. Teď si to zkusíme. Jeden z vás se stane figurantem. Další dva budou obsluhovat světla a poslední z vás si nastaví kameru na stativ a bude sledovat záběr a společně se pokusíte postavu nasvítit tak, aby záběr vypadal dobře. Já vám v tom samozřejmě budu nápomocen. *Prochází, komentuje, ukazuje, radí.*

Tak výborně. Zvládli jsme kamero-světelný rychlokurz. Teoreticky jste proškolenými filmaři. Brzy se vrhneme do praxe.

2.2.5 V hlavní roli strašilka

Forma a popis realizace

Vnitřní tvůrčí aktivita, která navazuje na blok Střídám žánry. Uvádějí ji celkem tři realizátoři – filmový a zvukový specialista a jeden další realizátor, který celou aktivitou žáky provází. Žáci pracují v tříčlenných týmech. Po dobu šedesátiminutového bloku pracují v týmech samostatně s kamerou, zoomem, světly a živou strašilkou dábelskou. Při případných technických problémech jsou žákům po celou dobu natáčení k dispozici specialisté na video a zvuk. V závěru aktivity se opět spojí celá skupina a realizátor s nimi udělá uvolňovací aktivitu.

Metody

Tvoření, Zážitková pedagogika, Skupinová výuka, Dramatická výchova.

Pomůcky

Položka	Počet
světla	10
odrazové desky	4
zoom	4 - 8
kamera	4
strašilka	10
akvária	3
stativ	4



Obsah

- Rozdělení do týmů

Víme, jak se ovládá kamera, víme, jak správně nahrát zvuk, vyzkoušeli jsme si stát před kamerou, máme připravené texty o strašilce. Teď už nás čeká to jen vše použít v malých filmových týmech.

Prosím, rozdělte se do týmů po třech a jako další člen vašeho týmu bude živá strašilka. Ta se stane hlavní hrdinkou vašeho natáčení.

V následující hodině půjde o to, abyste si postupně každý vyzkoušel všechny role ve filmovém štábu. Role jsou tři a střídát si je budete cca po 20 minutách. Role zvukař. Další role filmař a osvětlovač, to je role spojená a s nastavováním světel pomáhá filmaři zvukař, aby stále nemusel odbíhat od kamery. A poslední role je aktér. Člověk, který stojí před kamerou, ať už má či nemá zrovna na sobě strašilku a zrovna mluví či nemluví.

Jako filmový tým se snažíte nasbírat kvalitní materiál, který zachycuje detail strašilky, pohyb strašilky, strašilka s aktérem atd. Zkuste při natáčení myslet na logiku a smysluplnost záběrů. A abyste se měli při natáčení o co opřít, použijte vaše připravené texty o strašilce z předešlého bloku. Může to být pro vás scénář, osnova, výchozí zvukový materiál, ke kterému dotočíte už jen obraz...Je to na vás.

Nejprve si dejte v týmech krátkou poradou, na co se v jednotlivých dvacetiminutových blocích zaměříte, kdo bude mít kdy jakou roli ve štábu a co pro vás bude stěžejním tématem – jaké záběry se budete snažit získat. Po pěti minutách odstartuji první dvacetiminutový blok a vy si vyberete natáčecí místo a začnete tvořit.

Natáčecí místa jsou připravena zde a v místnosti vedle. Zde je již ateliérově vysvícené místo pro natáčení před bílou zdí. Už ho znáte z předešlého bloku. Ve vedlejší místnosti jsou pro vás připravena tři natáčecí místa se strašilkami.

- Práce v týmech

Prosím, dejte se do týmů a začíná vaše porada. *Realizátor začne stopovat 5 minut.*

Prosím, ukončete poradou, vyberte si natáčecí místo a dejte se do práce. *Začíná blok na 20 minut. Realizátor začíná stopovat 20 minut, průběžně obchází skupiny, odpovídá na případné dotazy, případně řekne info o čase.*

po 17 minutách Ještě vám zbývají 3 minuty. Zkuste dokončit práci.

Je čas se v týmu vyměnit. Pokud chcete, klidně si s jinou skupinkou vyměňte natáčecí místo, ať se třeba dostanete před bílou zeď. A začínáme teď. *Realizátor začíná stopovat 20 minut, průběžně obchází skupiny, odpovídá na případné dotazy, případně řekne info o čase.*

po 17 minutách Ještě vám zbývají 3 minuty. Zkuste dokončit práci.

A je čas na poslední střídání v rolích. Pokud máte nějaké otázky, tak se doptejte i specialistů, ať se vám vaše dovednosti ukotví. A jdeme na to. *Realizátor začíná stopovat 20 minut, průběžně obchází skupiny, odpovídá na případné dotazy, případně řekne info o čase.*

po 17 minutách Ještě vám zbývají 3 minuty. Zkuste dokončit práci.

Prosím, dokončete rozdělanou práci, vypněte světla. Dejte své flash disky specialistům, ti se postarají o přetažení veškerého vašeho materiálu.



- Závěr pro celou skupinu

A pojdte sem ke mně blíž. S natočeným materiálem ještě dnes odpoledne budete pracovat, ale teď ho nechte plavat, pusťte ho z hlavy. A protože jste tvořili a času bylo záměrně spíš méně, abyste moc dlouho tzv. nemudrovali, co a jak budete dělat, ale spíš se rovnou dali do natáčení a zkoušení si věci prakticky, tak je ve vás možná přetlak, možná jste stažení atd. A to se musí uvolnit.

Zkusme si uvolnit tělo. Nadýchněte se, zvedněte ruce nad hlavu a vydýchněte až do předklonu a ruce pusťte směrem k zemi a vyvěste celý trup a uvolněte krk a šíji, hlava ať se vám klimbá a pomalu se zvedejte. Opět nádech, zvedněte ruce, stoupněte si na špičky, snažte se dosáhnout co nejvýš a opět výdech a tělo uvolnit a vyvěsit. A děkuji.

2.2.6 Expoziční hra

Forma a popis realizace

V první části hledání odpovědí na otázky v křížovce a správné vyvození místa uložení druhého zadání z tajenky. V druhé části orientace v prostoru expozice a zakreslení sledované trasy do mapy exponátů a rozluštění šifry. Ve třetí části nalezení pokladu na základě šifry z druhé části.

Metody

Aktivizace, Problem solving, Skupinová výuka, Strategie

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
desky	1 ks pro každého účastníka	podložka na psaní k vyplnění zadání
psací potřeby	1 ks pro každého účastníka	propiska/tužka/fix
zadání první části	1 ks pro každého účastníka	papírová křížovka s otázkami na faktické informace z prostředí expozice
zadání druhé části	1 ks pro každého účastníka	papír s psanou šifrou jejímž vyřešením účastníci získají polohu pokladu
poklad	1 ks pro každého účastníka	odměna za ukončení hry

Obsah

Realizátor: Na chvíli si odpočineme od videí a obrazovek a procvičíme jiné mozkové závitky. Abychom nebyli celý den zavření stále v jedné místnosti, využijeme klenot VIDY! a zahrajeme si expoziční hru.

Realizátor rozdává desky se zadáním prvního úkolu a propisky

Realizátor: Na deskách máte připevněnou křížovku a pod křížovkou otázky. Odpovědi na otázky naleznete různě po expozici, ať už v popiscích k jednotlivým exponátům nebo hraním si právě s exponáty. Vyřešením tajenky získáte místo, kde se nachází druhé zadání hry, které vás nakonec dovede k pokladu. Na celou hru máte 60 minut, na čas vás budu v expozici průběžně upozorňovat. Směle do toho!

Žáci jsou vypuštěni do expozice a řeší úkol samostatně nebo po skupinkách, realizátor prochází po expozici a pokud jsou žáci bezradní, směřuje je ke správným exponátům. Ve chvíli, kdy mají žáci vyřešenou tajenku a neví, kde je Pandora, nasměřuje je realizátor ke správnému exponátu. Žáci by měli



první úkol stihnout nejlépe do 20 minut, pokud by nestíhali, pomáhá jim realizátor s řešením tajenky tím, že s nimi prochází expozici od exponátu k exponátu.

Zadání druhého úkolu je součástí jeho vyřešení. Pochopením šifry a následným zakreslením trasy Údržbáře z textu vyřeší hádanku a na základě tajenky zjistí místo uložení pokladu, který si poté vyzvednou. Realizátor neposkytuje vysvětlení k druhému úkolu a nechává žáky přijít na řešení samotné. Pokud žáci dlouhodobě nepřichází na řešení, vyřeší za ně realizátor první písmeno v úkolu. Jakmile se blíží konec časového limitu, realizátor zkontroluje, zda se všechny skupinky blíží k vyřešení. Pokud ne, pomáhá jim realizátor jejich úkol řešit tím, že s nimi obchází expozici a navrhuje je správným směrem.

Realizátor: Teď když máte místo pokladu, můžete si pro něj dojít, ale berte jen pro sebe, ať máte všichni stejný zážitek, sejdeme se nahoře.

Žáci společně s realizátorem dojdou k místu pokladu. Pokladem jsou trička s logem a nápisem VIRUScience.

Realizátor: Všichni jste hru úspěšně dokončili, gratuluji vám. Desky se zadáními, pokud si zadání nechcete nechat, nechte ležet na některém stole. Jdeme společně zpět na start, nezapomeňte si svou odměnu.

2.2.7 Můj oblíbený virál

Forma a popis realizace

Samostatná práce s tabletem. Rešerše videí na internetu. Hledání vědeckého videa, se kterým se bude dále pracovat.

Metody

Projekt

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Tablet	pro každého žáka jeden	Nabité tablety s nainstalovaným programem KineMaster

Obsah

Sedněte si každý k jednomu tabletu. V následující části budete mít za úkol najít video, které je pro vás zajímavé, přináší nějakou informaci z oblasti přírodních věd a zároveň je dost sledované. To znamená, že má virální potenciál. Já jsem si pro vás na ukázkou jedno video připravil a teď vám ho pustím.

Pustí jedno video. Například: [Vadnoucí květina](#)

Nejděte si tak 3 videa, která vás zajímají, připadají nejlepší a potom udělejte mezi nimi výběr jednoho. Na vybrané video nám pošlete odkaz přes messenger na VIRUScience. Máte na to 20 minut času. Máte k tomu nějaké otázky? Jen ještě jedna poznámka. Snažte se vyhnout videím, která jsou prokazatelně kolekcí jiných science pokusů. Příkladem je toto: [AMAZING Science Experiments With Magnets](#). Člověk, který publikoval video, není pravděpodobně autorem. Pouze seskládal daná videa do jednoho celku. Tak hurá do hledání. Dám vám sem našeho maskota VIRUSe, ať je tu s vámi a inspiruje vás.



Po uplynutí časového limitu, nebo ve chvíli, kdy budou mít žáci hotovo a vše odesláno, program končí.

Díky moc za vaše videa. Budeme se jim věnovat během zítřka.

2.2.8 Virál (přednáška)

Forma a popis realizace

Přednáška s prezentací, ve které filmový specialista na virální videa osvětlí, jak se taková videa tvoří a za jakým účelem. V jakých oblastech se virálních videí využívá.

Metody

Frontální výuka

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Papíry a psací potřeba	pro každého žáka	na zapisování otázek
Počítač	1	prezentace
Projektor a plátno	1	prezentace
Ozvučení počítače - reprobedny	1	ozvučení videoukázek z prezentace

Obsah

Realizátor předstupuje před žáky

Rád bych tady přivítal Davida Spáčila, člověka, který se přímo zabývá natáčením a tvorbou virálního obsahu. Po přednášce bude následovat diskuze. Já vám rozdám papírky a na ně prosím pište své případné dotazy, které vás budou během přednášky napadat. A nyní předávám slovo Davidovi.

Dobrý den, já se jmenuju David Spáčil a často mi lidé říkají Havran. Dlouhá léta se zabývám tvorbou videí, z nichž některá využívají technik šíření na sociálních sítích, čemuž se říká virál. A o tom bych vám dnes chtěl něco říct. Od realizátorů tohoto workshopu jsem zjistil, že někteří máte větší zkušenosti s natáčením videí, někteří menší, ale už za sebou máte krátké práce, které jste natáčeli během včerejška a dneška. Proto některým termínům už budete rozumět, pokud byste ale potřebovali něco dovysvětlit, nebojte se hned zeptat. Rád vše vysvětlím.

Slide 1

Video science virál – to bude naším tématem. Každému z vás se vybaví u tohoto hesla něco jiného. V mém případě je to ta žvýkačka mentos vhozená do Pepsi. Kdybych měl v zásadě rozdělit virální videa do dvou skupin, tak by to byla nechtěná a chtěná. Tou první skupinou jsou ta, u kterých autor ani nezamýšlel, že by se o ně mohlo zajímat velké množství lidí, nebo je pobavit. Často to bývají lo-fi věci, které si lidé natočí doma a je v tom nějaký příběh, nebo něco vtipného, překvapivého, co autor ani nezamýšlel. A druhou skupinou jsou ta virální videa vědomá. Ta videa autor točí už se záměrem natočit video, které bude hodně sdíleno. To je také daleko těžší a delší cesta. Na druhou stranu, daleko efektivnější. Pokud tedy chceme natočit video, které je virální, musíme se prvně něco dozvědět z teorie o šíření informací v médiích,

Slide 2



abychom všechno nevěštili jen z koule.

Slide 3

Pokud chceme dostat nějakou informaci mezi lidi, máme v podstatě dvě cesty, jak toho dosáhnout. První je frontální. Použiju billboard, který všichni uvidí, nebo třeba televizní spot. Jenže jak se postupně média rozdělují na různé části, říká se tomu fragmentace médií, jsou tyto nástroje méně a méně efektivní. Například v roce 1960, když jste chtěli oslovit 80 % spotřebitelů, stačily vám k tomu tři spoty. V roce 2004 už jste jich k tomu potřebovali 100. A to byl rok 2004, kdy se v České republice sociální sítě teprve rozjížděly. Takže je potřeba hledat jiné cesty...

Slide 4

Virální marketing. Zkusím takové přirovnání. Představte si, že chodíte do školy, kde není internet. Představte si třeba Bradavice u Harryho Pottera. Když chcete rozšířit nějakou informaci po škole. Buď to vyvěsíte na nástěnkou, ale toho si málo kdo všimne. Druhá možnost je to někomu říct. Co myslíte, komu je dobré takovou informaci říct, aby se po škole rozšířila. Ano, nějaké drbně. Ale drbna toho zase hodně napovídá, takže se informace může ztratit v dalších drbech. Jak tu informaci podat? Jasně, aby byla atraktivní, zajímavá, překvapivá, kontroverzní. Super, musí být podána tak, aby příjemce této zprávy měl potřebu ji šířit dál. A toto právě řeší virální marketing.

Slide 5

A jaké jsou složky. Obsah sdělení, Body šíření a Šířitel. Obsah je sdělení, je v podstatě hotový produkt videa. Body šíření jsou důvody, proč by mělo být video sdíleno, nebo šířeno. A Šířitel je virtuální osoba, či platforma, která tento obsah rozšiřuje. Co si myslíte, že je nejdůležitější? No ono je to všechno z toho. Potřebujete mít dobré a nosné téma, potřebujete použít vhodné nástroje, které video dělají atraktivním a potřebujete sdíleče, followery, ty drbny, které vaši zprávu roztroubí do okolí. Často tito followeři jsou domluvení. Využívají toho, že je lidi hodně sledují a díky tomu, když něco posdílí, rozšíří se to mezi ostatní. Obsah sdělení záleží na vás. Co budete chtít sdělit, až své video budete točit. Hlavního šířitele máte stránku VIRUScience a je v podstatě na vás, komu video pošlete, nasdílíte, aby vás šířil dál. To, co ale já vám tady můžu předat, jsou mé zkušenosti s Body šíření. Tak se na ně pojďme z blízka podívat.

Slide 6

- Tak zaprvé to může být nějaké tabu. Znáte nějaká tabu, která se u nás v Čechách vyskytují? O čem se málo mluví? Například smrt je dost velké tabu. Sexualita dnes už tabu úplně není. Třeba sexualita ve stáří ano.
- Pak to může být něco neobvyklého. Něco, co člověk jen tak nevidí. Třeba experiment se sloní pastou vidělo hodně lidí. Ale pokud všechno zvětšíte 100násobně, hodně lidí to překvapí.
- Když se objeví ve videu něco pobuřujícího, taky to může být plus. Ale pozor, tím si taky můžete vyslechnout spoustu negativních reakcí a musíte být připraveni to ustát. Často s těmito body pracuje showbusiness. Znáte nějaké umělce, kteří s tímto prostředkem pracují? Tak třeba Lady Gaga. V dnešní době je to třeba téma uprchlíků.
- Pak je dobré, když se do videa dostane nějaký vtip. To funguje prakticky vždy. Jen je dobré být naladěni na smysl pro humor skupiny, pro kterou video vyrábíte. Smysl pro humor také bývá výrazně jiný u různých generací.
- Pokud je něco tajemného. Má to tendenci vtáhnout vás do příběhu. Zde je právě velmi důležitý příběh, který vám to tajemství navodí. Můžou to být i kouzla, která jsou vlastně hádankami.
- A aktuální věc velmi dobře funguje. Proto je důležité video dobře načasovat. Daleko větší šanci na viralitu má video o vesmíru, pokud reaguje na nějakou aktuální celosvětovou událost týkající se kosmonautiky.



Slide 7

A já vám teď budu pouštět jednotlivá videa a vy si u nich запиšte, co je obsahem videa a jaké jsou body šíření, neboli Buttons of Buzz.

- Takže první video: [Introducing Google Translate for Animals](#)
 - Tak jaký je obsah videa? Ano je to představení překladače. Co myslíte, skutečně překladač umí překládat ze zvířecí řeči? Jasně je to nadsázka.
 - A co ty Body šíření? Vtip, jasně. Potom je to něco neobvyklého. Translátor, který překládá zvířata.
- Druhé video: [OK Go - The Writing's On the Wall](#)
 - Tak jaký je obsah videa? Je to píseň. Je ta píseň něčím neobvyklá? Zas tak moc ne. A pak jsou to optické jevy. Jsou taky něčím neobvykle? Taky ne. Ale je tento klip neobvyklý? To ano. No je to právě propojením těchto dvou světů. Svět vědy, optických klamů a hudby. Nejslavnější video určitě od této kapely znáte. Pustím jen kousek. [OK Go - This Too Shall Pass](#)
- Tak pojďme ke třetímu videu. [Childish Gambino - This Is America](#)
 - Zase hudební klip, podobná forma. Minimum střihů ve videu, jedna hala.
 - Ale v čem jsou jiné body šíření? Je to pobuřující, kontroverzní. Velká forma nadsázky. A je to aktuální téma.
- S virálním videem pracují v dnešní době i reklamy. Je to patrné hlavně v zahraničí. [Super Bowl XLV - Darth Vader in Volkswagen](#)
 - Tak co je obsahem této reklamy. Automobil, který je možné nastartovat dálkovým ovládáním. Trošku drobnost, že? Ale pokud se na to dá příběh, hned to funguje jinak.
 - Tak jaké body byly použity zde? Jasný pop-kulturní odkaz na hvězdné války. A to celé ve vtipu, nebo mírné parodii.
- A hned si pustíme další dvě reklamy, které pracují zase s jinými body. [Mercedes-Benz E-Class commercial "Sorry"](#), [Volvo - ABC of Death](#)
 - Tak o co v této reklamě jde? Automobily mají dobré brzdy. Ale to taky není úplně nejhlavnější věc, kvůli které si to auto koupíte. Když řešíte nákup vozu, zajímá vás výkon, spotřeba, úložné prostory atd.
 - Ale jaké body sdílení jsou zde použity? Ano, smrt. V České Republice se zatím tímto směrem moc marketing nevydává. Ale zahraničí je to celkem běžná věc.
- A na závěr ještě jeden vtípek: [Israeli Tourism Commercial](#)
 - Zde je využito dvojmyslu „wholly“-jak a „holy“-svatý. Takže vtip, jasně.

Slide 8

Tak to byly ty body sdílení. Já sám jsem několik virálních videí taky dělal. Občas funguje taková věc. Mě často baví natáčet videa na hranici uvěřitelnosti. To znamená, že to jsou videa, která se tváří jako skutečně natočená na mobil, ale ve skutečnosti je to celé inscenované. Pojďme se podívat na první ukázkou: [Dron jde po kole!](#)

Co myslíte, unese takový dron kolo? Ruku nahoru, kdo si to myslí? No to jsem rád, že to na vás tak působí. Ale pravdou je, že jsme to museli celé udělat uměle. Celé je to trik. Co si myslíte, že nese toto video za informaci? No může to být, že je hodně silný dron anebo hodně lehké kolo, které dron unese. Já sám hodně jezdím na kole a občas udělám nějaké video pro firmu vyrábějící ultra lehká kola. Důležité je, při natáčení takovýchto videí vyjít z toho, co máte rádi. Do čeho máte vhléd. Zaprvé, víte o tom něco víc, než ostatní a za druhé, nelitujete času a úsilí, které do toho investujete.

S podobnými prostředky jsme pracovali i u dalšího videa: [Šílený cyklista na D1 Brno](#) No tady se taky nejednalo o reálného cyklistu.



Slide 9

Většina jeho jízdy byla natočená před green-screenem.

Slide 10

Jeho jízdu jsme potom v počítači ve stříhovém programu vložili na dálnici.

Slide 11

Tady ho máme. A zkuste si tipnout rozpočet na toto video.

Slide 12

Je to 90 000. Dobrou polovinu tvoří právě postprodukční práce. Co video dává autenticitu? Ano, je to jazyk, kterým se ve videu mluví a taky špatná kvalita obrazu, roztřesená kamera. Díky tomu se nám podařilo ošálit i některá média, která si myslela, že jde o reálný záznam. Ale tímto se nedá zabývat komerčně. Vedle toho provozují firmu 60seconds. Zde se právě zabýváme propagací produktů za pomoci kreslených videí.

Slide 13

Jedním z nich je toto: [CETIN - modemy](#)

Slide 14

Ale občas i zde natočíme něco pro radost. V tomto videu jsme například reagovali na výrok Donalda Trumpa: „America first.“. My jsme na to reagovali parodií „America first - Czech version“. Ale v takových situacích jde o čas, pokud chcete být aktuální. Dne 5. 2. jsem dostal nápad na toto video na přehradě na běžkách a 7.2. cca ve 23 hodin bylo video zveřejněno. [America first - Czech version](#)

Slide 15

A když takové video zveřejníte, začnete se probírat různými grafy, které vám nabízí platforma, kde jste video sdíleli. Toto jsou informace z Facebooku. Podívejte. Video bylo sdíleno 7.2. a hlavní peak zažilo během dvou dnů. Po 10 dnech video sledovalo už zanedbatelné množství lidí. Počet zhlédnutí není jediná informace, která je pro vás hodnotná. Důležitou informací je průměrná doba sledování videa. A pak samozřejmě reakce.

Slide 16

Vidíte, tady 6888 lidem se to líbilo a 13 jsme naštváli.

Slide 17

A to je prozatím ode mě vše a děkuji vám za pozornost.

Realizátor uzavře přednášku a přejde k diskuzi.

Chtěl bych poděkovat Davidu Spáčilovi. Prosím potlesk. A teď přejdeme k diskuzi.

2.2.9 Virál (diskuze)

Forma a popis realizace



Diskuze se specialistou na virální videa, která následuje hned po přednášce Virál (přednáška)

Metody

Diskuze

Pomůcky

Bez pomůcek.

Obsah

Jsem rád, že si David udělal na nás ve svém nabitém diáři čas a přijal pozvání. Nyní máte možnost se ho na některé věci zeptat. A to z oblasti virálu anebo třeba i jeho tvorby. Máte nějaké otázky připravené?

Následují otázky žáků. Realizátor otázky pointuje, rozvádí, nebo se doptává. Po uběhnutí časového limitu zakončí.

Tak já bych chtěl moc poděkovat Davidovi. Potkáme se ještě jednou společně ve čtvrtek, kdy s námi bude spolupracovat na tvorbě scénáře.

2.2.10 Jsi Premier střih I

Forma a popis realizace

Filmový specialista provádí výklad o digitálním střihu, na plátně za ním se promítá to, co se odehrává na obrazovce jeho počítače. Žáci ve dvoučlenných nebo tříčlenných skupinách sledují výklad a pak se snaží totéž zopakovat se svým materiálem na vlastním počítači.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika

Pomůcky

Položka	Počet
Počítač se střihačským programem	nejméně pro třetinu žáků
Sluchátka	pro každého žáka
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači

Obsah

Posadte se prosím ve dvojicích nebo trojicích k počítačům. Já vám teď vysvětlím, jakým způsobem budeme s natočeným materiálem pracovat. Záběry, které jste si dnes natočili, máte stažené na svých flash discích. Nakopírujte si je přímo do počítače. Obecně je dobré používat vnitřní hard disk počítače. Externí disky jsou ne příliš spolehlivé a pomalé. Vytvořte si složku, tu si pojmenujte a dejte si k ní datum. Do té složky si vytvořte podsložky. Jednu pro video a druhou pro zvuk. Je praktické si opět u těchto složek napsat datum. Jsou to návyky, které oceníte, pokud bude točit někdy více dní nebo se k materiálu budete později vracet.

Otevřete si Adobe Premiere. Klikněte na tlačítko „New Project“. Nastavte si cestu do složky, kde máte uložená videa a zvuky, a pojmenujte projekt. Nemusíme nijak nastavovat parametry videa. Adobe si



projekt podle vkládaného videa sám upraví. Teď se nám spustilo základní prostředí a objevilo se několik odrážek – color, effect, audio, pro nás je zatím důležité to editing. Najedte do levého dolního rohu a přes pravé tlačítko na myši si můžete importovat videa a zvuky. Máte tam i náhledy a můžete si vybrat video, které chcete importovat. Nedoporučuju importovat hned všechno. Vezměte si jeden záběr a ten si importujte. Můžete ho rovnou přetáhnout doprava na timeline, avšak lepší je na něj dvakrát levým tlačítkem kliknout, a tím se vám objeví v editačním okně (po celou dobu názorně demonstruje na projekci). Když video v editačním okně pustím, tak pomocí kláves „I“ a „O“ můžete oříznout jenom tu část, kterou chcete použít ve svém videu. Na začátku máme hodně balastu a dejme tomu, že se mi to líbí až od tohoto místa, takže na něj kliknu, vymáčknu „I“, a potom dám play. Nechám video přehrávat do místa, kde chci, aby skončilo. V tom místě video stopnu a zmáčknu „O“. Pak stačí podržet levé tlačítko myši a přetáhnout video na timeline. (Pouští video.) Máme to tam a stejný postup můžete opakovat u každého videa. Tak já si třeba ještě zkusím importovat jiný soubor. Opět dám import, dvakrát na něj kliknu a pomocí kláves „I“ a „O“ si zase označím tu část, kterou chci dát na timeline. Zkuste si to sami udělat.

Jenže já jsem v ruce držel zooma – nahrávač zvuku – a zvuk, který jsem na něm nahrál, je lepší než ten, který zachytila kamera. Abych jej připojil k projektu, kliknu znovu na import a nahraju zvuk ze zoomu. Většinou bývá ve formátu waw. My to teď máme jednodušší, protože jsme nahráli jen jeden zvuk. Takže jej importuju a vložím do timeline do další zvukové stopy. Tady máme pod sebou různé zvukové stopy, a tady jsou stopy obrazu. Když to ale teď pustím (pouští nahrávku), tak vidíte, že je to nějak dlouhé a posunuté vůči obrazu. Proto musím udělat synchronizaci. Udělám ji tím způsobem, že to celé označím, ťuknu na to pravým tlačítkem, díky kterému se mi objeví možnost „synchronize“. Když jej zmáčknu, otevře se mi editor synchronizace, ve kterém si vyberu možnost synchronizace přes audio, tedy přes zvukovou stopu. Ale slyšíte, že se mi to sice spojilo, ale nyní zvuk z kamery i ze zoomu zní dohromady. Působí to dost divně, že? Aby to znělo dobře, musím ještě vypnout původní zvuk z kamery tak, že celou zvukovou stopu na kraji vypnu pomocí ikonky „mute“. Teď potřebuju video oříznout, abych měl stopy obrazu i zvuku stejně dlouhé. Můžu si označit delší stopu – tedy zvuk, chytanu si ho za přecházející kraj a vyrovnam jej se stopou obrazu. Druhou možností je, že si v rychlé nabídce střihu na levém okraji timeline vyberu žiletku a v místě, kde zvuk přebývá, jej prostě odstříhnu. A pak už na něj zase šipkou kliknu a klávesou „delete“ jej smažu. Nástroj žiletky má klávesovou zkratku „C“ jako anglické „cut“. Když pak zmáčknete „V“, tak se vám vrátí základní šipka pro manipulaci s videem. Je dobré tyto zkratky znát a používat, protože vám významně urychlí práci. Ještě další dobrá vlastnost je ta, že když si označím prázdnou část stopy před videem, kterou smažu, tak se mi celý synchronizovaný projekt automaticky posune, nemusím si jej složitě celý označit a mechanicky přesunovat.

Teď už mám hotovo – první video i audio stopu jsem importoval, synchronizoval, ořezal a zarovnal na timeline, můžu proto přidat další záběr. Ve videu mluvíme o nekalých živlech, proto si vyberu další záběr, který k předešlé scéně tematicky i obrazově pasuje. V tomto záběru máme člověka, který ty nekalé živly buď sleduje, nebo sám vypadá jako nekalý živel. Zase video importuju, levým dvojklikem otevřu v editačním okně, přehraju a pomocí kláves „I“ a „O“ vyberu ze záběru to podstatné, co se mi líbí. Když pustím oba záběry za sebou, začínají se mi spájet. Nový záběr můžu označit a přesunovat mezi stopami. Můžu jej dát třeba do druhé stopy nad část původního videa, čímž vytvořím prostřih. Ten prostřih se mi ještě nezdá, takže si můžu timeline na spodní liště roztáhnout. Stopy vidím ve větším detailu a s videem se mi lépe manipuluje. Když prostřih druhého záběru přesunu k momentu, kdy na videu mluví o nekalých živlech, vidíte, že mi záběr začíná střihově dobře fungovat. Člověk na videu vypadá jako nějaký detektiv. A jdeme dále. Zkusím si v souborech najít nekalé živly, které jsem si natočil. Třeba tady si vyberu záběr z velkého nadhledu, ohraničím jako předtím pasáž, kterou chci použít a vložím za video do timeline. Pokud vám překáží, že se vám kryjí záběry a zvuk v jedné stopě, můžete je mezi stopami libovolně přesouvat. Pokud záběr přesunete dostatečně blízko k předešlému, editor videa automaticky k sobě přilepí, aby se vytvořil plynulý střih.



Pokud chci ale skutečně akcentovat ty nekalý živly, doplním ještě tento záběr. Tady totiž vidím, jak postávají, na něčem se domlouvají, a najednou vychází. Takže zase „I“ na začátek záběru a „O“ na konec a šup na timeline. Pokud nechci importovat zvuk, který je otravný, tak stačí kliknout na možnost „drag video only“ s ikonkou filmového pásu. A nakonec by to chtělo nějaký detail, jak tam někdo dělá dost podivné věci. Třeba v tomto záběru někdo, koho neznáme, strčí hlavu pod něco, nevíme, co. Přidává to záběru na tajuplnosti. Přidám ještě jeden podobný záběr a máme to.

Samozřejmě si k videu můžete připojit hudbu nebo různé zvuky, které standardní cestou naimportuji. Je ale dobré si je předtím přesunout do složky k ostatním záběrům. Další zvuk se mi sem teď ale nevejde, takže musím přidat novou zvukovou stopu. Zmáčknu si v horním liště výběr „sequence“, kliknu na „add track“ a přidávám buď audio, nebo video stopu. Stačí mi jedna nová audio stopa, do které importuji hudbu. Hudba je ale hlasitá a příliš překrývá komentář. Proto na pravém kraji zvukovou stopu roztáhnu a na záznamu hudby se mi zobrazí hlasitost. Kliknu na nástroj ovládání hlasitosti a trochu si ten zvuk stáhnou a hudbu si ještě oříznu. Ale teď mi vadí, že se to na konci celé najednou vypne. Potřeboval bych spíše, aby video šlo do útlumu. To se na konci dělá pomocí „fade out“, respektive na začátku pomocí „fade in“. Stačí si na konec videa dvakrát kliknout, zmáčknout ikonku „fade out“ a video postupně vyhasíná do tmy. Stejný postup opakuji u zvuku. Podobně můžu zmáčknout „fade in“ na začátku, aby se mi video postupně projasňovalo.

Je dobré si udržovat i na timeline pořádek. Proto audio stopy, které nepotřebuji, postupně smažu. Pozor ale na to, že když označíte tuhle audio stopu kamery, automaticky vám to smaže i video. Stopy obrazu i zvuku z kamery zatím totiž máte spojené, a abyste smazali jen jednu z nich, musíte je odpojit. Kliknete proto na ně, zmáčknete „unlink“ a můžete s každou stopou nakládat samostatně. Tolik k úvodu a můžete začít pracovat na svých projektech. Klidně se ptejte, pokud máte nějaký dotaz. Já vás budu postupně obcházet. Nezapomeňte si svojí práci postupně ukládat.

30 minut před koncem

Už pomalu dokončujte video.

20 minut před koncem

Já vás teď obejdu a nahraju vám soubory, které dáte za video a před video. Před video dáte fotku ViruScience a za video krátkou sekvenci. *Nahraje žákům obrázek Pred video.png a Za video.mp4.*

10 minut před koncem

Měli byste mít video hotové. Můžete začít exportovat. Na horní liště vlevo si vyberete „file“, nastavíte „export“, ťuknete na „media“ a objeví se vám možnosti exportu. Vyberete si klasicky v průzkumníku Windows cestu, kam chcete exportovat. A pak si můžete nastavit kvalitu videa. Buď si necháte high bitrate, abyste to exportovali v maximálním rozlišení, ve kterém jste to natočili, nebo tady mám celou nabídku různých formátů, ve kterých to můžete exportovat. Je velmi důležité, abyste jakýkoliv formát vybrali ve variantě s koncovkou „p“, pozor, aby tam nebyly „i“. A pak, aby to mělo stejný počet snímkování. Takže jestliže jste video natáčeli ve formátu 25 snímků za sekundu, tak je dobré v nastavení také nechat 25 snímků za sekundu. Kdybychom to exportovali v padesáti, bylo by video úplně zbytečně příliš veliké. A až to všechno nastavíte, kliknete na export a program začne video exportovat.

A nakonec se můžeme na video podívat.

2.2.11 Co chtěl autor říct?

[Online karta aktivity Co chtěl autor říct?](#)



Forma a popis realizace

Sledování vybraných science videí a formulace jejich sdělení.

Metody

Pozorování, Diskuse

Pomůcky

Položka	Počet
Flipchart a fixy	1
Počítač s prezentací	1
Projektor	1
Sešity, nebo papíry	pro každého žáka
Psací potřeby	pro každého žáka

Obsah

Prosím, posadte se každý na židli. V následující půlhodince se budeme společně snažit najít sdělení. Sdělení videí, která uvidíte. Co je to vlastně sdělení? No je to hlavní myšlenka, kterou nám video předává. Myslíte si, že může mít jedno video těch sdělení více? Ano může. Pro každého člověka může mít jiné sdělení a je tomu tak dobře. Takže vůbec nebude vadit, když tato vaše sdělení se od sebe budou lišit. Tak pojďme na to. Pustíme si první video.

Ted' vám dám tak minutu na přemýšlení. Sdělení napište pouze jednou větou, nebo souvětím. Delší by být nemělo.

Máte už všichni napsáno, tak mi je prosím říkejte a já je zapíšu na tabuli. *Realizátor píše jednotlivá sdělení na flipchart.* Super a teď můžeme přejít ke druhému videu. *Otočí stránku na flipchartu.*

Tak jaké sdělení vám vychází z tohoto videa? *Žáci čtou svá sdělení a realizátor píše jednotlivá sdělení na flipchart.* *Potom zase otočí stránku.* Tak jdeme na další.

Co myslíte, že bylo sdělením zde? *Žáci čtou svá sdělení a realizátor píše jednotlivá sdělení na flipchart.* *Potom zase otočí stránku.* A je před námi poslední video.

A jaké sdělení bylo v tomto případě? *Žáci čtou svá sdělení a realizátor píše jednotlivá sdělení na flipchart.* *Potom zase otočí stránku.*

Super, díky moc. A teď se pojďme vrátit na první stránku. Realizátor se vrátí zase na první stránku flipchartu a přečte sdělení znovu. Zkusme prosím společně to první video zrekonstruovat za pomoci sdělení, která jsme si sem napsali. Realizátor postupně vyvolává žáky a ti rekonstruují příběh videa, které viděli. Skvělé a teď si pojďme zase pustit.

Perfektní, tak a pojďme na další stránku. Pojďme podobným způsobem zkusit zrekonstruovat i toto video. *Realizátor postupně vyvolává žáky a ti za pomoci napsaných sdělení rekonstruují příběh videa, které viděli.* Skvělé a teď si pojďme ho zase pustit.

Tak a jdeme na třetí video. *Realizátor otočí stránku na flipchartu a postupně vyvolává žáky a ti za pomoci napsaných sdělení rekonstruují příběh videa, které viděli.* Tak pojďme se na něj podívat.



A poslední video. *Realizátor otočí stránku na flipchartu a postupně vyvolává žáky a ti za pomoci napsaných sdělení rekonstruují příběh videa, které viděli.* Tak a pouštím.

Ted' jsme viděli toho hodně a mám pro vás závěrečný úkol. Zkuste zformulovat sdělení, které vám vychází ze všech čtyřech videí, která jste teď viděli. *Počká, až si je žáci zapíší.* Máte všichni. Tato sdělení si už nahlas říkat nebudeme, můžete si je osobně nasdílet. Jen vidíte, že lze nalézt i sdělení u čtyř na sobě nezávislých videí. Pro autora videa je ale důležité, aby věděl to hlavní sdělení, a to si hlídal, že se od něj neodchyluje. A pokud tak učiní, měl by vědět, proč tak dělá.

Děkuju vám za spolupráci.

2.2.12 Mé druhé dílo

Forma a popis realizace

Projekce výtvorů z druhého dne. Zhodnocení, jak si videa z prvního dne vedou na stránce VIRUScience.

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1	projekce videí
Počítač	1	projekce videí
Reposoustava	1	ozvučení videí
Papír + psací potřeba	pro každého žáka	psaní názvu a titulku k videu

Obsah

Pojďte se teď posadit na polštářky. *Rozdá papíry a psací potřeby.* Máme za sebou natáčecí den a s nimi vaše další díla. Nesmíme ale zapomenout na to, že vaše včerejší díla jsou už den zveřejněná a že už prožívají svůj virtuální život. Pojďme se na to podívat. Připojí se ke stránce [VIRUScience](#). *Postupně prochází videa a čte počty reakcí a počet zhlédnutí.*

A teď se pojďme podívat na to, co jste dnes vytvořili. *Realizátor promítá na plátno jednotlivá videa a po každém se zatleská.*

A dnes zase tato videa zveřejním na stránce VIRUScience. Opět bych vás chtěl poprosit o název videa a krátký titulek. Přemýšlejte nad tím, aby titulek byl napsán tak, aby si video chtěl člověk pustit. Podepište se prosím. Až mají všichni napsáno, vybere papíry.

Tak děkuji vám za spolupráci a těším se, jak si i tato vaše videa na Facebooku povedou.

2.2.13 Stop den 2

Forma a popis realizace

Aktivita probíhá bezprostředně po promítání druhého díla, tedy i ve stejném prostoru. Žáci za sebou mají druhý úspěch, druhé dokončené video a zároveň první střihání v sofistikovanějším střihačském



programu. Žáci reflektují celý den pomocí seznamu aktivit a snaží se reflektovat i společně trávený čas celého týmu, protože intenzita aktivit může být pro některé žáky náročná. Zároveň žáci pracují v úzkých týmech.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Pomůcky

Položka	Počet
STOP den 2 - tabulka	8 - 15
Něco na psaní	8 - 15
Něco na sezení	
Obrázkové karty na reflexi	

Obsah

Jsme plni zážitků z dalšího dokončeného díla, tak si pojďme připomenout, jaká cesta k tomu vedla. Doprostřed našeho kruhu jsem dala obrázky různých tučňáků v různých situacích. Zkuste si každý vybrat jednu kartu, která podle vás nejlépe vystihuje váš dnešní den, nebo nějakou konkrétní situaci z dnešního dne, která se vám zaryla. Vybírejte.

A teď, kdo chcete, začněte a zkuste říci, proč se cítíte jako tučňák na kartě, nebo jaká situace pro vás byla silná a připadali jste si při ní, jak tento tučňák. Strídejte se, jak potřebujete. Realizátor nechá projít celé kolečko. Díky.

A teď si, prosím, každý vezměte jeden papírek s tabulkou, kde jsou vypsány všechny AKCE dnešního dne a pojďme na to.

Realizátor postupně projde všechny aktivity a žáci do tabulky označují, kde pro ně, jaká aktivita byla, jak je oslovila.

A teď rozpřáhněte ruce nebo dejte proti sobě prsty podle toho, jak moc jste si celý den užili? Jak moc vás bavilo, co jste dnes točili? Jak moc se po dnešním dni cítíte unaveni?

Realizátor navazuje diskusi, snaží se o bezpečný prostor pro všechny.

Tak to se cítíte celkem dost unaveni. A to je dobře, je vidět, že chodíte do všech akcí naplno. Díky moc za vaši otevřenost a zítra nás VIRUS opět probudí v 7 hodin. Dobrou noc. Stop den dva.

2.3 Den třetí

2.3.1 Klapka den 3

Forma a popis realizace

Vnější aktivita (v případě špatného počasí lze udělat jako vnitřní aktivitu). Žáci následují realizátora. Jde o to se rozhýbat, aktivizovat, probudit a naladit na celý den. V závěru aktivity je žákům představen plán na celý den.



Metody

Aktivizace

Pomůcky

Položka	Počet
Provaz na kruh	1
Papíry na výsledky + fix	2
Čísla na kartičkách 1 - 25	1 set
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1
Stopky	1

Obsah

Rozdělte se na 2 týmy. Zde je startovní čára, támhle je červeným lanem ohraničený kruh. V kruhu jsou kartičky a na nich jsou čísla od 1 do 25. Vy do kruhu nesmíte, můžete stát kolem a pouze do kruhu natahovat ruce. Vaším úkolem bude vyběhnout od startovní čáry, stoupnout si kolem kruhu a začít počítat. Vždy musíte říci číslo a zároveň se číslo na papírku dotknout. Vždy ten, kdo číslo říká, se ho musí i dotknout. Nesmí začít říkat číslo dva najednou, nesmí na číslo šáhnout nikdo jiný než ten, co ho říkal, a nesmí jeden člověk říci dvě čísla po sobě. V momentě, kdy se stane chyba, běžíte zpět a od startovní čáry vybíhá další skupina. Já budu měřit čas.

Vaším úkolem je napočítat do co nejvyššího čísla a v co nejkratším čase. Jak uděláte chybu, řeknu vám čas a vy si při návratu sem zpět za čáru napíšete na tento papír, do kterého čísla jste v jakém čase napočítali. Například do čtrnácti za 32 sekund. Pokud následující pokus budete mít horší výsledek, psát si nic nemusíte. Na tento papír píše skupina A., na tento skupina B. V momentě, kdy první skupina napočítá do pětadvaceti, má právo druhá skupina dojet kolo a hra tímto končí.

Víme všichni, do které skupiny, kdo patří. Začíná první skupina, druhá skupina je ke kruhu otočená zády, abyste neviděli, kam skupina ukazuje. Směrem ke kruhu se otáčíte, až když jdete ke startovní čáře.

Připravte pozor teď. Realizátor stopuje čas, kontroluje počítání skupiny a říká průběžné výsledky. Podle úspěšnosti žáků může případně v průběhu hry vyhlásit, že už nás čekají poslední 3 kolečka.

Skupina A napočítala do čísla 23 v čase 54 sekund. Skupina B napočítala do čísla 25 v čase 52 sekund. Tak je to skoro vyrovnané. A teď, co nás dnes čeká, dám vám pár indicií, zkuste si vždy tipnout, jaká přijde aktivita. Žáci tipují a realizátor uvádí vše na pravou míru a představuje reálnou aktivitu.

A společná klapka DEN 3. AKCE.

2.3.2 Život v řece

Forma a popis realizace

V první části lovení a sbírání vodních či na vodu vázaných organismů a jejich následná determinace a klasifikace pomocí USB mikroskopu. V druhé části účastníci život kolem řeky či v řece samotné natáčejí. Viz: V hlavní roli Řeka



Metody

- pozorování, odlov pomocí síték
- pohyb v řece ve speciálním oblečení – broďácích
- použití USB mikroskopu
- práce s kamerou či fotoaparátem
- Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Miska	pro každého účastníka	hromadění naloveného materiálu
Sítka	1-2 různých velikostí pro každého účastníka	odlov organismů
USB mikroskop	pro pracovníka neformálního vzdělávání	demonstrace naloveného materiálu
Přenosný počítač nebo tablet	pro pracovníka neformálního vzdělávání	demonstrace naloveného materiálu

Obsah

Patrik: Co budeme dnes dělat? Vidíte, že jsem pro vás připravil tyto plastové nádoby a do těch budete postupně soustřeďovat život, který naleznete v řece, a později budeme sledovat, co všechno tady v řece může žít. I když teď nebudeme lovit rovnou ryby, zjistíte, že toho života je tu nepřeberně. Když se rozhlédnete okolo sebe, můžete na první pohled vidět třeba vážku, ale když se podíváte blíže, zjistíte, že se život ukrývá pod kameny, pod kytkami a tak dále. Proto se ho nebojte, nebojte se přírody a odkryjte si to. Všimněte si, že je tady dvojí život – jiný je u proudící řeky a jiný u stojaté vody. U té proudící řeky je nejlepší vzít si sítko, nastavit ho po proudu a odkrýt před ním kámen. Díky sítku zachytíte z proudu malé organismy, které pak strčíme pod mikroskop.

Pomalů můžeme vyrazit na lov. Máme tady dvě velikosti gumáků, dámské a panské. Zkuste si, které vám budou sedět, když tak si je prostřídáte. Hlavně dávejte pozor v řece na ty kameny, jsou kluzké! Až budete připravení, vezměte si sítka a zkuste prolovit nějakou paletu života. Ti, co nemůžou nebo nechtějí do vody, můžou pomáhat těm, co něco přinesou. Můžou odebírat, pročistit nález a tak dále. Máme za pět devět, takže máme čas asi necelou hodinku.

(Virusáci se chystají do vody a vyráží na průzkum, s úlovky se vrací ke břehu.)

Prvně si to opatrně osahujte, zorientujete se. Klouže to, takže opatrně. Můžete se dostat kamkoliv, klidně i na druhou stranu. A ostatní se můžete podívat i tady po okolí, podél břehu.

Už něco máme. Už podle pohybu dokážeme organismy trochu lokalizovat, rozpoznat. Pod mikroskopem máme dva organismy, poznal by je někdo? Ještěrka? Kroužkovci? Pijavice? Dobře. Osvědčila se mi kritická vylučovací metoda. Pijavici bychom poznali tak, že by používala svoje přísavky. V Česku máme několik druhů pijavic – máme pijavku koňskou, pijavku rybí, pijavku bahenní. Pouze jedna je krevsajcí, a tou je pijavka lékařská. Ta to určitě není, protože bývá daleko větší a černá jako uhlí. I ty druhy pijavic, které nesají krev, by se ale pohybovaly pomocí těch přísavek. Přísály by se, posunuly, přísály a zase posunuly, pohybují se takovým přísavným pohybem. Pijavice to tedy není.

Dále by to mohla být nějaká hlístice. Ale ty se zase pohybují mrskavým, nekoordinovaným pohybem, protože na rozdíl od kroužkovců jim chybí příčný typ svaloviny. Vyloženě mrskavý pohyb tady ale nevidíme. Potom by to mohl být hmyz. To bychom patrně viděli vnější žábry, nožičky, tykadélka. To tam taky nepozorujeme, takže z bezobratlých už nám toho moc nezůstává. Nabízí se ploštěnci, což je



kmen, do kterého patří například i tasemnice. Ploštěnce dobře poznáme podle těla. Zkuste ten mikroskop ještě více přiblížit na tělíčko, protože tohle je téměř učebnicové. Všimněte si, že v hlavové části má takovou trojúhelníkovou kapuci, která je pro ploštěnce typická. Pohyb mají ladný, mají totiž svalový vak s příčnými podélnými svaly. Tohle bude přímo ploštěnka. A vidíte, že i u takto velké, proudící řeky můžete najít tak malé potvůrky. Zkuste si i další určit svého živočicha, tady máte mikroskopy, můžete použít databázi, ale spíše vám budu k dispozici já sám.

(Virusáci mikroskopují nálezy a určují druhy, Patrik pomáhá, podporuje, naviguje. „Opatrně, pohyby mikroskopu musí být velmi jemné. No paráda. Tak se podívejte, vylučovací metoda. I tohle je nakonec ploštěnka.“).

Tady pozor, u tohoto organismu vidíte mrskavý pohyb, takže byste usuzovali hlístici. Ale hlístice jsou pod stereomikroskopem snadno poznat, takže tohle hlístice není. Navíc nevidíme nohy. Kroužkovci to proto taky nebudou. Měkkýši také ne, protože ti mají sice malou, ale svalnatou nohu. Co by to tak mohlo být? Pojdme vylučovat možnosti. Můžou to být obratlovci? Ne. Tak co z bezobratlých? Kroužkovce jste vyvrátili, měkkýše jste vyvrátili, hlístice jste vyvrátili... Podívejte se na to tělo, má ho jednodité? Ne, můžeme jasně vidět malé články, takže to jsou členovci. Jaké základní skupiny členovců známe? Vymřelé potvory z prvohor? Trilobiti, správně! Potom máme hmyz, korýše a pavoukovce. Pavoukovci ani korýši to taky nebudou. Vylučovací metodou jsme došli k závěru, že to bude larva nějakého hmyzu. Dokázali byste poznat tento výčnělek vzadu? Virusák: Tykadla. Patrik: Ale to by měla tykadla na zadečku. Spíše to budou vnější žábry, poznáme je podle těchto přívěšků.

Kdo další si to chce poznat. Třeba tohle vypadá zajímavé, zkuste to odlovit. A teď si to pořádně zaměříme, úplně co nejblíže to půjde a zaostříme. (Podporuje dívčinu, která ostří). Krásně! Tady vidíte nádherného korýše, berušku vodní. Korýše nemáme jenom raka, kraba, humry a tyto velké zástupce, ale daleko početnější skupinou jsou drobnější živočichové. A jejich relativně běžným a dobře poznatelným zástupcem je i beruška vodní. A vidíte článkované tělo, velké množství končetin, protože korýši spadají pod členovce.

Už máme i korýše, měli jsme ploštěnky, hlísty. A teď zkusíme najít dalšího zástupce. A znovu ozkoušíme vylučovací metodu. Kdybych to laicky popsal, je to tenké, dlouhé a trochu se to mrská. Bude to hlístice? Správně, nebude. Hlístice by se mrskala daleko rychleji, intenzivněji. Nebyla by tak velká. Při bližším zkoumání navíc zjistíme, že by se nepřisávala jako tohle. Je to ploštěnka? Ladný pohyb a trojúhelníkovou hlavu tu nepozorujeme. A co hmyz? Hmyz patří pod členovce, má článkované tělo, přívěšky, vnější žábry – taky nesedí. Na nějakého vodního šnečka to taky nevypadá, takže nám opět vypadne jedna skupina. Kroužkovci. Vypadá to podobně jako žížala, ta to ale není, zase to bude pijavice. Opět to ovšem nebude pijavka lékařská, která saje krev. Když ale nesaje krev, čím se tato pijavka živí? Od čeho má vlastně ty přísavky? Ano. Živí se drobnými částicemi organického materiálu například z kamenů a tyhle přísavky slouží k pohybu, k přichycení se.

Takže ve vodě jsme byli jenom chvíli a už máme z těch bezobratlých zástupce kroužkovců, hmyzu, ploštěnky a měkkýše. Od každého něco. Alenko, ty jsi ještě nepracovala, vezmi si mikroskop, zkus najet na tu rostlinku a ukaž nám, co uvidíš. Ano, tohle jsou měkkýši. Jak to, že měkkýši žijí i ve vodě? Takový hlemýžď by se v ní spíše utopil. Jak dýchají? Někteří měkkýši totiž mají žábry, dělí se na žábrovité a plicnaté. Pozoruhodné je, že někteří plicnatí dokážou žít i ve vodě.

Takže závěrem – i v divoké řece, za velmi krátký čas a za dost provizorních podmínek jsme schopni najít a určit zástupce nejdůležitějších skupin bezobratlých živočichů. A to jsme ve specifickém klimatickém období, v srpnu, zjara by tady ten život byl ještě objemnější. Řekli jsme si, čeho si u jednotlivých skupin všimnout, a jak je postupnou vylučovací metodou určit.



2.3.3 V hlavní roli řeka

Forma a popis realizace

Filmový specialista předá žákům techniku na natáčení a přivede je na vhodné místo. Řekne zadání a pak je k dispozici radou a pomocí, případně inspirací.

Metody

Tvoření, experimentování, zážitková pedagogika

Pomůcky

Položka	Počet
Kamera	alespoň pro polovinu žáků
Stativy na kameru	5
Diktafon Zoom s externím mikrofonom	alespoň pro polovinu žáků
Sluchátka	alespoň pro polovinu žáků

Obsah

Doufám, že jste si řeku dobře obhlédli a víte o jejím životě dostatek inspirativních věcí. Teď se začneme zabývat tím, že něco z toho, co nás tady obklopuje, se pokusíme zaznamenat. Je úplně na vás, jak to pojmete. Reportáž, dokument, investigativní dokument, scénka, příběh atd. Můžete k tomu použít techniku, kterou tady máme. (kamery, stativy, porty, zoomy)

Rozdělíme se teď do tvůrčích týmů. *Filmový specialista přečte připravená jména pro složení týmů.* Do každého týmu si vezměte jednu kameru, jeden stavit a jeden zoom. Zároveň můžete využívat USB mikroskop. Zkuste si rozmyslet, co byste zhruba chtěli kamerou zachytit. Nezapomínejte na to, že je dobré si natočit různé druhy záběrů. Detaily, polodetaily, polocelky, celky. Na této straně je tma a druhý břeh je výrazně ozářený sluncem. Při takových podmínkách si dobře procvičíte nastavení clony, ISO. Podle toho, kam ten záběr míříte, to musíte pečlivě nastavit, abyste to neměli úplně černý, nebo úplně přepálený. Na zoomy přes porty můžete namluvit texty před kamerou, pokud chcete dělat reportáž. Nezapomeňte natáčet i zvuky prostředí. Zurčení vody, šum listí, chůze, křupání větviček. Ve střihu se vám můžou hodit jako zvuky na podkreslení scény. S technikou samozřejmě opatrně, pokud se budete pohybovat v řece. Ale už jste tam dnes byli. Takže není třeba upozorňovat, že kameny jsou kluzké, proud silný. Pohybujte se společně, ať se případně můžete jistit. My vám budeme s kolegy k dispozici. Pojdme do toho.

Po uplynutí časového limitu

Pojdme všichni společně na břeh. Díky, že jste se toho tak zhostili. Teď se vydáme zpět. Po cestě můžete ještě případně natáčet. Odpoledne se potom vrhneme na střih.

2.3.4 Virál x Science

Forma a popis realizace

Žáci sledují svá videa navržená v programu Můj oblíbený virál a vzájemně si je hodnotí.

Metody



Reflexe

Pomůcky

Položka	Počet
Počítač s přístupem k internetu	1
Kabel HDMI	1
Projektor s plátnem	1
Zvukový systém na zesílení zvuku	1
Hodnotící hvězdice	$n \cdot (n+1)$, kde n je počet žáků

Obsah

Posadte se teď ke stolům, každý sám. Já vám teď rozdám papíry, na kterých je vytištěna hodnotící hvězdice. Rozdám papíry s hvězdicemi. Pro každého tolik, kolik je žáků. Já vám teď budu pouštět videa a vaším úkolem bude je hodnotit, to znamená. Ale pokud člověk se nemá čeho chytit, nemá nějaké kategorie, ve který něco hodnotí, často jej odbude jedním slovem. Vtipný, hustý, dobrý, zajímavý, zábavný atd. Na tom se ale nedá moc stavět. Proto vám při hodnocení budou pomáhat tyto hodnotící hvězdice. Každý cíp hvězdice je stupnice od 0 do 100 %. 0 % je u středu a 100 % je u kraje. A u každého cípu jsou rovněž uvedeny kategorie. Pojďme si je projít postupně.

- Unikátnost – jak je video jedinečné, originální.
- Relevantnost – jak je video důvěryhodné.
- Forma – jestli je video nějak stylizováno, laděno do nějakého žánru (komedie, detektivka, horor).
- Estetika – jak je dbáno ve videu na estetická pravidla (kompozice, barevné vyvážení, světla).
- Technika – jak je video technicky natočeno (kvalita zvuku a obrazu).
- Osobnost – jak je pro video důležitá osobnost/osobnosti ve videu vystupující.
- Sdělení – do jaké míry video něco sděluje, nějaké informace.

Vaším úkolem bude, po zhlédnutí videa, označit v čem je pro vás video silné. Jak výrazně je určitá složka u videa zastoupena. Pokud se jedná o video, které je natočeno na mobil, klidně mu dejte techniku 0 %. Pokud vám připadá, že video stojí na osobnosti člověka a vás ten člověk oslovil, dejte mu klidně 100 %. Pokud je to tak napůl, klidně 50 % a pokud vás neoslovil, nebo video na žádné osobnosti nestojí, dejte klidně 0 %. Je vám to jasné? Super. U každé hvězdice napište nad ní název videa. Tak jdeme na to.

Pustí první video. Tak a teď prosím zakreslete svá hodnocení. Jestli je máte, spojte přímkami body, které vám na hvězdici vyšly.

A jdeme na další videa. *Realizátor použít další videa a žáci zakreslují hodnocení do hvězdice.*

Jakmile jsou všechna videa ohodnocena, vybere všechny hvězdice. Roztřídí je podle názvů a tyto hvězdice předá podle těchto názvů žákům, kteří si toto video vybrali při programu Můj oblíbený virál.

Tak teď jsem vám rozdál vaše hvězdice. Jsou to hodnocení vašeho videopříspěvku. Máte teď nějakou chvíli, abyste si toto hodnocení prošli a vyhodnotili ho. Jaké jsou silné stránky tohoto videa a jaké slabé. Počká přibližně 5 minut.

Dobře díky a teď si to společně půjdeme projít. *Jednotliví žáci postupně předstupují před skupinu. Za nimi je bez zvuku promítnuto video a žák vysvětluje, proč si video vybral a jaké jsou právě jeho silné stránky. Proč je toto video virální.*



Tak díky za všechny příspěvky a hodnocení. Co si myslíte, že science video by mělo obsahovat, aby bylo science. Ano musí tam být jasné sdělení. A zbytek hvězdice jsou prostředky, jak dosáhnout toho, aby to lidé chtěli sledovat, popřípadě sdílet. No a teď, poté, co jste toho hodně viděli, bych po vás chtěl, abyste nakreslili poslední hvězdičky. A v ní zakreslíte, jaké science video byste vytvořili rádi vy. Víte, že hvězdice nemůže mít všude 100 %. Takže je potřeba si rozmyslet, co je pro vás podstatné a tam dát hodně procent a co naopak klidně ožehlíte a tam dáte procent méně. Hvězdice si prosím podepište a já si je vyberu. Děkuji.

2.3.5 Návštěva science show

Forma a popis realizace

Realizátor si seřadí skupinku žáků před prostorem, kde probíhá science show a dá jim instrukce, čeho si mají všimnout.

Žáci zhlédnou science show. Realizátor je potom odvede do jiné místnosti, kde proběhne diskuze.

Metody

Pozorování, reflexe

Pomůcky

Položka	Počet
Sešit, nebo papír	pro každého
Propiska	pro každého

Obsah

Před show

Realizátor si seřadí skupinku žáků před prostorem, kde probíhá science show.

Za chvíli uvidíte vědecké představení, kterému se říká science show. Jedná se o zpracované přírodovědné téma, které je vysvětlováno za pomoci příběhu, pokusů a metafor. Vaším úkolem bude takových věcí si všimnout. Rozdám vám papíry a na ně si prosím napište, co budete během show sledovat.

1. Jaké je sdělení show. Může jich být i víc.
2. Jaké metafora byly použity při vysvětlení přírodních jevů a zákonů.

Odkaz na science show, kterou žáci zhlédli: [Kolo](#)

Po show

Realizátor je potom odvede do jiné místnosti, kde proběhne diskuze.

Jak se vám show líbila? Co vás na ní zaujalo?

Jakých sdělení jste si všimli?

Jaké metafora pro vysvětlení zákonů byly na show použity?

Co myslíte, jakým způsobem se postupovalo při tvorbě této show?



Nejprve bylo potřeba si stanovit téma. Potom proběhla jeho rešerše a hledání pokusů, potom testování pokusů. Následně se stanovilo sdělení celé show. A pak se podle toho začal vystavovat příběh a jako poslední složka byl vytvořen scénář.

2.3.6 Já a mé téma

Forma a popis realizace

Vnitřní tvořící aktivita. Každý žák pracuje samostatně. Každý dostane seznam šesti témat a každému tématu dá body na škále 0–10 podle toho, jak ho téma zajímá. Aktivita probíhá ve stejném prostoru jako následující aktivita Krátký příběh, která může po vyplnění bodů k tématům ihned navázat.

Metody

Aktivizace.

Pomůcky

Položka	Počet
Projektor	1
Židle	9 - 16
Stůl	cca 4
Flipchart	1
Počítač	1
Prezentace "Klapka den 3"	1

Obsah

Najít ideální téma, které bude chtít celá skupina, je těžký, ale ještě splnitelný úkol. Ale abyste to dané téma ještě všichni viděli stejně, to už je úplně nereálné, a dokonce už to může být i kontraproduktivní. Je zapotřebí být otevřený a nechat se inspirovat a ovlivňovat ostatními. Člověk nesmí sám sebe vyčerpat a opakovat se.

Připravili jsme pro vás dotazníčky týkající se témat k závěrečnému videu. Čerpali jsme z informací, které jste napsali hned první den, z vašich odpovědí na otázky v místnosti. Dále z témat, ke kterým jste inklinovali v průběhu týdne. Zároveň jsme se snažili zvolit tzv. „téma napříč“, ať se případně vedle biologie můžete opřít i o fyziku nebo jiný obor.

V dotazníku je celkem šest témat nebo tematických oblastí a vaším úkolem bude témata obodovat podle toho, zda k tématu inklinujete nebo vám absolutně nic neříká. Každému tématu můžete dát od 0 až do 10 bodů. Ve smyslu: téma, které chci točit, zajímá mě, je to moje volba – dávám tomu 10 bodů, téma, které mi nic neříká, nezajímá atd. - dávám tomu 0 bodů, téma, které snesu, ale nijak zvlášť mě nenadchne, dávám tomu 5–6 bodů.

Prosím, zkuste ke každému tématu přistoupit „samostatně“, ne s ohledem na to, zda už jste dali maximální počet bodů k jinému tématu.

Máme k bodování témat nějaké otázky? Fajn, tak se do bodování můžete pustit, prosím hlavně si dotazník podepište. Dáme si na to 10 minut.

Ještě minuta nám zbývá, kdo už má obodováno, tak mi klidně dotazník dejte a napijte se. Na další aktivitu zůstáváme zde a budeme používat hlas.



2.3.7 Krátký příběh

Forma a popis realizace

Vnitřní tvořící aktivita. Každý žák pracuje samostatně. Žák si vybere jedno z předem navržených témat (pseudovědecká témata) a vytvoří krátký příběh s jasným sdělením. Příběh přečte nahlas před všemi ostatními žáky. Realizátoři dělají zvukový i filmový záznam projevu. Po skončení příběhu následuje krátká diskuze, kde se každý z žáků snaží formulovat sdělení právě poslechnutého příběhu.

Metody

Aktivizace, Tvoření, Diskuse

Pomůcky

Položka	Počet
Židle	9–16
Stůl	cca 4
Flipchart	1
Kamera + stativ	1
ZOOM	1
Počítač	1

Obsah

Během sbírání filmového materiálu, během střihu, během dalších cvičení, stále v sobě nastavujete dramaturgické myšlení. Když máte tu hromadu materiálu, co je pro vás ve výsledném tvaru podstatné. Na čem trváte, aby vaše dílo obsahovalo?

Realizátor se ptá žáků, návodnými otázkami.

Humor, dobře, pokud mám třeba zadání, že výsledná forma má být komedie. Ale nehleď na žánr, formu či dokonce médium. Médium tu myslíme všechny možné výstupní formáty – ať už video, písnička, divadelní scénář, pohádka.

Příběh? Ano, jasně příběh nesmí chybět a co dál?

Myšlenka. Smysl. Ano logika celé struktury díla. Ale zůstaňme u té myšlenky. Jak si pojmenováváme tu myšlenku, která stojí nad celým dílem a mohu ji vyjádřit klidně komedií, klidně hororem, klidně jen předvedeným pokusem? Ano, sdělení.

Realizátor kreslí na flip chart.

To „sdělení“ je nad tím vším, to je ta myšlenka, které se já celou dobu tzv. zodpovídám. Je to pro mě takový detektor správnosti v uvažování o dalších složkách.

Například sdělení je: Rostlina k životu potřebuje světlo.

Pokusím se odpovědět na „naše klíčové otázky“: PROČ?, CO BY SE STALO KDYBY...?

Položím si otázky, dostanu odpovědi a už se mohu zamýšlet nad obsahem příběhu a formátem (žánrem).



Jaký příběh mi to sdělení nejlépe předá. – Příběh o farmářovi, aby měla jeho zvířata co žrát? Nebo příběh kravaťáka z kanclu s jednou kytkou za oknem?

Jaký formát – Horor? Co se stane, když nebude na zemi světlo? Umřeme?

Nebo komedie, že kytka zavřená v krabici si stejně najde skulinu a vyleze ven?

Nebo pohádka? Že bylo království, kterému se schovalo slunce a jak to tam dopadlo?

Každý si vyberete jedno téma a vaším úkolem bude vytvořit krátký příběh. Pojmenujete si sdělení, které chcete příběhem předat. Rozmyslíte si strukturu příběhu a uděláte si osnovu, ať víte, odkud kam jdete, a dáte se do vytváření příběhu.

Témata, z kterých můžete vybírat. Záměrně jsou tzv. pseudovědecká. *Realizátor čte jednotlivá témata, která má předem napsaná na flipchartu nebo vytištěná na velkém papíře.*

- Gumové zvony jsou dopravní prostředek budoucnosti.
- Kuchyňské nádobí – pilíř demokracie.
- Vliv slunečního záření na partnerské vztahy ledních medvědů.
- Kurzy břišních tanců jako součást nápravného vězeňského systému.
- Vliv přílivu a odlivu na hygienu.
- Účinky magnetického pole na předškolní děti.
- Led diody jako lék na trudomyslnost.
- Tajné hnutí prasat divokých BUFO – Braňte Ufo, aneb vesmírná problematika na lesních mýtinách.
- Problematika sociálního vyloučení laboratorních myší z komunity hlodavců.
- Holení jazyka jako mírový nástroj komunikace.
- Nadčasová mrkev.
- Významné zvraty ve vývoji pěny do koupele.
- Golfová hůl jako nástroj na sběr listů.

Každé téma může mít pouze jeden z vás, tak vás prosím, zkuste se nyní domluvit, kdo si vezme, jaké téma. Domluvte se tak, abyste byli schopní na téma pak příběh vytvořit. A všechna témata byla obsazena. Na domluvu máte 2 minuty. *Realizátor měří 2 minuty, žáci se domlouvají.*

Dvě minuty jsou pryč, prosím, kdo se ještě nepřipsal k tématu, ať se připíše, a právě teď začíná 12 minut na přípravu krátkého příběhu, kde má být jasné sdělení a délka příběhu má být na 1 až 2 minuty. Nebojte se použít překvapivé zvraty, a hlavně údernou pointu. *Realizátor měří 12 minut.*

Po 6 minutách Jsme v polovině času, začíná běžet 7. minuta.

Po 10 minutách Poslední 2 minuty.

Krásná práce, pracovali jste v časovém presu, což je jeden ze způsobů, při kterém dochází k rychlému otevření kreativního ventilu. Člověk pracuje více intuitivně.

Nyní každý z vás svůj příběh přednese před celou skupinou a já (realizátor) se postarám o záznam. Budu točit obraz i zvuk. Po každém uvedení příběhu si společně uděláme krátkou diskusi, kde se pokusíme co nej přesněji pojmenovat, „co nám chtěl autor říci“, jaké je sdělení jeho příběhu a jak se povedlo autorovi dané sdělení nám posluchačům předat, co k tomu použil za efekty a jaké formy. Pokud chcete, dělejte si klidně poznámky, ať nezapomenete, co jste chtěli říci, než na vás v diskusi přijde řada. A samozřejmě i autoři si udělejte z diskuse poznámky, ať se k nim pak můžete vrátit.

Pojďte tedy první z vás.



Všichni žáci se prostřídají, diskuse je vždy rychlá, realizátor klade otázky, diskuse končí vždy pojmenováním sdělení od samotného autora.

Co pro vás bylo v příběhu nečekané, co vás překvapilo?

Jaké sdělení má pro vás příběh?

A jakým způsobem nám bylo předáno, z čeho nám tzv. vylezlo?

Realizátor se ptá samotného žáka, autora. Jsi spokojený s naším pojmenováním sdělení? Co je jinak? V čem se tvé liší?

Realizátor se obrací k celé skupině. Jak se mohlo na artikulaci (na vyjevení) sdělení více přitlačit? Jak se tomu mohlo pomoci?

Díky moc a pojdte další s příběhem.

Když se vystřídají všichni. Prosím, předejte mi vaše flashdisky a já vám na ně přetáhnu soubory. Kdo bude mít chuť, může se na sebe podívat či případně sami sebe si jen poslechnout a zpětně si reflektovat svůj projev i obsah v souvislosti s tím, co vám k příběhu říkala skupina.

Děkuji za vaše nasazení při aktivitě.

2.3.8 Jsi Premier stříh II

Forma a popis realizace

Žáci rozdělení do skupinek po dvou, maximálně po třech, se věnují stříhu materiálu natočeného dopoledne v hlavní roli Řeka. Filmový specialista je k dispozici radou a pomocí.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika

Pomůcky

Položka	Počet
Počítač se stříhačským programem	nejméně pro třetinu žáků
Sluchátka	pro každého žáka
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači

Obsah

Posadte se ke svým stříhačským počítačům. Dnes jste měli za sebou natáčení v terénu. Své materiály si zase nakopírujte do počítače a složky označte datem. Otevřete si Adobe a můžete začít pracovat. Na sestřihání videa z dneška máte přesně tři hodiny. Prvně si pořádně projděte materiál a rozmyslete si, co jsou dobré záběry. Jejich čísla si poznačte do notesu a k tomu si napište drobnou poznámku, co na záběru máte. Tento přehled vám hodně pomůže. Také pomáhá, když si k tomu dáte značku. D- detail, PD-polodetail, PC-polocetek, C-celek. Hodně vám to pomůže při hledání záběrů. Pamatujte na to, že při stříhu záběru na jednu věc fungují právě kontrasty. Až to budete mít, začněte tím, co vám připadá nejnositelnější. Můžete začít stříhat chronologicky od začátku, ale taky to není nutné. Záleží na vás. Pokud byste chtěli něco ještě dotočit. Záběry v interiéru, laboratoři, nebo namluvit nějaký overdabing, je to možné. Tak hurá do práce. Nezdá se to, ale uteče vám to hodně rychle. Mimochodem, tak po půl hodině práce si dávejte asi pětiminutové přestávky.



Filmový specialista v průběhu programu obchází žáky a poskytuje konzultace. Filmový specialista by se měl ptát, jaký je záměr tvůrců a posoudit, zda jsou na dobrou cestě ho naplnit. Filmový specialista zvažuje, zda hrubý střih napovídá o správné délce videa – někde je potřeba přidat záběry (pokud nejsou, tak je vypůjčit od kolegů nebo najít na internetu, případně – dovoluje-li to čas – natočit například v laboratoři), jinde je třeba zkracovat, osekávat, vybrat a nechat jen to nejlepší. V závěrečné fázi, když se blíží konec a každý by ještě potřeboval konzultaci, se hodí, když úlohu filmového specialisty převezme více lidí a konzultace probíhají zároveň.

45 minut před koncem

Tak máte posledních 45 minut. Já si vás teď postupně obejdu a podívám se na to, v jaké podobě střih máte. Je potřeba, aby v tuto chvíli směřoval filmový specialista žáky k dokončování práce.

10 minut před koncem

Máme 10 minut do konce. Vložte na začátek videa vstupní obrázek a na závěr jingle. Pak pomalu přejděte k exportu.

Konec časového limitu. Prosím nahrajte svá videa na flashdisky a předejte mi je.

2.3.9 Mé třetí dílo

Forma a popis realizace

Projekce výtvarů ze třetího dne. Zhodnocení, jak si videa z druhého dne vedou na stránce VIRUScience.

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1
Počítač	1

Obsah

Pojďte se teď posadit na polštářky. Rozdá papíry a psací potřeby. Máme za sebou třetí natáčecí den a s nimi vaše další díla. Nesmíme ale zapomenout na to, že vaše včerejší díla jsou už den zveřejněná a že už prožívají svůj virtuální život. Pojďme se na to podívat. Připoj se ke stránce [VIRUScience](#). *Postupně prochází videa a čte počty reakcí a počet zhlédnutí.*

A teď se pojďme podívat na to, co jste dnes vytvořili. *Realizátor promítá na plátno jednotlivá videa a po každém se zatleská.*

A dnes zase tato videa zveřejním na stránce VIRUScience. Opět bych vás chtěl poprosit o název videa a krátký titulek. Přemýšlejte nad tím, aby titulek byl napsán tak, aby si video chtěl člověk pustit. Podepište se prosím. Až mají všichni napsáno, vybere papíry.



Tak děkuji vám za spolupráci a těším se, jak si i tato vaše videa na Facebooku povedou. Zítra se žádné video zveřejňovat nebude. To se bude dít až v pátek.

2.3.10 Skleník

Forma a popis realizace

Žáci se utkají v soutěži o nejhezčí skleník. Během deseti kol žáci běhají pro rostliny, skleníky a živiny. Ty umísťují na svůj plánec podle dobře promyšlené taktiky tak, aby získali co nejvíce cukrů (bodů).

Metody

pohybová hra, strategie, soutěž



Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Podložka nebo stůl	dle počtu týmů	ideálně 1m X 1m
Rádio/reproduktory	1	na motivační hudbu
Karty rostlin	od každé jedna	každá rostlina jednou – vystřihnout po obrysu rostlin
Karty skleníků	od každého jedna	
Žetony živin	100 od každého druhu	jakékoliv žetony tří barev – modrá, fialová, žlutá
Žetony růstu	100	něco, co lze skládat na sebe, ideální jsou malé kostičky
Stopky	1	
Atomy	2 molekuly CO ₂ a 2 molekuly H ₂ O na tým	plastové modely atomů na vytvoření molekul H ₂ O a CO ₂ (lze nahradit kartami)
Mističky	na sbírání získaných cukrů a zásoby kytek a skleníků	přibližně 12

Obsah

Úvod

Žáci se setkají na místě konání hry. Vítá je realizátor, který je postaví do půlkruhu před sebe a představí se v roli organizátora soutěže o nejlepší skleník v kraji. „Dámy a pánové, vítejte na 87. ročníku soutěže o nejdokonalejší skleník Jihomoravského kraje. Přihláškou na tento projekt jste se zároveň automaticky přihlásili do soutěže. Budete soutěžit ve čtyřčlenných týmech. Tým, který vypěstuje ten nejdokonalejší skleník, získá věčnou slávu a přízeň pana hejtmana.“

Sběr skleníků a kytek

Takto vypadá skleník (viz příloha 014.33.03 karty půd) a takto vypadají kytičky (viz příloha 014.33.01 kytky). Existují 4 úrovně skleníků a 4 úrovně kytiček. Skleník získáte, když doběhnete na kopec (cca 100 m). Tam jsou na zemi jak kytičky, tak skleníky. Skleník získáte tak, že pro něj doběhnete systémem mravenec. Jeden z týmu si lehne na zem, další z týmu ho oběhne a lehne si chodidly na místo, kde končí ruce toho před ním. Až si takto polehá celý tým, může si poslední ležící stoupnout, všechny oběhnout a zase si lehnout. A takto pokračujete až ke skleníkům. Pokud chcete pouze skleník úrovně 1 stačí dojít ke značce 1 (25 m). Pro skleník úrovně 2 musíte jít systémem mravenec do půlky (50 m). Pro skleník úrovně 3 ke značce 3 (75 m) a pro skleník úrovně 4 musíte jít mravence až do konce. Jako tým si vyberete jakýkoliv skleník z úrovně, kterou jste dělali. Od každé úrovně je tam několik skleníků. Skleník si poté umístíte na své stanoviště na zem. V momentě, kdy máte skleník, můžete získávat kytičky.

Jak získáváte kytičky? Kytičky jsou položeny stejně jako skleníky – zleva doprava, podle úrovně. Pro kytku si může zaběhnout kdokoliv z týmu. Pokud chcete květinu úrovně 1, stačí aby tam běžel jeden člověk. Pro kytku úrovně 2 musí běžet dva lidé z týmu atd.

Výživa kytek

Skleníky se liší čísly, která jsou napsaná dole. Tato čísla udávají, jak je skleník úrodný, jak má úrodnou půdu. Barva skleníku naznačuje, která živina ve skleníku převládá. Naše květiny potřebují tři základní živiny. Fosfor – fialový, dusík – modrý a síra – žlutá. Tyto živiny poskytují všem kytkám ve skleníku. Je



to pasivní příjem, který se nijak nevypotřebovává tím, že ho kytky využije. Je tedy sdílený pro všechny kytky v daném skleníku.

Kytky mají taky taková tři kolečka s čísly, stejná jako mají ty skleníky. Čím vyšší level, tím ta kytky zabírá ve skleníku více místa, ale zároveň dorůstá do větší výšky. Tato květina je například úroveň 1 a může vyrůst do výšky 2, jak vidíte napsané na kytce dole. Největší výška je 5, tu mají některé květiny z levelu 4. Čím větší úroveň, tím je ale větší i její náročnost. Tato potřebuje 2 fosfory, 2 dusíky a 1 síru.

Když do tohoto skleníku umístíte tuto kytku, tak víte, že vám chybí 2 fosfory, dusík je v pohodě, protože skleník vám dává 3 a síra vám chybí jedna. Kdybyste si vybrali lepší skleník, tak by ta čísla byla větší.

Dohnojování

V tento moment tu kytičku musíte dohnojit. Obstarat jí živiny, které se jí ze skleníku nedostávají. Na tamtom místě (20 m) jsou jednotlivá hnojiva. Síra je žlutá, fosfor je fialový a dusík je modrý (barevné kamínky). Jeden člověk může naráz vzít po jednom kamínku, přiloží ho ke konkrétní kytičce a v tu chvíli kytička získává na toto kolo další hnojivo.

Na konci kola vám živiny ze všech kytek zmizí a vy je v dalším kole musíte nosit znovu.

Zisk cukru

Důležitá je výška rostlin. Vaším hlavním úkolem je získat co nejvíce cukru. Soutěž má 10 kol. První 3 kola trvají 3 minuty, další 4 trvají 4 minuty a poslední 3 trvají 3 minuty. Reagují tak na studená období na začátku a konci roku, naopak teplé období uprostřed roku. Mezi koly bude krátká pauza, abychom spočítali zisk cukru a vy domysleli strategii na další kola.

Když přinesete kytku, tak nemá žádnou výšku. Až na konci kola, pokud jste ji správně vyživil, tak vám povyroste na minimální výšku rostliny. Pokud je výška rostliny 1-2, tak vám tam dáme jednu kostičku. V dalším kole dáme druhou kostičku, pokud ji opět znovu dobře vyživíte. Tato kytky už více vyrůst nemůže. Pokud jí ale živiny chybí, tak vám výška o jedno klesne. Pokud už není co odebírat, odebereme vám celou kytku – uvadla, uhynula. Počet kostek určuje, kolik cukru na konci kola dostanete. Spočítáme vám cukr ze všech kytek a všech skleníků.

Zisk dotací

Když bude skleník úplně zaplněný kytkami (ve skleníku nebude žádné volné políčko), můžete požádat o dotace. To znamená, že na konci kola můžete zaplatit zahradníkovi, který vám ty kytky zaleje a zaplatíte cukry. Zahradník totiž potřebuje energii. Za každou kytku, která je v tom skleníku, zaplatíte 1 cukr. Za 8 kytek zaplatíte tedy 8 cukrů. Kytky v tom skleníku vám nebudou v tomto kole vadnout. Zahradníkovi jde pouze zaplatit, nebo nezaplatit. Buď za všechny kytky, nebo za žádnou. Díky tomu nemusíte mít tedy na kytkách živiny a můžete se například soustředit na skleník jiný. Zároveň vám ale nevyrostou, zůstanou na stejné úrovni.

Další pravidla

Kytky nemůžete přesazovat. Skleníků můžete mít, kolik chcete.

Na konci každého kola musí být u každého týmu molekula CO₂ a H₂O, aby fotosyntéza proběhla. Molekuly najdete u hnojiv. Pokud do konce kola nepřinesete a nesestavíte molekuly, pak nemůžete získat žádný cukr.

Tým se může rozdělovat, jak chce. Jeden může běžet pro fosfor, další pro molekulu a další 2 pro kytku level 2.



Pokud přinesu rostlinu, musím ji ihned umístit do skleníku. Pokud se mi do skleníku nevejde, pak tato rostlina okamžitě umírá. Rostliny se nesmějí ve skleníku překrývat.

Uzavření pravidel

3 minuty jsou hodně krátká doba, takže musíte fakt valit a makat, aby vám kytky neuhynuly a vy jste vybudovali ten nejlepší skleník.

Nyní se rozdělte do těchto týmů a vyberte si „hustodémonsky krutopřísnější“ název týmu a promyslete strategii. Máte na to 3 minuty.

Průběh hry

Žáci běhají, přikládají skleníky, rostliny, živiny a molekuly. Strategizují a zase běhají. V pauze žáci odpočívají a promýšlejí taktiku na další kola. Během celé hry hraje motivační hudba. V pauzách realizátoři vyhodnotí skleník – přidají kostičky růstu kytkám, které vyrostly, a naopak odeberou kostky rostlinám, které nemají dostatek živin. Na papír si zapisují zisk cukru. Před dalším kolem odeberou živiny z rostlin a molekuly vrátí na stanoviště.

Vyhodnocení hry

Po posledním kole realizátoři sečtou získané cukry ze všech kol u všech týmů. „Milí soutěžící. Děkuji vám za zapojení a litý boj, který jste předvedli. Bojovali jste statečně a opravdu pečlivě jste se starali o vaše skleníky. Vítěz ovšem může být jen jeden, ale cenu může dostat každý pěstitel květin ve skleníku. Na třetím místě se umístil tým X, na druhém místě se umístil tým X. A letošním vítězem soutěže o nejlepší skleník Jihomoravského kraje se stává tým X (famfára), prosím o obrovský potlesk. Prosím, přistupte k nám pro odměnu a vítězné foto. Každý z pěstitelů dostává cenu – tričko s logem VIRUScience.

2.3.11 Hvězdy

Forma a popis realizace

Aktivita může probíhat venku či uvnitř, jen je důležité, aby to bylo mimo areál, kde probíhá celý workshop. Celá aktivita by měla mít uvolněnou neformální atmosféru. Může probíhat v přírodě, kolem ohně nebo na nějaké zahrádce. Realizátor spolu s žáky projde programově, co už se všechno žáci naučili, jaké dovednosti si osvojili a nastíní jim průběh následujících dvou dní. Žáci se dozvědí, s kým jsou v týmu a na základě jakých faktorů se v týmu sešli s ostatními členy. Následuje debata po skupinkách. Každá skupinka se snaží dojít k tématu, kterému se od dalšího dne budou věnovat.

Metody

Aktivizace, Diskuse.

Pomůcky

Položka
Materiály k rozdělení do týmů
Kytara + další hudební nástroje
Zpěvníky
Karimatky nebo kulatiny na sezení
Nealko pití + nádoby na pití
Drobné občerstvení



Obsah

Dnes jsme se dostali mimo areál, kde trávíme hodiny natáčením i střihem. Ale končíme třetí den workshopu a vy už ovládáte střih, umíte si záběry najít a natočit, dokážete si v tématech najít sdělení, a hlavně dokážete v týmech spolupracovat. Máte někdo nějaké otázky, které se týkají programu nebo náplně? Je vám vše jasné nebo se v něčem ztrácíte?

Žáci se doptávají na věci, které jim nejsou jasné – třeba ke sdělení nebo příběhu nebo celkové pojetí videa...

Díky za vaše otázky. Jsou důležité, abyste pak při tvorbě netápali. Následující dva dny už totiž budete pracovat samostatně. Čeká vás natáčení v týmech po třech až pěti lidech. Zítra ještě začneme společně Klapkou a pak už budete celým tvůrčím procesem procházet jako jednotlivé týmy. V momentě, kdy se rozhodnete jít točit, už to budete mít celé ve svých rukou.

A teď k rozdělení do týmů. Při navržení témat, které jste dnes bodovali, jsme vycházeli z následujících faktorů, které vám pak ve skupině také mohou pomoci, ať víte, co vás do společné skupiny přivedlo, co vás spojuje. Je to důležité, ať se máte od čeho odrazit.

První faktorem pro nás byla témata, které jste první den napsali k obrázkům – co vás zajímá, fascinuje, jaké téma v sobě nosíte. Prozrazuje to o vás, jakým směrem se zaměřuje vaše osobnost.

Druhým faktorem byly pro nás vámi vybrané virály.

Třetím faktorem byly tzv. hvězdice z bloku Virál x Science.

Čtvrtým faktorem byly vaše reakce na program, to, co jsme zjistili z tabulek STOP den a číslo.

Takto jsme navrhovali témata, která jste vy dnes bodovali. A do týmů jsme vás rozdělili na základě dvou klíčů.

Prvním klíčem je VOLBA TÉMATU, jak jste se v tématech bodově shodovali.

Když tento klíč nestačil, přistoupili jsme k druhému klíči, což je ZVOLENÁ FORMA, která vás u videí zajímá. To znamená informace z hvězdice.

Týmy jsou následující: *Realizátor čte jména lidí podle týmů.*

Každý tým dostanete všechny materiály, které vás do týmu přivedli. Je na vás, jak jich využijete, jak se jimi necháte inspirovat. Prosím sedněte si k sobě do hloučků v týmech a pokuste se shodnout na jednom tématu ze šesti navržených. V případě nutnosti můžete propojit i dvě témata. Na rozhodnutí máte čas do čtvrtéční rozcvičky. Pokud budete při debatě jednotní, už se klidně můžete bavit o tom, jakou máte o tématu představu a co si pod tématem představujete.

Podle aktivity skupiny nechá realizátor skupinky debatovat, pokud je potřeba mohou se i další realizátoři ke skupinkám přidat.

Pokud chcete debatovat dál, tak můžete, jinak je zde k dispozici kytara, zpěvníky a jiné hudební nástroje. Kdo se chce přidat, ať se přidá. A pokud už bude chtít jít někdo spát, můžeme se do areálu vrátit i po skupinkách. Jen se vždy domluvme, kdo a s kým odchází.

2.3.12 Stop den 3

Forma a popis realizace



Aktivita probíhá bezprostředně po hře Skleník. Může se zůstat na stejné louce nebo u nějakého přírodního posezení. Hlavně ať je tam klid a prostor pro otevřenou debatu. Žáci reflektují celý den pomocí seznamu aktivit a snaží se reflektovat i společně trávený čas celého týmu, protože už jsou za polovinou workshopu.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Pomůcky

Položka	Počet
STOP den 3 - tabulka	8 - 15
Něco na psaní	8 - 15
Něco na sezení - karimatka, kulatiny	

Obsah

Jsme plni emocí z předešlé hry Skleník, ale než se posuneme dál, pojďme si dát STOPka den 3 a shrnout si, co nás dnes potkalo.

Vezměte si každý jeden papírek s tabulkou, kde jsou vypsaný všechny AKCE dnešního dne a pojďme na to.

Realizátor postupně projde všechny aktivity a žáci do tabulky označují, kde pro ně, jaká aktivita byla, jak je oslovila.

Jak se po celém dni cítíte? Co pro vás bylo největším zážitkem? A naopak, co pro vás bylo nejtěžší?

Jsme v půlce, spíš za půlkou celého týdne. Než se posuneme dál, pojďme si ty tři dny reflektovat. Po stránce našeho týmu a našeho společného času. Je něco, na co se chcete zeptat? Nebo něco, co chcete, aby zaznělo? Třeba chcete někomu za něco poděkovat nebo naopak říci, co vám vadí, ať se to pokusí ten člověk nedělat?

Realizátor navazuje diskusi, snaží se o bezpečný prostor pro všechny.

Děkuji vám moc za vaši otevřenost. Toto bylo důležité hlavně proto, co nás v následujících dnech čeká.

Dnes večer se dozvíte, v jakých týmech budete následující dva dny pracovat. Zítra se rozjede klapka a společná STOPka přijde až v pátek po promítání.



2.4 Den čtvrtý

2.4.1 Klapka den 4

Forma a popis realizace

Vnější aktivita (v případě špatného počasí lze udělat jako vnitřní aktivitu). Žáci následují realizátora. Jde o to se rozhýbat, aktivizovat, probudit a naladit na celý den. V závěru aktivity je žákům představen celý plán na den.

Metody

Aktivizace

Pomůcky

Položka	Počet
Kytara	1
Buben	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1

Obsah

Každý si najde prostor, ať se můžete hýbat do všech stran. A zkuste se hýbat, jako kdyby vaše tělo byla modelína a dávejte ruce i nohy i hlavu do extrémních poloh a rychle tyto polohy měňte. Tak zkuste si to. Klidně se nebojte zrychlit, jak takové žížaly. Klidně se nechte vést rytmem, který slyšíte.

V momentě, kdy uslyšíte STOP, tak se v té poloze, v které zrovna jste, zastavte, úplně zamrzněte. A představte si, že jste bytost, která se musí nějak hýbat a zkuste se v této poloze rozpohybovat. Realizátor nechá žáky dělat jednotlivá zadání a stále vrství další zadání a žáci se pomalu dostávají v úkolu hlouběji. Druhý realizátor hraje písničku na kytaru – melodickou, aby žákům v pohybu pomohl. Jak jde taková bytost pomalu? Jak zrychlí, může běžet? Může si sednout a jak? Zkuste chvíli, jako tato bytost s omezením fungovat. A pokud potřebujete, klidně začněte mluvit. Jak se taková bolest vyjadřuje? Jaké používá zvuky? Opět myslíte na to, že hlas a pohyb musí být v jednotě. A v momentě, kdy uslyšíte ŽIVOT, tak se zase snažíte hýbat jako modelína. A zase vnímejte výraznější rytmus od bubnu.

STOP ŽIVOT Realizátor ještě párkrát nechá žáky si vyzkoušet různé bytosti a přejde k vysvětlení pravidel hry autobus. Druhý realizátor mění buben za kytaru podle toho, jaká je fáze.

Rozdělte se na dvě půlky. Jedna skupina čeká na zastávce a druhá jede v autobuse. Každý si předem najde metodou „hýbající se modelíny“ nějakou bytost a podle toho, jak se hýbe a chová, tak obohatí bytost o nějakou emoci. Například překvapení, smutek, rozjívěnost, radost, vztek, stud, zvědavost, láska, hysterie, hlad. Do autobusu vždy jeden nastoupí a z autobusu jeden vystoupí. Ten, kdo do autobusu nastoupí, nakazí všechny bytosti danou emoci, tedy vaše bytost začne mít najednou radost a ta radost ve vás trvá, dokud do autobusu nenastoupí někdo jiný. Stejně tak na zastávce, kdo z autobusu vystoupí, nakazí celou zastávku svou původní emoci. A každý emoci musí dělat co nej přesněji, aby ostatní bytosti byly schopné emoci převzít. A takto se zkusíme všichni prostřídat.

ŽIVOT, hýbejte se jako modelína. STOP, rozpohybuje svou bytost a dejte jí příslušnou emoci.

Autobus odjíždí, zastávka je zde.



Realizátor může určit i trasu autobusu, ale lepší je, ať si to zvolí žáci sami. Druhý realizátor může délku jízdy autobusu určovat nějakou opakující písničkou, kterou může pomalu zrychlovat.

Všichni jsme se vystřídali, všichni jsme si v naší bytosti zkusili různé emoce – od bolesti až po šílenství, moc vám děkuji. Už vám vaše tělo a hlas i myšlenky pěkně spolupracují a nejednají jako oddělené složky, z toho mám radost.

Co nás dnes čeká? *Realizátor představuje jednotlivé aktivity.* Máte k tomu někdo nějaké otázky? V tom případě ŽIVOT, STOP. A jako bytosti, pojďme dát klapku. Klapka DEN 4, AKCE.

2.4.2 Hledání sdělení

Forma a popis realizace

Vnitřní aktivita. Žáci pracují v týmech po 3–5 členech. Každý tým sedí kolem stolu a dělá rešerši na dané téma. Vytvoří si myšlenkovou mapu a definuje pět sdělení, které o daném tématu platí. Všech pět sdělení si napíšou na další flip papír.

Metody

Aktivizace, Diskuse, Imaginace.

Pomůcky

Položka	Počet
Stůl	4-5
Židle	8-15
Flipchart	
Fixy	6 balení
Projektor	
Prezentace Klapka den 4	
Časomíra	

Obsah

A začíná další AKCE – Hledání sdělení. *Realizátor promítne slide Hledání sdělení.*

Prosím každý tým, ať si sedne k jednomu stolu. Na stole máte velký flip papír, fixy, tablety nebo počítače, to je na vás.

Do středu papíru si větším písmem napište vaše téma. Například „kýchnutí“. *Realizátor mluví a zároveň sám píše téma na flipchart.*

Nyní máte 12 minut na to, napsat kolem tohoto tématu vše, co o tématu víte, vše, co se vám s ním pojí a samozřejmě můžete další informace i vyhledat na internetu. Nebojte se psát i případně osobní příběhy nebo filmy, písničky, světové události, pokusy, prostě vše, co vás napadne. Fantazii se meze nekladou. Můžete začít teď. Realizátor ke svému tématu připisuje tato hesla a měří 12 minut.

Ještě poslední minutka, tak ještě rychle připište, s čím se vám téma pojí. A stop.

Vaše papíry jsou krásně popsané. Tomu, co jste dělali, se říká rešerše tématu. A teď se pokuste strukturalizovat vše napsané. Propojte si čarou hesla, která spolu souvisí, případně propojením



a šipkou naznačte, co je příčina a co je následek. Zase si dejme třeba 4–5 minut. A co vám tímto propojováním vzniklo? Ano, vznikl takový strom. A tomuto stromu se říká myšlenková mapa. Díky propojení vznikly tzv. větve a vy se v tom lépe vyznáte.

A poslední úkol v tomto bloku. Napište 5 věcí, které na základě vaší rešerše můžete o vašem tématu říci. V mém případě 5 věcí, které mohou říci o „kýchnutí“. A každá tato věc je vlastně sdělením, tedy nám vznikne 5 sdělení. A ty si napište pěkně pod sebe na další flip papír. Až to budete mít připravené, tak dejte vědět.

2.4.3 Prezentace tématu a sdělení

Forma a popis realizace

Vnitřní aktivita, která bezprostředně navazuje na předešlou aktivitu Hledání sdělení. Celý tým předstoupí před celou skupinu. Představí své téma a všech 5 sdělení, ke kterým během rešerše došli. V momentě jejich prezentace mají k dispozici ostatní žáky a realizátory jako poradní sbor. Mohou se jich ptát na cokoliv.

Metody

Aktivizace, Diskuse, Imaginace.

Pomůcky

Položka	Počet
Flipchart	1
Fixy	1 sada
Bílé mazací tabulky	8 - 15
Fixy na tabulky	8 - 15

Obsah

Jdeme dál. Tvůrčí proces se jen tak nezastaví. Nyní ještě držte své fantazie na uzdě a prosím každý tým, aby nám všem představil své téma a 5 sdělení, které si určil jako nosné pro své téma.

Budete se střídát po týmech, každý tým má maximálně 5 minut. Můžete nás všechny ostatní posluchače využít jako poradce a zeptat se nás, na cokoliv chcete. Po tom, co týmu uběhne 5 minut, tak každý z „poradního sboru“ (žáci i realizátoři) napíší na bílou kartičku číslo sdělení, které je nejvíce zaujalo. Tato informace je pro daný tým pouze informací, mohou se tím řídit, ale nemusí.

Nyní každý tým pošle jednoho zástupce a vylosujeme si pořadí, jak budete svá témata prezentovat.

Začíná tým, který si vylosoval jedničku. Prosím na flipchart pověste papír, kde máte vypsaná jednotlivá sdělení.

Prosím realizátora Davida, aby všem rozdál bílé desky a fixy.

První tým má slovo právě teď. *Realizátor začne měřit 5 minut.*

Děkujeme prvnímu týmu a prosím, všichni napište na tabulku číslo sdělení, které je pro vás nejzajímavější. A připraví se druhý tým.



Po vystřídání všech týmů Týmy se nám všechny vystřídaly. Prosím, opět si sedněte kolem vašich stolů a srovnajte si všechny informace, které jste získali. A pokuste se rozhodnout pouze pro jedno sdělení, kterému se po celou dobu budete tzv. zodpovídat. Bude to váš detektor správnosti. Toto sdělení si spolu s tématem napište na nový flip papír.

2.4.4 Od příběhu ke storyboardu

Forma a popis realizace

Aktivita je rozdělena do dvou částí.

1. část – práce s příběhem

Realizátor dá žákům text příběhu a oni se ho snaží převyprávět dle jednotlivých zadání od realizátora.

2. část – od příběhu ke storyboardu

Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu.

Metody

Frontální výuka, Tvoření, Aktivizace.

Pomůcky

Položka	Počet
Flipchart	1
Projektor	
Text s příběhem	8 - 15
Velké papíry	20
Fixy tlusté	4x set

Obsah

Je tu další AKCE „Od příběhu ke storyboardu“.

Nejprve si trochu pohrajeme se samotným příběhem, abychom ho měli dobře uchopený a lehce se nám pak přepracovával do storyboardu. Udělejte si dvojice a každá dvojice dostane papír s následujícím příběhem: *Realizátor nahlas předčítá příběh a snaží se, aby si ho všichni zapamatovali.*

- Tomáš je doma.
- V kuchyni mu všude lezou mravenci.
- V rádiu běží pořad Zahrádkář. Radí, jak bojovat s mravenci. Navrhují hřebíček.
- Nadšený Tomáš jde do železářství.
- Doma v kuchyni strká hřebíčky do dř, kudy lezou mravenci.
- Mravenci hřebíčky ignorují.
- Tomáš sedí smutný u stolu v kuchyni.
- Přichází jeho kamarád Aleš. Říká mu: „Nebud' smutnej, dej si čaj.“
- Tomáš z neopatrnosti čaj vyleje.
- Mravenci se začnou rozlitému čaji vyhýbat.
- Tomáš: „Co je to za čaj?“



- Aleš: „No hřebíčkovéj.“
- Tomáš: „Aha, hřebíčkovéj. No jo, není hřebíček jako hřebíček.“
- Aleš: „Mravenec má tykadla, kterými čichá. Hřebíček mu smrdí, tak leze pryč.“

A nyní každý z dvojice si navzájem příběh převyprávějte. Vždy ten druhý kontroluje, aby se na nějakou podstatnou informaci nezapomnělo.

Nyní jeden z vás začnete poslední větou a převyprávějte příběh retrospektivně.

Fajn. A teď bude vyprávět druhý z dvojice a začnete příběh příchodem Aleše do kuchyně a větou „Nebud' smutnej, dej si čaj.“

A nyní si společně příběh přehrajte, jeden je Tomáš, druhý je Aleš, a hlas vypravěče si zvolte dle fantazie – rádio? Mluvící kytka? Přiznaný vypravěč jako soused?

Příběh jste dostali pěkně pod kůži a zažili jste si, že jeden příběh můžete uchopit téměř z jakékoliv strany. A nyní už si vás převezme realizátor filmový specialista.

Pojďte prosím teď ke mně. Podíváme se na to, jakým způsobem se připravit na natáčení, aby bylo co nejvíce efektivní. Protože při natáčení čas letí rychle a energie ubývá. Přehled se ztrácí a čím více máte natáčení připravené, tím je větší pravděpodobnost, že se dílo podaří.

Tak já jsem příběhem prošel stejně jako vy takovou fází, že jsem nad tím přemýšlel odpředu, odzadu, všelijak a pak došel k tomu, co je pro to nejdůležitější a co se dá vyhodit, aby to bylo kratší, aby to bylo, co nejjednodušší na realizaci, ale aby tam zůstalo to podstatné. A pak jsem si sedl a napsal jsem si scénář, přímo technický scénář rozepsaný do jednotlivých záběrů. Ten uvidíte – tři, dva, jedna, teď! Dvanáct záběrů.

První záběr. Ale tady vidíte ten polocelek, postava leze do kamery, jde tam už vidět ta kuchyně, ale mravenci tam samozřejmě ještě nejsou rozpoznatelní.

Druhý záběr. Velký detail na kuchyňskou linku, po které lezou mravenci.

Třetí záběr, polocelek. Postava říká, že slyšela, že mravence odpudí hřebíček. Tím jsme to zkrátili, protože bychom zase museli dělat pořad v televizi nebo rádio a je to vlastně zbytečné. Ta postava to opravdu může vědět. Dobrý na tom storyboardu je, že už vy vidíte, co můžete natočit v jednom bloku. Tady tohle (= první záběr) a tohle (= třetí záběr) je de facto stejný záběr, takže to máte jedno svícení, vlastně to můžete natočit v kuse. A film se vždycky natáčí nechronologicky. To znamená, že nenatočíte toto (= první záběr), pak to celý předěláte na detail (= druhý záběr) a pak pokračujete v tomto (= třetí záběr). To by bylo strašně časově náročný. Uděláte prostě toto (= první záběr), toto (= třetí záběr) a detaily potom, anebo naopak. A tato vizualizace vám umožní si udělat poznámky, označit si to barvami a tak dále. Proto se to dělá.

Dobrý, čtvrtý záběr. Velký detail kuchyňské linky, ruka vkládá mezi mravence malý kovový hřebíček. V tomto momentě jsme teda ukázali ten vtip, dalo by se to udělat už předtím, že vytahuje z papírového pytlíku malý kovový hřebíček a vlastně až ve střížně rozhodnout, jestli ten vtip líp vychází v polocelku, nebo jestli vyjde líp až v tom detailu.

Další záběr je detail, zespoda, zase z pohledu mravenců, musíme dodržovat pravidlo osy, mít to podobně nasvícené, aby se třeba řeklo, že světlo přichází odsud, aby se to všechno pěkně vázalo. Makrodetail, který se dá natočit na můj makroobjektiv, nemyslím tím mikroskop, to zatím ne. Ale makrodetail – mravenec leze po hřebíčku. Zase by mělo odpovídat nasvícení, aby se to vázalo. Tady (= na další straně) máme celek kuchyně, přichází postava dvě. „Nebud' smutnej, dej si čaj,“ podávají si šálek. On se napije a ukápne to, nebo to zvrhne, nebo stojí tady. To je potom potřeba vyzkoušet



choreograficky, to je taková divadelní práce, aby to vypadalo uvěřitelně, aby to mělo logiku. A musí si to člověk párkrát vyzkoušet, aby se to pak povedlo v tom záběru.

Následuje osmička. Makrodetail na mravence, jak se vyhýbají ukápnutému čaji. Měl by být dodržený princip, že když je hrníček tady (= vpravo) a vidlička tady (= vlevo), tak byť jsou ty záběry různě zakomponované, tak ty věci jsou na stejném místě, nemělo by se s tím hýbat. U filmu na toto dohlíží skriptka. A vlastně logicky už tam musí být ten hřebíček, protože předtím ho tam ten člověk položil.

Jdeme dál. Dvoj-polocelek. Postava jedna: „Hele, co je to za čaj?“ Postava dvě: „Hele, hřebíčkovéj.“ Mluví spolu, vlastně je to tentýž (= sedmý) záběr, akorát se kamera posunula blíž nebo se zazoomovala. Nebo to lze celé udělat v celku. Celá akce se dá natočit na jeden záběr a neřešíte nic. To je ta jednodušší cesta.

Jdeme do závěru. Detail na postavu, která říká, že není hřebíček jako hřebíček. Tam je pointa – ten hřebíček a hřebíček musí být vidět! Takže je potřeba to vyzkoušet, do jak velkého detailu se dostat, aby to opravdu bylo vidět. Pokud uděláte opravdu velký detail obličeje, a přesto to tam nebude vidět, dá se to rozstříhnout na dva záběry, kdy pak uděláte fakt jako detail těch rukou před obličejem. Nebo on to může dát před kameru a šikovný kameraman to zaostří, takže to tam bude vidět. Dá se s tím poradit různými způsoby. Ale zase je to stejné nasvícení a stejná pozice kamery a všechno jako předtím, takže nemusíte nic vymýšlet, přenášet a komplikovat.

Pak máme makrodetail na ten hřebíček, který tam prostě položí ty prsty a je to vyzkoušený – opravdu, i když ti mravenci tam předtím měli cestičku, tak oni to začichají tykadly a obejdou to. Krásně se to dá natočit, mravenci jsou skvělí herci, kteří vás poslouchají, pokud máte hřebíček.

A na závěr bych to já zakončil makrodetailem, ale z mikroskopu, kde bych ukázal ta tykadla. A voice-over, buď Aleš nebo Tomáš by řekli: „Mravenec má čichové ústrojí ve svých tykadlech a je velmi citlivé.“ Může se třeba vyřešeršovat i přesně, jaká látka je vylučována hřebíčkem, ale nemusí. Ta informace s těmi tykadly je dostatečná a když ten závěr bude hezký, tak je to pěkná tečka za tím naším případem.

Pokud byste chtěli si tam zaznačit ještě pohyb kamery, tak se tam napíše, že to je švenk od – do a udělají se třeba dva obrázky – jeden je, kde to začne, a druhý, kde to skončí. Do storyboardu si už můžete zakreslit i zvuk. Můžete počítat s tím, že tady bude buď schovaný port, nebo že tam bude tágo. Takže si můžete zaznačit, kde bude zvukař a jakou tam budete mít techniku. Můžete uvažovat o tom, že ti mravenci dělají nějaký zvuky, takže tam můžete dát nějaký řapání, anebo jim můžete dát hlasy a můžou mluvit (= pitvořivá mravenčí mluva). Fantazii se meze nekladou, důležité je, že tady je kolonka, do které můžete napsat postsynchrony, voice-over, ruchy a máte to tady nakreslené a počítáte s tím.

Voice-over, to je hlas, který si namluvíte většinou v režii a pak ho vložíte do videa. Nebo taky se tomu říká mimo obraz, em očko (M. O.), v televizi tomu říkají em očko. Ruch, to je, když se třeba natáčí scéna na ulici, ale lítají tam letadla a řvou tam děti, takže se natočí jenom obraz a potom se dodělá zvuk klapání podpatků na dlažbě. Takže se ten zvuk vlastně udělá falešně, jindy a jinde a vloží se do toho obrazu. Tomu se říká ruch. A ještě taky postsynchron, to je, že se zvuk dotáčí později až na obraz. Buď z důvodu, že v daném místě hlasy natočit nejdou anebo, že se to nepovede. A ručař je ten, kdo dělá ty zvuky. Takže včera, když oni přišli a domlouvali k tomu takové ty hlasy, byl to voice-over. A když jste dodělávali nějaké bublání, nebo jste ho jenom vzali odjinud a dali do nějaké jiné scény, tak jste dělali takzvané postsynchrony. Že jste pracovali ještě po natáčení s tím zvukem. Dotazy?



2.4.5 Tvorba scénáře

Forma a popis realizace

Žáci si přinášejí téma a sdělení, které chtějí předat svým videem. Na základě toho vytvoří scénář, který je následně konzultován s realizátory a specialistou na virální video. Ve chvíli, kdy dokončí scénář, vypracují storyboard.

Metody

Tvoření, Diskuse

Pomůcky

Položka	Počet
Psací potřeby	Pro každého žáka

Obsah

Posadte se teď ke stolům podle svých tvůrčích skupin. Vaším úkolem bude napsat scénář a pak vytvořit storyboard. Postupujte následujícím způsobem. Vytvořte si osnovu příběhu, průběhu videa. Odkud kam by mělo video směřovat. Až to budete mít, dejte nám vědět. Tuto osnovu potom s vámi bude konzultovat náš odborník na virální video. Zatím nepište žádné dialogy, pracujte s tím jako s neotesaným materiálem. Jako když si sochař vytváří hrubou skicu na papír. Buďte otevření sobě i nám, nejlepší věci vznikají kreativní spoluprací více mozků. K tvorbě máte k dispozici psací potřeby a papíry.

Probíhá tvorba osnovy a potom konzultace. Zvukový záznam konzultací je v příloze.

Pokud máte zkonzultováno, pusťte se do psaní scénáře. Rozmyslete si obsazení, postavy. Případné dialogy, jestli tam nějaké máte. Snažte se o to, aby dialogy působily přirozeně. Pamatujte na to, že hovorový jazyk je jiný než psaný. Vytvářejte raději krátké věty, souvětí maximálně dvouvětná. Pokud se samozřejmě nejedná o záměrný odborný text.

Žáci píšou scénář. Realizátoři obcházejí skupiny, části scénáře si nechávají číst. V této části programu působí jako dramaturgové.

Teď když jste vytvořili scénář, vrhněte se do storyboardu. Teď se vám možná zdá vše jasné, ale natáčení bude dlouhé a můžete při něm na něco důležitého zapomenout. A ve střížně vás to bude zatraceně mrzet.

Filmový specialista obchází skupiny a pomáhá jim s tvorbou storyboardu. Zde je opravdu důležité zkušené oko filmaře, který může velmi rychle žákům poradit, jak sestavit záběry, aby vyznělo to, co chtějí žáci natočit.

Jestliže máte storyboardy hotové, zbývá vám jen popřát hodně štěstí a sil při natáčení.

2.4.6 Jde se točit

Forma a popis realizace

Týmy konají praktické přípravy pro natáčení, využívají pomoc a rad realizátorů, poté sami natáčejí videomateriál svého díla.

Metody



Pomůcky

Položka	Počet	Popis
Kamera	pro každou skupinu	kamera s manuálními funkcemi, která je schopna natáčet alespoň v HD kvalitě
Stativ	pro každou skupinu	pro uchycení kamery
Světla	pro každou skupinu alespoň 2	světla, která vytvářejí měkké rozptýlené světlo
Stativ na světla	pro každou skupinu 2	pro uchycení světel
Zoom	pro každou skupinu	zvukové nahrávací zařízení s externím vstupem
Mikrofon	pro každou skupinu	port, headset, nebo tágo s mikrofonem

Obsah

Tak teď máte teoreticky vše připraveno k natáčení. No a můžeme se vrhnout do praxe. Co to pro vás znamená?

1. Je potřeba si rozvrhnout role. Každý štáb obsahuje několik funkcí, které je potřeba zastávat.

- Režisér – stanovuje, co a jak se bude točit. Vede herce, říká povely kameramanovi.
- Herec – herci
- Kameraman – obsluhuje kameru a stará se o záběry.
- Osvětlovač – nasvětluje scénu.
- Skriptér – hlídá, co jak bylo při záběrech nastaveno, co kdo má na sobě, jaké rekvizity byly, v kterém záběru rozmístěny a řeší, co bylo ze storyboardu natočeno.

Domluvte se na tom, kdo z vás bude kterou funkci v týmu zastávat. Vzhledem k tomu, že týmy jsou menší, může jeden člen týmu zastávat postů více. A my vám samozřejmě také rádi pomůžeme.

2. Výběr rekvizit a kostýmů.

- Je potřeba si kostýmy teď vytvořit. Při natáčení už moc času nebude.

3. Výběr lokality na natáčení.

- Jestli ještě nemáte vymyšleno, oběhněte si prostory a do storyboardu si zaznačte, kde byste chtěli točit.

4. Technika

- Pro každý tým tu máme jednu dobrou kameru se stativem, zvukové nahrávací zařízení Zoom. Jeden mikroport, případně headset, nebo směrový mikrofon s tágem. Každá skupina má dispozici 2 světla se stojany.

S každou skupinou bude jeden z nás a kolega filmový specialista bude přecházet mezi skupinami a pomáhat nám všem.

Tak a můžeme se vrhnout do práce. Přeji vám všem hodně štěstí.



Aktivita je ukončena organicky na domluvě realizátora přímo se skupinou, se kterou spolupracuje. Je potřeba, aby měla skupina natočeno vše, co pro střih potřebuje. Je možno ještě dotočit nějaké záběry ráno, ale budou si tím krátit potřebný čas pro střih videa.

2.5 Den pátý

2.5.1 Klapka den 5

Forma a popis realizace

Vnější aktivita (v případě špatného počasí lze udělat jako vnitřní aktivitu). Žáci následují realizátora. Jde o to se rozhýbat, aktivizovat, probudit a naladit na celý den. V závěru aktivity je žákům představen plán na celý den.

Metody

Aktivizace

Pomůcky

Položka	Počet
Cajón, buben, kytara	1
Přehrávač	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1

Obsah

Jeden z realizátorů opět hraje na hudební nástroj – buben, kytara, lze pouštět i hudbu z přehrávače. Druhý realizátor komunikuje se žáky.

Právě jste dorazili na taneční party matematiků. Poslouchejte rytmus a tančíme! Matematici tančí každou částí těla zvlášť. Třepou s ní do rytmu a počítají si. Nejdřív hlava 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. A teď ruce a zase 1-9. Pravá noha 1-9, levá noha 1-9, pas vpravo a vlevo 1-9. A zase hlava, ale jen do osmi, a jedeme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. A ruce 1–8, pravá noha, levá noha, pas. A hlava – do sedmi.

Takto se protřepávají jednotlivé končetiny, druhý realizátor k tomu hraje rytmus, který mění, aby žáci vnímali změnu a přizpůsobili změně i klepání těla.

A poslední kolečko. Jedna hlava, ruce, pravá noha, levá noha, pas. A nula leží na zemi. Všichni si lehnou na zem.

Pomalou dýchejte do hrudníku, do žeber, do břicha. A zase postupně vydechujte hrudník, žebra, břicho. A to každý opakujte tak 3x.

A teď každý zůstaňte ležet a dejte si svou dlaň nad pupík a zkuste zaštěkat, jako pes. Několikrát za sebou. Měli byste cítit, že vám dlaň nad pupíkem poskakuje. Dlaň totiž leží na bránici. A teď si sedněte, nechte nohy natažené a opět přiložte ruku na bránici a zaštěkejte. Jde vám to lépe než vleže nebo naopak?



Ano, je to náročnější. A jak to bude ve stoje? Zkuste to. Ano, to je nejtěžší, a proto je zapotřebí bránici posilovat, abychom při mluveném projevu mohli hlas do bránice pěkně opřít, jako bychom na někoho štekali.

A je čas projít AKCE dnešního dne. Je toho pár, pokud je vše jasné, štekněte, ať vím, že mohu na další aktivitu. *Realizátor projde plán dne.*

Poslední den na VIRUScience. Klapka den pátý. *Všichni společně Akce.*

2.5.2 Střih

Forma a popis realizace

Žáci ve skupinách sestřihají krátký film, který natočili během aktivity Jde se točit.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika

Pomůcky

Položka	Počet
Počítač se střihačským programem	pro každou skupinu
Sluchátka	alespoň pro dva ve skupině
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači

Obsah

Tak vítám vás v našem střihačském středisku. Tentokrát to je na nejdelší dobu a nejintenzivnější práce. Jde nám o to sestříhat materiál, který jste včera s vypětím sil natočili. Materiálu je opravdu hodně, takže, prosím, vše si pečlivě třídíte a snažte si v práci udržovat přehled. Jak si střih zorganizujete, je v podstatě na vás. Může to celé stříhat jeden z vás. Ale tuto cestu vám moc nedoporučuju. Člověk se po nějaké době unaví a ztrácí soudnost nad materiálem. Spíš bych vám doporučoval, abyste se u střihu střídali a vzájemně si ukazovali hrubě sestříhaný materiál. Pokud byste chtěli ještě něco dotočit, je to samozřejmě možné. Technika je k dispozici. Jeden z vás zůstane stříhat a zbytek týmu může točit chybějící záběry.

Ted' vás necháme pracovat samostatně. Asi ve dvou třetinách času vás začneme obcházet. Měli byste mít z většiny hotový hrubý střih. V tuto chvíli budeme řešit, jestli z toho vychází, co chcete a jak ještě video posunout, aby diváci chytlo.

Tak přeji vám hodně sil a nezapomeňte si dělat pětiminutové přestávky tak po půl hodině stříhání.

Po uběhnutí 2/3 času obejde filmový specialista stoly a dramaturgicky probere se skupinou, co by se ještě s filmem dalo udělat.

Hodinu před koncem už realizátoři přicházejí ke skupinkám a pokud je potřeba, starají se o závěrečné začišťování střihu videa.

Poslední půlhodina je vyhrazena pro export videí.



Máme půl hodiny do konce, začněte videa pomalu exportovat.

Díky moc za vaše práce. Už se těším, až si je pustíme ve velkém formátu.

2.5.3 Mé finální dílo

Forma a popis realizace

Projekce závěrečných videí a předávání certifikátů. Slavnostní zakončení workshopu.

Metody

Pozorování

Pomůcky

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1
Počítač	1
Certifikáty pro všechny účastníky	počet účastníků

Obsah

Realizátoři vpustí lidi do sálu, kteří se posadí na připravené židle. Zhasne se v sále a pustí se znělka VIRUScience. Poté se pustí záznam z prvního dne programu Vítá tě Virus Po videu se rozsvítí v sále.

Dobrý den, jsme rádi, že jste přišli. Vítáme vás na závěrečné projekci našeho workshopu VIRUScience. V pondělí jsme takto začali a všichni, kteří na našem videu figurují, se společně s námi učili a tvořili video obsah zaměřený na tvorbu science videí. Během týdne jste naši aktivitu mohli sledovat na stránkách Facebooku [VIRUScience](#). V pondělí, v úterý a ve středu jsme se snažili udělat takové malé dílko a ty jsme právě sdíleli na naší stránce. Druhý realizátor zobrazí stránku [VIRUScience](#) a postupně ji roluje. A ve čtvrtek jsme si řekli, že půjdeme hlouběji. Dali jsme si delší čas na rešerši tématu a pak jsme začali teprve točit, a to už i ve větších týmech, než jak tomu bylo během první tří dnů. Točilo se celý čtvrtek odpoledne, večer, ráno a až do posledních chvil, než jste přišli, žáci videa stříhali a jinak zpracovávali. Takže to bylo velice intenzivní. Vše se povedlo a my pro vás máme hotová závěrečná videa všech týmů, které spojily své síly a jejich díla bychom vám rádi představili.

Realizátor pustí první video. Po skončení videa se pustí znělka VIRUScience a rozsvítí se v sále. Před plátno si stoupne tým, který video natočil a realizátor jim rozdá certifikáty. Všichni realizátoři jim pográtulují.

Realizátor pustí další video. Po skončení videa se pustí znělka VIRUScience a rozsvítí se v sále. Před plátno si stoupne tým, který video natočil a realizátor jim rozdá certifikáty. Všichni realizátoři jim pográtulují.

Toto se opakuje i u dalších videí.

Já moc děkuji, že jste se přišli podívat na videa, která tady vznikla za posledních 48 hodin. Moc děkuji všem týmům za nasazení. Vše, co jste tady viděli, nahrajeme na naší FB stránku. Takže pokud videa



budete chtít někomu ukázat anebo někam dál šířit, můžete odsud. A my za to budeme také velice rádi. Děkujeme vám za pozornost.

2.5.4 Loučí se Virus

Forma a popis realizace

Žáci i realizátoři si sednou společně do kruhu a reflektují průběh celého workshopu. Diskusi ze začátku vede realizátor pomocí otázek.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Pomůcky

Položka	Počet
Židle nebo podložky na sezení	každý jednu
VIRUS maskot	
Klapka	

Obsah

Pojďme si všichni společně sednout do kruhu. Prosím, ještě si vezměte své notýsky, ať si případně můžete udělat nějaké poznámky.

Prožili jsme s VIRUSEM nadupaných pět dní. Právě se promítla vaše videa posledních dvou dnů, získali jste certifikáty, jak se cítíte? Stačí jedno slovo, které vyjadřuje, co se ve vás děje. Ano, říkejte nahlas.

Díky. Nyní vám položím tři otázky, klidně si do notýsků udělejte poznámky.

První otázka: Co pro mě je úplný „Aha moment“ celého týdne? Co jsem nevěděl a najednou mi došlo?

Druhá otázka: Co pro mě bylo nejtěžší? S čím jsem se musel prát?

Třetí otázka: Jak chci využít to, co jsem se zde naučil? Budu nějak pokračovat?

Dejme si chvíli a pak poprosím všechny z nás, aby zkusili na otázky krátce odpovědět. *Do odpovědí se zapojují i realizátoři. Během odpovědí se snaží hlavní realizátor rozjet diskusi, aby jednak připomněl, kde jsme se třeba dané oblasti, o které se právě žáci baví, věnovali, případně koriguje, pokud cítí, že nějaké části programu nebyly pochopeny. Celou diskusi se snaží moderovat, aby se nerozměnila.*

Děkuji vám moc za všechny vaše podněty a inspiraci pro nás všechny a ať se vám daří vždy vyjádřit to, co potřebujete. A teď už to nechávám na individuálním loučení. Díky. A dávám poslední Klapku: STOP VIRUS.



3 Metodická část

Prolog

Zvolená forma, přístup a způsob práce s žáky

Pětidenní pobytový program pro žáky středních škol VIRUScience je složen z řady aktivit, které na sebe dramaturgicky navazují a umožňují tak vytvoření kompaktního zážitku, díky kterému se žáci naučí pracovat s filmovou a zvukovou technikou a zažijí samostatný i skupinový tvůrčí proces při vytváření videí.

Žáci se v průběhu při aktivitách zdokonalují s technikou, mikroskopy, stříhašskými programy. Zároveň absolvují cvičení zaměřená na prezentační dovednosti a tvorbu příběhů. Nedílnou součástí jsou biologické části programu, při kterých získávají podněty pro zkoumání a natáčení.

Zpočátku pracují žáci jednotlivě, postupem času začnou být natáčecí úkoly náročnější a žáci začnou pracovat ve skupinách. Závěrečné video natácejí už ve filmových štábech.

U žáků podporujeme kreativitu a vlastní uvažování a schopnost svůj záměr dotáhnout do úspěšného konce. V průběhu celého programu jsou videa sdílena na facebookové stránce VIRUScience. Každý z přátel a známých žáků se na videa může podívat a případně videa ohodnotit nebo sdílet. Tento faktor silně zvyšuje přirozenou motivaci žáků.

Kroky nutné pro přenos do kontextu jiného realizátora

Před zahájením celého kurzu je potřeba založit stránku na sociální síti. My jsme zvolili Facebook, protože je vhodný pro sdílení 1 až 5minutových videí, které žáci v průběhu kurzu tvořili. Na tuto stránku je dobré už před kurzem sdílet obsah a průběžně ji už propagovat. Je potřeba vytvořit alespoň drobnou základnu fanoušků této stránky. Také je dobré se domluvit s některými externími pozorovateli, kteří budou stránku programově sledovat a reagovat na obsah.

Téměř všechny aktivity jsou přenositelné do jiného prostředí, než v jakém byly pilotně uvedeny. Aktivity, které jsou přímo vázány na science centrum, je možné z programu vypustit. Důležité je materiální zabezpečení, klidné prostředí na práci a odbornost realizátorů. Bez přítomnosti zkušeného filmaře je tento program v plné podobě nerealizovatelný. Filmový specialista musí umět žákům nejen poradit, ale je zapotřebí, aby mu žáci důvěřovali. Měl by mít praktické zkušenosti s natáčením a stříhem videí. Minimální počet hodin věnovaný natáčení a stříhu je 1500 nebo středoškolské či vysokoškolské vzdělání v oboru kamera nebo stříh. Generace žáků středních škol často velmi dobře pracuje s digitálními technologiemi. S čím je jim třeba pomoci, je dramaturgické myšlení a filmařské řemeslo. Součástí týmu by měl rovněž být realizátor, který se specializuje na výuku prezentačních dovedností. Ten pomáhá žákům v tom, aby se před kamerou méně styděli a lépe vyslovovali. Jeden člen týmu by měl být pedagog přírodovědného předmětu. Bez vědeckého pohledu a kontroly správnosti nelze natáčet science videa.

Většina postprodukční práce byla realizována v programu Adobe Premiere. Je ale možné použít program Resolve Davinci, jehož základní verze je zdarma a pro realizaci programu je plně vyhovující.

Na uvedení stačí zajistit klidný prostor, ve kterém mohou probíhat všechny aktivity a stříh. Vhodné je připravit ještě jednu místnost jako laboratoř a zajistit nocleh pro žáky. To, že se jedná o pobytový kurz, je velmi důležité. Žáci neustále mentálně udržují kontakt s programem. Mají prostor si některé věci přes noc rozmyslet, případně se v týmu soukromě poradit. Zaměření na obor biologie je vybráno z toho důvodu, že přináší pro filmové zpracování mnoho podnětů a není třeba dlouho připravovat



experimenty pro natáčení. Proto je vhodné zajistit přístup do přírody pro sběr materiálu a vhodná místa pro natáčení. Například: louka, les, potok, řeka nebo vodní plocha.

Úpravy programu pro zajištění přenositelnosti do škol

Celý program je věnován práci s multimédií v oblasti vědy a její popularizace. Jednotlivé aktivity lze využít v případě různých projektových výuk, a to na gymnáziích nebo uměleckých školách. Práce s videem je čím dál žádanější a důležitá v mnohých oborech. Základní dovednosti v této oblasti mohou být žákům velice prospěšné.

Návrh projektové výuky: „Natáčíme science video.“

- Projekt by byl rozdělen na čtyři části.
- Stanovení tématu a formulace sdělení.
- Práce na scénáři.
- Natáčení a střih videa.

V tomto případě by se program omezil pouze na aktivity týkající se práce s videem a jeho střihem. Popsané programy by mohly žákům sloužit jako studijní materiál pro práci s videem. Sdílení videa na sociální síti. Žáci si mohou videa hodnotit a pozorovat jejich virální dosah.

Návrh samostatných aktivit do výuky:

- [Můj oblíbený virál](#) + [Virál vs. Science](#) - Hledání a popis science videí.
- [Komiks, gag, pointa](#) - Oživení výuky českého jazyka, nebo výtvarné výchovy.
- [Mé oko je objektiv](#) + [Točím vše, co létá, leze, utíká](#) + [Jsi Master střih](#) - aktivita pro oživení hodiny biologie nebo školy v přírodě.
- [Mé oko čočky má](#) + [Jsi Master střih](#) - oživení práce s mikroskopy v hodinách biologie.
- [Život v řece](#) + [V hlavní roli řeka](#) - oživení hodin biologie – práce s filmovým materiálem a odborným textem.
- [Virál](#) - téma do předmětu Základy společenských věd
- [Mluvím tedy jsem](#) - aktivita do cvičení prezentačních dovedností v předmětu Český jazyk nebo Základy společenských věd.
- [Střídám žánry](#) - aktivita do cvičení prezentačních dovedností v předmětu Český jazyk nebo Základy společenských věd.

Místa v programu vhodná k umístění reflexe či ohlédnutí

Jednotlivé aktivity jsou koncipované tak, že často využívají znalosti a dovednosti z předchozích aktivit – přirozeným způsobem tedy realizátor zjišťuje získané znalosti a dovednosti žáků. Je rovněž důležité sledovat žákovské názory a pocity, které v nich jednotlivé aktivity vyvolávají. Na konci každého dne jsou zařazeny dva reflexivní programy. Jeden se ohlíží za práci celého dne pomocí prezentace výsledných videí. Druhý je zaměřen na zpětnou vazbu od žáků. K ní jsou využívány zpětnovazební karty a anonymní dotazníky ve formě grafů, do kterých žáci zakreslují, jak jim připadaly jednotlivé aktivity smysluplné a co si z nich odnášejí.



3.1 Den první

3.1.1 Vítá tě Virus

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autor	Janet Prokešová
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	10 minut
Prostředí	Ráno, vstupní prostor
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Uvítat žáky, přijít s každým z žáků do kontaktu, předat si potřebnou dokumentaci. Zjistit současný zdravotní stav. Uvítat se s rodiči, vyslechnout je, zodpovědět případné dotazy. Natočit časosběr příchodu všech žáků. Nalepit si na tričko svou jmenovku. Představit jen krátce realizátory a dát všem jejich telefonní čísla. Ukázat prostor, kam si mohou žáci dát osobní věci. Předat žákům pomůcky k následující aktivitě.

Sdělení

Ted' už jsi tady, nic neřeš, VIRUS začíná.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - komunikací s realizátorem a s ostatními žáky.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - tím, že žáci dorazili na sraz a zapojují se do kolektivu.

Uvedení

Příprava

Hlavní realizátor (případně realizátor zdravotník) si pročte zdravotní stav jednotlivých žáků – informace získané z přihlašovacího formuláře. Pokud mu něco není jasné, připraví si otázky přímo na žáka či jeho rodiče. Připraví si desky a euro-fólie, tam realizátor vkládá dokumentaci od žáků. Připraví pro realizátory a žáky jmenovky a dárkové „balíčky“ - dávat jen to, co žáci budou na workshopu potřebovat. Realizátor – filmový specialista si připraví kameru (nabitá baterie, volná karta), případně si připraví stativ. Od pokladní VIDA! SC dostaneme pro každého žáka vstupenku s kódem, aby se mohl dostat do potřebných lokalit SC. Realizátoři si oblečou VIRUScience trička a nalepí jmenovky.

Realizace

Z mailové komunikace žáci vědí, že sraz je v 9 hodin u pokladen VIDA! SC. Tam se žáci potkávají s realizátory, kteří se s nimi vítají, seznamují a ujímají se jich.



Žáci hlavnímu realizátorovi odevzdávají dokumentaci - 2 podepsané formuláře (o ochraně osobních údajů, o bezinfekčnosti), kopii kartičky zdravotní pojišťovny. Formuláře na ochranu osobních údajů a na bezinfekčnost jim byly poslány již v předešlé mailové komunikaci. Pokud účastníkovi ještě nebylo 18 let, je zapotřebí, aby dokumenty podepsal zákonný zástupce. Pokud je již dospělý, dokumenty si podepisuje sám. Kopii kartičky pojištěnce si od účastníků vybírá garant proto, aby v případě nějakého úrazu či jiné události měl tento průkaz u sebe a neztrácel čas s hledáním přímo u účastníka.

Všichni realizátoři na sobě mají šedivá trička s logem workshopu – VIRUScience, a nalepenou jmenovku. Jeden z realizátorů (filmový specialista) vše natáčí na kameru. Každý z žáků si na hrudník lepí svou jmenovku. Osobní věci a vše, co si žáci dovezli, si dávají do místnosti vedle šatny – šatna je hlídána paní šatnářkou. Hlavní realizátor projektu se seznamuje i s rodiči (pokud přišli jako doprovod žáka), rodiče po chvilce odcházejí. Hlavní realizátor zjišťuje současný zdravotní stav účastníků – co se změnilo od mailové přihlášky (užívání léků, únava z předešlé dovolené atd.). Od dalšího realizátora (např. specialista na zvuk) účastníci dostávají vstupní dárky – notýsek na poznámky, propisku, malý vak na záda.

Po odchodu všech rodičů a příchodu všech žáků se všichni nahnou před kameru jako na skupinovou fotografii a např. vyskočí do výšky jako na zahájení workshopu VIRUS. Natočený materiál se zpracuje zrychleně formou časosběru. Slouží k „odstartování“ workshopu na FB stránce VIRUScience – aby se těm, co sledují stránku na FB, dalo vědět, že žáci jsou již na místě a začínají tvořit. Zároveň toto médium slouží k nastartování motivace a atmosféry u žáků – začíná týden „před kamerou, za kamerou se lehce může stát, jak to jen můžeme brát“. Již v této úvodní aktivitě je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce a smysl pro iniciativu a podnikavost.

Každý z žáků dostává od realizátora – pedagoga biologie, vybavení na další aktivitu, zatím bez vysvětlení (pomůcky na sběr přírodního materiálu – kelímek, sklenička s víčkem...). Každý z žáků si bere pevné boty, pokrývku hlavy, pití, malý vak, propisku i notýsek a svůj mobilní telefon, kam si napíše telefonní číslo na realizátory z VIDA! SC. Skupinu přebírá realizátor – pedagog biologie a spolu s realizátory – specialisty na film a zvuk, odcházejí s žáky na venkovní aktivitu.

Uzavření

Aktivita končí seskupením celé skupiny žáků i realizátorů před objektivem kamery. Skupina se dohodne, co společně udělá za pohyb či výkřik, aby tím workshop zahájili (může být společný výskok a výkřik VIRUS! či společné mávání do kamery...). Po tomto pohybu filmový specialista vypíná natáčení. Žáci si berou pomůcky na další aktivitu a vyražejí do přírody.

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena, aby se všichni žáci a realizátoři potkali při zahájení workshopu na jednom místě
- vzniká první filmový materiál, který slouží na aktivaci skupiny (žáci jsou zde aktéry videa, ne jeho tvůrci)

Variantní podoby aktivity

- na první setkání se hledá praktické místo, které všichni najdou a nevadí, že přijdou i rodiče (tedy prostornější)
- dobré je, když je v blízkosti zamykatelná místnost, kam si mohou žáci složit své osobní věci i možnou techniku, kterou si přivezli
- nedoporučuje se volit hlavní prostor pro práci, aby to nenarušilo aktivitu „Ahoj, jsem VIRUS“



Uvedení jednotlivých částí programu

- hlavní realizátor odpovídá na otázky žáků případně rodičů
- hlavní realizátor se doptává na nejasnosti ohledně informací, které o žácích má
- nezapomenout získat všechny dokumenty
- zbývající realizátoři pomáhají během aktivity

Pomůcky a materiál

Položka
profi kamera
SD karta
stativ
složka účastníků
dárkové balíčky
pomůcky k aktivitě Točím vše, co létá, leze, utíká
Jmenovky
trička pro pracovníky neformálního vzdělávání

3.1.2 Mé oko je objektiv

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autor	Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Les, louka
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

Žák má začít přemýšlet jako filmař. Po úvodním výkladu ví, jaké druhy záběrů potřebuje pro stavbu reportáže. V terénu pak tyto záběry získává. Osvojuje si základní kameramanské dovednosti a dopředu si v hlavě skládá montáž záběrů. To znamená, přemýšlí nad střihem už během natáčení.

Sdělení

Dívám se na realitu přes objektiv. Přemýšlím u toho jako scénárista, kameraman a střihač zároveň.

Metody

Frontální výuka, diferencovaná výuka, individuální práce, pozorování, tvoření, zážitková pedagogika.



Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s tablety.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - nastavováním tabletů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - okamžitou aplikací instrukcí při natáčení a konzultace s realizátorem.
 - přípravou materiálu vhodného pro střih.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - přípravou materiálu vhodného pro střih.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - přemýšlením o realitě jako o východisku pro sdělení divákovi.

Uvedení

Příprava

Připravit tablet pro každého žáka a nainstalovat na něj program Kinemaster. Zařízení se musí předem zkontrolovat: jestli je nabitá baterie, jestli funguje nahrávací program, ukládání souborů, jestli je dost místa na disku atd. Najít natáčecí místo, exteriér s vyhlídkou a porostem, ve kterém lze najít biologický materiál pro natáčení.

Realizace

Žáci dostanou do ruky tablety s nainstalovaným programem Kinemaster. Filmový specialista jim vysvětlí, jak s tablety pracovat. Potom provede výklad o velikostech záběrů: velký detail, detail, polodetail, celek, velký celek. Vysvětlí, jaké druhy záběrů je v konečném střihu dobré kombinovat a jak je možné film začít a zakončit. Zadá žákům, aby natáčeli různé záběry a uvede příklady, které by to mohly být. Vše podporuje nákresy na tabuli. Během samostatné práce žáky motivuje a pomáhá jim během natáčení.

- Realizátor rozdává žákům tablety (nebo jakékoli zařízení snímající obraz). Vysvětlí základní ovládání: jak přístroj zapnout, jak se do něj přihlásit. Jak otevřít natáčecí program, jak zapnout nahrávání a jak záběr po ukončení nahrávání uložit. Případně jak nastavit jas displeje (to je třeba zejména v exteriéru při slunečném počasí). Nastavováním tabletů si žáci prohlubují kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi. Poté realizátor přejde ke krátkému výkladu o velikostech záběrů: velký detail, detail, polodetail, celek, velký celek. Tento výklad je nutné podpořit názornými ukázkami, například obrázky na tabuli či velkém papíře. Realizátor vysvětlí, proč jsou záběry takto rozděleny a proč je nutné, aby každý žák natočil všechny jejich druhy. Poté zadá minimální délku záběrů, hovoří o pravidlech pro pohyb – švenk a chůzi. Nadhled, podhled, pravidlo osy. Zdůrazňuje plynulost a stabilitu. Hovoří o směru pohledu nebo pohybu v závislosti na umístění objektu/postavy do plochy obrazu. Zmíní se o zlatém řezu a plánech. Zdůrazní, že záběry se na sebe vážou tehdy, když na sebe naráží, vyvolávají otázky a poskytují odpovědi.
- Během výkladu je nutné pořád odkazovat k budoucí montáži. Zkušenost velí, že velký celek působí dobře na začátku a konci videa. Záběr na město se sráží se záběrem přírody a vyvolává otázku, buduje vyprávění. Celek se skvěle váže s detailem. Podhled detailu obličej se váže s nadhledem velkého detailu objektu (při zachování pravidla osy – tzn., že natáčíme buď zprava nebo zleva, ale nekombinujeme.)
- Konkrétní zadání:



- Velký detail: například květina nebo hmyz. Natočit jednak sám o sobě, jednak (ve druhém záběru) se změnou stavu, to znamená: hmyz leze po zemi, ke hmyzu se blíží ruka, chytá ho a vkládá do nádoby.
- Detail: obličej postavy se rozhlíží nebo něco nalézá (změna stavu). Směr pohledu obličeje musí směřovat do prostoru, to znamená, že hlava je umístěna ve zlatém řezu zadní stranou blíž ke kantně (okraji záběru).
- Polodetail, či polocelek: hlava postavy s rukama – ruce jako vypovídající objekty, to znamená: co drží, jak gestikulují...
- Celek: postava v prostředí.
- Velký celek: 1) město 2) příroda. Vybrat takový pohled, který obsahuje co nejvíc plánů. Dominanty umístit do zlatých řezů. V případě švenku (pohybu kamery) mít několik vteřin stabilních ve výchozím bodě, poté pomalu a plynule švenkovat, plynule zastavit v konečné pozici a vydržet několik vteřin na statickém záběru.
- Každý záběr musí mít minimálně deset vteřin, aby bylo ve střihně z čeho vybírat. Deset vteřin se počítá až od té doby, kdy je kompozice ustálená a je pevně zaostřeno, ne od zmáčknutí tlačítka rec. V případě sledování pohybu postavy vertikálně od kamery, musí pohyb směřovat do prostoru a záda postavy musí být blíž kantně, postava je umístěna ve zlatém řezu a ne vprostřed. Jako bonus lze zadat také záběr v pohybu: kamera sleduje v polodetailu zezadu chůzi postavy – buď její hlavu a ramena, nebo nohy v chůzi (s prostorem před postavou). Tyto záběry je ovšem na primitivní snímací zařízení poměrně těžké pořídit v dobré kvalitě. Zvláštní důraz musí realizátor klást na stabilitu a rozmysl. Kameraman musí vědět co přesně natáčí a tlačítko rec zmáčkne až poté, co vyzkoušel všechny možnosti, jak záběr komponovat. Při natáčení musí být v klidu, musí mít pomalou a jemnou ruku. Je to podobné jako s mířením při střelbě. Obraz nesmí být roztřesený. Porozuměním instrukcí a seznámením s novými pojmy si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce.
- Poté, co žáci dostanou zadání, se všichni rozejdou do terénu a snaží se splnit zadaný úkol. Realizátor obchází prostor, sleduje, jak si kdo vede. Když vidí, že někdo dělá chybu, upozorní ho a poradí, jak ji napravit. Chválí, může fungovat i jako figurant. Okamžitou aplikací instrukcí při natáčení a konzultace s realizátorem a přípravou materiálu vhodného pro střih si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se a smysl pro iniciativu. Přemýšlením o realitě jako o východisku pro sdělení divákovi si žáci prohlubují kompetenci kulturní povědomí a vyjádření.

Uzavření

Po skončení časového limitu se žáci vracejí zpět do budovy, kde bude probíhat další program. Během této cesty mohou také pořizovat záběry.

Poznámky

- Úkol natočit konkrétní velikosti a druhy záběrů je srozumitelný a splnitelný i pro někoho, kdo natáčí poprvé v životě. S takto sesbíraným materiálem se pak dobře pracuje ve střihně a každý se může přesvědčit, že určité záběry se na sebe dobře vážou a vytváří vizuální vyprávění. Tento základní „figl“ se pak využívá ve všech žánrech audiovizuálního vyprávění od reportáže až po hraný film.
- Je dobré, když si žáci během výkladu dělají poznámky.
- Výsledkem tohoto workshopu (a následného střihu) bude několik vzájemně si velmi podobných videí. Cílem není probuzení kreativity žáků, ale to, aby se naučili připravovat si základní kameny pro své budoucí stavby.
- Zkušenějším žákům se nemusí líbit, že je nutíme natáčet na primitivním zařízení s automatickými funkcemi. Proto je třeba zdůraznit, že zde cvičíme natáčení v intencích budoucí montáže a tuto techniku potřebují procvičovat všichni. Celá skupina má sjednocený



východí bod a nikdo se nemusí soustředit na ostření, expozici atd., ale zabývá se jen velikostí a druhem záběrů.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Tablet	10-15	Nabité tablety s nainstalovaným programem KineMaster

3.1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autor	Patrik Král
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	pouze příchod na místo
Prostředí	Les, louka
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

- Žák pozná, že i uprostřed města lze nalézt pestrý a druhově rozmanitý život.
- Žák odchytlí rozmanité formy života pro pozdější určování.

Sdělení

Každé místo kolem sebe ukrývá mnoho druhů živočichů a rostlin.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky ve skupině.
 - odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - použitím nástrojů k efektivnímu odchytu různých druhů živočichů a rostlin.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si pestrosti života v městském prostředí.

Uvedení

Příprava

Několik dní před samotnou návštěvou je nutné projít vybranou lokalitu. Seznámit se s terénem a druhy, které se zde vyskytují. Pro každého žáka je potřeba přichystat pinzety, kelímky od řeckého jogurtu, 2-3 exhaustory a rýčky. Vhodná je jakákoliv lokalita s neposečenou trávou, ideálně v blízkosti vzrostlých stromů, keřů, případně obnaženého půdního podkladu. Nevhodné lokality jsou zastavěné s minimem ploch pro přirozený výskyt živočichů.



Realizace

Na určené lokalitě upozorníme na rozmanitost a krásu přírody kolem sebe. Vysvětlíme práci s exhaustorem, rýčkem a pinzetou. Exhaustor je zařízení (průhledná nádobka), do které je odchytáván hmyz. Pracuje na stejném principu jako vysavač prachu, který se používá v domácnosti. Je velmi jednoduchý. Vsuneme-li konec hadičky do úst a nasajeme vzduch, nastane uvnitř exhaustoru, tvořeného skleněnou trubicí, podtlak, který se projeví tak, že přední skleněná trubička do sebe prudce nasává veškeré drobné předměty, které jsou v její blízkosti. Drobný hmyz je stržen proudem vzduchu a vletne do silnostěnné skleněné trubice, kde se shromažďuje, a nemůže z trubice uniknout. Exhaustor a rýček bude k dispozici pro zájemce na určeném místě, kde si jej žáci mohou průběžně zapůjčovat. Použitím nástrojů k efektivnímu odchytu různých druhů živočichů a rostlin si žáci prohlubují kompetenci základní schopnosti v oblasti vědy a technologií. Dále seznámíme žáky s tím, že sesbírání druhů živočichů nebudeme usmrcovat a po odpoledním pozorování budou vypuštěny zpět do přírody. Uvědoměním si pestrosti života v městském prostředí si žáci prohlubují kompetenci sociální a občanské schopnosti. Během samotného sběru se realizátoři aktivně pohybují od jednoho žáka k druhému a pomáhají s odchytom a hledáním zajímavých forem života praktickými ukázkami práce s pinzetou i exhaustorem. Pomáhají i se samotným výběrem zajímavých druhů živočichů či rostlin, které budou dobře pozorovatelné a názorné pod mikroskopem. Aktivní komunikací mezi žáky ve skupině a odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Na závěr dohlédneme, abychom na místě nic nenechali, zkontrolujeme všechny pomůcky, každý žák spočítá ulovené druhy, krátce zhodnotíme činnost a vrátíme se zpět.

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena kvůli nasbírání materiálu pro pozdější pozorování

Variantní podoby aktivity

- pokud je velmi špatné počasí, je možné rozmístit dopředu sesbíraný materiál po budově

Uvedení jednotlivých částí programu

- vysvětlení práce s pinzetou, exhaustorem
- zbývající lektori pomáhají během aktivity
- žáci pracují samostatně

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
kelímky od řeckého jogurtu	pro každého žáka	pro sběr materiálu
pinzety	pro každého žáka	pro sběr materiálu
exhaustor	2-3 na celou skupinu	pro sběr materiálu
rýček	2-3 na celou skupinu	pro sběr půdních organismů
lupa	pro každého žáka	pro sběr materiálu



3.1.4 Ahoj, jsem Virus

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autor/ři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Vyvolat tajemnou atmosféru a představit maskota pojmenovaného VIRUS. Začít vyprávět „příběh“ workshopu.

Sdělení

Průvodcem či maskotem celého workshopu je VIRUS – malá růžová příšerka či chobotnice, co má místo oka objektiv. Já jsem členem týmu VIRUS.

Metody

Aktivizace, Imaginace

Klíčové kompetence

- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - audiovizuálním vjemem znělky v setmělém sále a seznámením se s maskotem celého workshopu.

Uvedení

Příprava

Před příchodem žáků se připraví hlavní pracovní místnost. Projekční plátno, židle pro žáky a realizátory, podstavec pro VIRUS a postavička VIRUS se v místnosti rozmístí tak, aby ve tmě nikdo z žáků do ničeho nenaboural a po rozsvícení v sále byl žák ohromen uspořádáním prostoru (tajemno, vyvolení). Na plátno se připraví projekce úvodního videa. Jeden z realizátorů si k sobě vezme prezentér k ovládání videa. V místnosti se zhasnou světla. Na dveře místnosti se vylepí cedulka místnosti, která piktogramem určuje, co je to za místnost (jaké aktivity zde budou probíhat) a zároveň cedulka, kde je piktogramem znázorněno, co v místnosti vítáno není.

Realizace

Žáci se shromáždí před dveřmi do hlavní „pracovní“ místnosti. S hlavním realizátorem vedou žáci krátkou debatu, že už jsou tu skoro půl dne, občas někde někdo řekne VIRUS, ale sám VIRUS se ještě neobjevil, tak co to je a je vůbec? Poté jsou požádáni, aby jako skupina v tichosti vešli do místnosti. V místnosti je tma. V momentě, kdy do místnosti vejdou všichni, tak se na velkém plátně rozjede video a znělka. VIRUS (maskot) je exponován jako hvězda, která k žákům pomalu přichází, a nakonec se úplně snese mezi ně. Po skončení videa se v sále rozsvítí a uprostřed pod plátnem sedí na vyvýšeném místě



pro workshop speciálně ušitá růžová postavička VIRUS. Kolem VIRUSu jsou v půlkruhu židle, kam si žáci i realizátoři posedají.

Podrobný popis struktury:

1. Hlavní realizátor zavede žáky před dveře do hlavní „pracovní“ místnosti. Na dveřích je cedulka k označení místnosti (kotoučová kamera) a ještě cedulka, co se v místnosti nedělá.
2. Pracovník neformálního vzdělávání navozuje s žáky krátkou diskuzi na téma VIRUS: Co to je? Co si představují? Už někdy něco takového viděli? Jak podle nich vypadá? Co by měl dělat? Co má za poslání?
3. Realizátor se snaží v žácích vybudovat napětí a očekávání. Pak je požádá, aby v tichosti jako celá skupina vešli do místnosti.
4. V místnosti je tma. Realizátor počká, až do místnosti vejdou všichni a po chvilce spouští prezentérem video.
5. Po skončení videa realizátor zapíná světla a vyzve žáky, aby si každý sedl na jednu židli kolem maskota VIRUSu.
6. Slova se ujme hlavní realizátor workshopu.

Poznámky

- aktivita je zařazena, aby podpořila tajemnou atmosféru a v žácích vzbudila určitý pocit vyvolení pro nelehký úkol

Pomůcky a materiál

Položka
Projektor
Video + znělka
Virus postavička
Podstavec
Židle
Prezentér
Zatmělá místnost
Cedulky na dveře

3.1.5 Proč?

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autorka	Jana Prokešová
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe



Cíle

Žák pozná všechny členy skupiny a skupina pozná žáka. Žák se dozví něco o pracovnících neformálního vzdělávání. Žák se seznámí s tvůrčími otázkami PROČ? a CO BY SE STALO KDYBY? Žák se seznámí s pravidly celého workshopu. Žák zjistí, jak jsou označeny místnosti, kam se může jít ubytovat a další organizační informace.

Sdělení

Mám zase o trochu více jasnou představu, o čem celý workshop bude a s kým tu celý týden budu trávit. Víím, kde najdu místo na spaní, koupelnu a jídelnu.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - formulací motivačního dopisu a konfrontací s ostatními.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - spoluprací s ostatními.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - aktivitou v jednotlivých zadáních.

Uvedení

Příprava

- Aktivita probíhá v hlavní pracovní místnosti
- Projekční plátno, židle postavené do půlkruhu pro žáky a realizátory, podstavec pro VIRUS a postavička VIRUS jsou již připraveny z předešlé aktivity Ahoj, jsem Virus
- Projít a vybrat ukázky z materiálů jednotlivých žáků, aby je mohli poznávat další členové skupiny
- Připravit obrázkovou prezentaci na skupinovou tvorbu pravidel vzájemného soužití a fungování
- Připravit prezentaci piktogramů k určování místností
- Sepsat informace, které se žáci potřebují dozvědět o fungování areálu, stravování atd.
- Každý z realizátorů si připraví krátké uvedení PROČ? je na workshopu VIRUScience
- Všechny potřebné místnosti označit cedulkou s příslušným piktogramem, případně cedulkou s piktogramy, co se v místnosti nevítá

Realizace

Žáci sedí v půlkruhu na židlích.

Motivační materiály žáků

Hlavní realizátor mírně navazuje na diskuzi před vstupem do místnosti a vysvětluje, proč se skupina sešla. Proč chtěli na workshop jednotliví žáci, už sami poslali ve svých motivačních materiálech. Realizátor vysvětluje pravidla následující mikro aktivity. Vždy pustí jednu ukázku. A každý napíše na tabulku jméno toho, kdo si myslí, že je autor. Ukazuje i skutečný autor, ale má tam své jméno. Žák krátce okomentuje ukázku. Formulací motivačního dopisu a konfrontací s ostatními je u žáka rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Poté dostává zapůjčený flash disk na užívání na celý týden – na flash disku je jméno účastníka, aby se flash disky nepletly. Takto se projdou materiály všech účastníků.



Představení realizátorů

Před žáky se začnou střídat jednotliví realizátoři a odpovídají na otázku PROČ? jsou na workshopu. Nakonec je představen i maskot VIRUS jako někdo, kdo nás bude celý týden provázet. Bude s námi začínat budičkem a rozcvičkou a končit projitím si celého dne. Bude s námi sdílet radosti i případné problémy, pokud by již nevyhnutelně musely nastat. Je tu pro každého z účastníků.

Otázky a odpovědi na samostatné papíry

Realizátor vyzve žáky, aby postupně napsali odpověď na šest otázek, které jsou rozmístěny v prostoru. Každý z žáků si každou odpověď píše na samostatný papír a pak se odpovědi vyvěsí na viditelné místo pro všechny, nikdo se nepodepisuje. Otázky slouží k tomu, aby se skupina lépe poznala a realizátoři zjistili, jaká témata v žácích žijí. Aktivitou během jednotlivých zadání je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Motto otázky

Realizátor představuje dvě základní otázky celého workshopu, první: PROČ?, druhá: CO BY SE STALO KDYBY? Kolem těchto otázek se může rozjet menší diskuze a debata, aby se v žácích nastroval proces a mohli o otázkách volně přemýšlet.

PROČ - prezentace

- PROČ?: První otázka, na kterou si chci u daného tématu odpovědět. Proč se to děje?
- CO BY SE STALO KDYBY...: Nestačí mi vědět PROČ? Chci jít dál a vědět víc. Kalkuluji. Snažím se přijít na drama, na zápletku, na konflikt, který v sobě dané téma má, které v sobě skrývá.
- JSEM A MÁM CO ŘÍCT: Jsem osobnost, která má k tématu co říct. Jsem aktérem, nositelem příběhu, kterým chci své vybrané téma předat dál.
- BIOLOGIE: Oblast pro hledání mých témat. Tematická studna.
- ČISTÁ KRÁSA BEZ ČEKÁNÍ: Proč je to zrovna obor biologie? Protože biologie má svoji krásu – v detailu i v celku, už je nám kulisou a ideálním prostředím pro natáčení. Biologie funguje sama o sobě a my potřebujeme jen zjistit, jak a proč to tak je.
- VIDEO: Prostředek, který ke zpracování svého tematického příběhu využiji.
- TECHNIKA MĚ NEZASTAVÍ: Naučím se základy pro filmové natáčení (záběr, ostření), základy střihu, jak natočit zvuk a jak správně nasvítit záběr.
- VIRAL: Aby se mé vědecké téma dostalo do široké veřejnosti, je zapotřebí využít principů, které využívají virální videa a tím zvýšit možnost, že se mé video bude více šířit po sociálních sítích i po celém internetu.
- KAŽDÝ DEN JEDNO DÍLO: Nejvíce se naučím tím, že si věci vyzkouším. Trénovat se musí každý den. A umět dotáhnout věci do konce je základ úspěchu.

Realizátor dává prostor na otázky, pokud nejsou, pokračuje dál.

Pravidla na VIRUScience

Realizátor volně pokračuje na prezentaci obrázků, které mají sloužit ke společnému vytvoření a definování si pravidel pro celou skupinu, aby byli schopní celý týden spolu prožít, tvořit i diskutovat. Spolupráci s ostatními jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

- PROSTOR: Workshop probíhá v budově VIDA! SC, pokud chci nebo potřebuji budovu opustit, řeknu o tom někomu z realizátorů. To se týká i jiných objektů a lokalit, kde se právě budeme nacházet.



- **KDYŽ JEDEN MLUVÍ, OSTATNÍ NASLOUCHAJÍ:** Komunikace je jednokanálová. Když jeden mluví, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Máme dvě uši a jedna ústa.
- **RESPEKT:** Chovám se k druhému tak, jak chci, aby se i on choval ve stejné situaci ke mně.
- **ZDRAVOTNÍK:** Pokud jsem se zranil nebo mi není dobře, vyhledám zdravotní pomoc u realizátora.
- **STOPKA:** Mám právo cokoli a kdykoli odmítnout a nemusím své rozhodnutí obhajovat ani před druhými, ani před sebou. Nemusím ani nic vysvětlovat. A dokonce u toho ani nemusím mít „blbý“ pocit.
- **DOBROVOLNOST:** Programy jsou dobrovolné, ze strany realizátorů je to nabídka. Mohu kdykoli odejít, a pokud to nebude rušit, tak se i vrátit. Pokud se ale rozhodnu neúčastnit, řeknu to realizátorům (ať mohou program přizpůsobit změně a ať mě někde nehledají).
- **MOHU MÍT NÁZOR, MOHU SE PTÁT:** Mám právo říct, co si myslím, a mám právo na to, aby se mi za to nikdo nevysmíval. Něco takového jako absolutní pravda neexistuje. Obvykle máme každý svoji verzi příběhu. Je dobré mít možnost svou verzi říct ostatním.
- **POCHOPENÍ STAČÍ:** Nemusím s každým vždy souhlasit. Snažím se druhé lidi „jen“ pochopit. To stačí.
- **VČAS. DOCHVILNOST:** Chod' včas. Program obvykle probíhá dopoledne, odpoledne a večer. Řekneme ti, jak dlouho bude který blok trvat.
- **JÍDLO:** Jídlo jen o přestávkách mezi programy.
- **PITÍ:** Pití ano, kdykoli.
- **BEZ NÁVYKOVÝCH LÁTEK:** Akce je bez alkoholu, bez kouření, bez drog.
- **MOBIL:** Mobilní zařízení používám během programu, pokud možno, jen ke kreativním účelům.
- **AKCE BUDE TAKOVÁ, JACÍ BUDEME MY:** Když si chci workshop užít, vložím do toho srdce.

Realizátor poděkuje žákům za vytvoření pravidel a ukáže místo, kde budou pravidla vyvěšena.

Obrázky na místnostech

Celý blok realizátor ukončí prezentací piktogramů, které jsou rozmístěny na dveřích v areálu a slouží k orientaci, aby se žáci neztratili. Žáci se snaží určit, co který piktogram znamená a následně se vydávají piktogramy i místnosti hledat. Když najdou svou ložnici, tak se ubytují.

Místnosti:

- Pokoj muži: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Nehlučet.
- Pokoj ženy: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Nehlučet.
- Laboratoř: Nekouřit. Nejíst. Pít ano. Může se točit.
- Studio pro střih a natáčení: Nekouřit. Nejíst. Pít ano.
- Koupelna ženy: Nekouřit. Muži nevstupovat.
- Koupelna muži: Nekouřit. Ženy nevstupovat.
- SOS místnost: Kam pro pomoc.

Realizátor vyzve žáky, ať si vezmou věci a jdou hledat svou ubytovací místnost. Na prohlídce areálem je doprovází jeden z realizátorů, který je pak odvede do jídelny.

Uzavření

Žáci si berou své věci a jdou si najít své místo na ubytování. Poté si projdou část areálu a pokusí se najít všechny promítnuté piktogramy, aby se zorientovali, kde co je.



Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena, aby žáci o sobě zjistili více informací, představili se jim realizátoři a dozvěděli se základní informace o fungování a průběhu celého workshopu
- realizátoři žáky ujišťují, že je v pořádku, když si budou vzájemně tykat

Variantní podoby aktivity

- při určování žáků (komu patří ten či onen motivační materiál) se neukazuje, ale píšou se jména na omyvatelné kartičky
- pravidla se během brainstormingu mohou sepisovat na velký papír, který pak zůstane viset na viditelném místě
- na „připomenutí“ pravidel se jednotlivé obrázky z prezentace mohou vytisknout na velký papír a ten vystavit na viditelné místo

Uvedení jednotlivých částí programu

- dostatečné představení a vysvětlení otázek PROČ? a CO BY SE STALO KDYBY? - aby se staly tvůrčím nástrojem a ne bičem
- zbývající realizátoři pomáhají hlavnímu realizátorovi aktivním vnímáním celé skupiny
- žáci by měli cítit prostor, že se mohou volně projevovat, nemusí čekat na „vyvolání“

Pomůcky a materiál

Položka
prezentace motivační materiály
prezentace obrázky na pravidla
prezentace piktogramů
projektor
židle
flash disky + cedulky se jmény
cedulky piktogramů na používané místnosti

3.1.6 Mluvím, tedy jsem

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	celá skupina, občas účastníci každý sám za sebe



Cíle

Žáci poznají celou skupinu. Žáci se vzájemně propojí a naladí na sebe, aby byli schopní týmové spolupráce a hry. Žáci pracují samostatně i ve skupině se svojí imaginací (představivostí) a snaží se ji rozvíjet. Žáci se naučí ovládat zařízení na nahrávání zvuku ZOOM. Každý žák si připraví krátký monolog v první osobě, sám ho namluví a jeden z jeho kolegů mu udělá zvukovou nahrávku.

Sdělení

K tomu, abych mohl předávat své myšlenky a nápady, potřebuji „zbystřit“ celé tělo. Jsem součástí skupiny, ale zároveň mě musí být ve skupině „vidět“. Za mým jednáním musí být myšlenka. Před natáčením zvuku si udělám zvukovou zkoušku.

Metody

Aktivizace, Dramatická výchova, Skupinová výuka, Imaginace, Tvoření.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - tvorbou hesel, příběhů a asociací.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - práci s nahrávacím zařízením ZOOM.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a okamžitou aplikací pravidel různých her.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - spoluprací s ostatními.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - aktivitou v jednotlivých hrách.

Uvedení

Příprava

Připraví se prázdný prostor cca 40 m². Pro každého účastníka mít 1 textilní šátek. Připraví si playlist písní různých žánrů. 4 barevné papíry A4, kde jsou napsaná procenta 100 %, 200 %, 500 %, 5 %. ZOOM na nahrávání zvuku 4–8, sluchátka pro každého účastníka, SD karty, zvukové kabely. V prostoru musí být maskot VIRUS a klapka. Projektor, počítač a prezentace Klapka den 1.

Realizace

Vnitřní skupinová aktivita, kterou vede jeden realizátor a specialista na zvuk. Realizátor postupně celé skupině dává zadání, které žáci společně plní. Jednotlivá zadání na sebe navazují a postupně se nabalují. Občas se objeví zadání pro jednotlivce, které se pak opět ověřuje v celé skupině. V druhé části aktivity žáci pracují na dvojice a specialista na zvuk je učí nahrávat zvuk pomocí zařízení ZOOM. V závěru aktivity si každý žák nechá od svého kolegy nahrát krátký vymyšlený monolog na téma „Ahoj, já jsem VIRUS!“. Během této aktivity je u žáků rozvíjena schopnost učit se, a to hlavně tím, že se snaží pochopit a okamžitě aplikovat pravidla několika her, které na sebe navazují a navzájem se rozvíjí.



Podrobnější popis struktury:

1. Odbourání hranic ve skupině / Šátky.

Realizátor pozve žáky do prostoru a rozdá každému šátek. Žáci si zavážou oči. Po celou dobu aktivity nesmí žáci mluvit a v prostoru zní jemná muzika, ne moc nahlas. Realizátor hlasitě řekne první zadání. Seřadte se podle velikosti. Nemusí se uvádět, zda od nejmenšího k největšímu či naopak, to už by skupinu mohlo zmást. Teprve, když skupina už stojí v řadě a nějakou dobu se už nehýbe, realizátor řadu účastníkům vyfotí a zadání ukončí slovem stop. Nikdo si nesundává šátek, aby žáci zůstali v soustředění. Na další zadání realizátor žáky rozdělí do dvou skupin se stejným počtem lidí. Každá skupina je v jedné části místnosti a realizátor dává zadání. Ať každá skupina vytvoří čtverec, realizátor opět hotové obrazce vyfotí. Posledním zadáním je udělat hvězdičky. Když jsou obě skupiny hotové a už se nikdo nehýbe, realizátor ukončuje aktivitu, všichni si mohou sundat šátky a podívat se, jaké hvězdičky vytvořili. Žáci se postaví, aby na sebe všichni viděli a realizátor se ptá, co pro ně bylo nejtěžší a jak zadání plnili. Realizátor nechá účastníky své zážitky si nasdílet. Poté realizátor vyzve specialistu zvuku, ať žákům promítne fotky řady a obrazců. Při této části aktivity jsou žáci odkázáni na vzájemnou spolupráci a tím se u nich rozvíjejí sociální a občanské schopnosti.

2. Imaginace, představivost / Fotograf na párty

Realizátor vyzve žáky, aby si představili, že jsou na párty. Realizátor pustí jemně párty muziku. Žáci chodí po prostoru různými směry, jako kdyby byli na párty. Potkávají se s ostatními účastníky akce a konverzují s nimi. Během toho se však musí všichni žáci domluvit na společné emoci, která se ve skupině projeví v momentě, kdy fotograf na párty vykřikne: „Haló, společné foto, prosím!“. V tento moment se všichni žáci musí otočit směrem k fotografovi a být v emoci, na které se skupina domluvila. Fotograf (realizátor) žáky vyfotí, poděkuje a párty jede dál. Realizátor po vysvětlení pravidel pustí párty muziku hlasitěji.

Realizátor – fotograf, několikrát požádá o fotku, udělá fotku, to se zopakuje tak 5x. Poté realizátor hru přeruší, ztiší hudbu.

Realizátor se ptá žáků, jak se jim podle jejich úsudku daří plnit zadání a v čem vidí případný problém. Realizátor odpovědi žáků shrnuje a navrhuje zaměřit se na dvě věci. První, aby všichni věděli, kterou emoci mají zrovna dělat, tedy na způsob, jakým si tu informaci žáci předávají. Aby se například neobjevovaly dvě emoce. A druhá, ta jednodušší věc, aby se všichni žáci otočili na fotografa ve stejný moment. Aby fotograf neměl někoho z profilu a někoho úplně zády. Realizátor pustí párty muziku hlasitěji.

Realizátor zopakuje zadání ještě tak 5x. Poté vyzve žáky, aby zkusili být v té společné emoci co nejpresnější, aby si dali konkrétnější zadání.

Realizátor zopakuje zadání ještě tak 3x, vždy udělá fotku. Poté realizátor tlumí hudbu, párty končí, žákům je řečeno, že fotograf dodá fotky později.

Četnost opakování této aktivity musí realizátor rozhodnout v průběhu dle fungování skupiny. Tato aktivita formuje novou skupinu, aby byla schopná spolupráce a vzájemného vnímání a respektu.

3. Imaginace, představivost / Jednotlivci a procenta

Realizátor nechá žáky, aby si v prostoru každý našel své místo. Realizátor říká slova, která mají žáci předvést pohybem. Pohyb nekončí, ale rovnou se mění na jiný pohyb, který vzniká jako reakce na další slovo realizátora. Realizátor záměrně říká podstatná jména věcí, které se mohou hýbat. U některého slova se realizátor může zdržet a na cedulích ukazuje žákům cifry s procenty. Podle výše procent žáci buď zvětšují nebo zmenšují svůj pohyb. Učí je to ovládat maximalistický a minimalistický pohyb.



Zároveň se v žáciích prohlubuje představivost, jak se co chová a hýbe a kam až pohyb může jít. Postupně realizátor začne žákům říkat spotřebiče a stroje. Žáci předvádějí první věc, co se jim s názvem spojí.

4. Imaginace, představivost / Stroj

Realizátor vymezuje prostor cca 2×2 metry a představuje ho jako „hrací“ prostor pro stroj, který všichni žáci společně vytvoří. Stroj, který má vzniknout, je „stroj na něco“ a každý z žáků má za úkol si v něm vytvořit svou specifickou funkci a úlohu. První z žáků vstoupí do hracího prostoru a začne opakovat nějaký jednoduchý pohyb. Další z žáků se vlastním pohybem na první pohyb napojí a tím ho rozvine. Přidává se třetí z žáků a rozhodne se, který pohyb chce svým pohybem rozvíjet. Do stroje se postupně zapojí všichni žáci. Na co stroj bude, se určí vylosováním kartičky. Realizátor dává jednomu z žáků vybrat z cca šesti papírků, kde jsou napsané různé stroje. Např. stroj na věčné mládí, stroj na zpracování hub, stroj na čištění akvária pro rybičky, stroj na studování na maturitu.

Když jsou ve stroji zapojeni všichni žáci, realizátor opět používá cedule s procenty. Ukazuje, jakou rychlostí se má stroj rozpohybovat – na 100 %, na 500 %, na 20 %, na 5 %, na 1 %, až se úplně zastaví a stroj stojí. Realizátor podporuje žáky, aby každý zůstal pevně jak zamrznutá součástka stroje. Postupně každý z žáků identifikuje, jaká je součástka a jakou má ve stroji funkci. Realizátor nechá všechny žáky pojmenovat svou součástku a vysvětlit, na co přesně ve stroji je. Poté opět zvedne ceduli s procenty. A stroj se rozjíždí na 500 % a na 1000 % a ještě rychleji. Až se stroj rozsype. Aktivním zapojením žáků do této hry je u nich rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

5. Natáčení zvuku / ZOOM – tuto část uvádí zvukový specialista

Zvukový specialista si k sobě zavolá žáky. Na stole má připravené zvukové záznamníky Zoom, mikroporty a sluchátka. Vysvětlí žákům, jak se přístroj zapíná, jak se ovládá citlivost při nahrávání. Vysvětlí, jak připojit k Zoomu sluchátka a mikroport. Poté žáky vyzve, aby se rozdělili do dvojic, sami si zkoušeli poslouchat zvuk přes Zoom, a to tím způsobem, že jeden do mikroportu bude mluvit a druhý bude záznam poslouchat. Přitom nastavuje citlivost (gain) záznamu.

Poté, co se dvojice při této činnosti vystřídají, realizátor jim vysvětlí, jak se na zoom nahrává zvuk. Při práci s nahrávacím zařízením ZOOM se u žáků rozvíjí schopnost práce s digitálními technologiemi.

6. Natáčení zvuku / Monolog maskota VIRUSU

Poté, co si žáci nahrávání vyzkouší, znovu se ujímá slova realizátor, zadává žákům ve dvojicích úkol. Každý z žáků má za úkol nahrát monolog vztahující se k maskotovi VIRUS. Má vymyslet jeho jméno, kolik je mu let a čím se živí. Poté, co žáci monolog nahrají, je potřeba nahrávky překontrolovat. Žákům pomáhá specialista na zvuk i realizátor. Kvalitou použitelné nahrávky přetáhne specialista na zvuk na flash disk žáků.

Tvorbou těchto monologů i zapojením asociačního myšlení se u žáků rozvíjí komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Žáci, realizátor a specialista na zvuk se postaví tak, aby na sebe dobře viděli. Každý z žáků řekne, co ho překvapilo (svůj „Aha“ moment). Zvukové nahrávky z SD karet specialista na zvuk každému žákovi stáhne na jeho flash disk, aby s tím mohl později ještě pracovat. SD karty se pročistí. Všechny materiály se zálohují na hlavní disk.



Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena kvůli sjednocení a napojení skupiny
- aktivita je zařazena na rozmluvení účastníků a podpoření improvizčních a prezentačních dovedností
- aktivita v žácích startuje proces imaginace (imaginace je jedna ze složek, kterou budou celý týden potřebovat)

Variantní podoby aktivity

- aktivita může proběhnout i venku – například na klidném dvorku, je potřeba pevná podlaha, ne tráva a dále je zapotřebí ohraničený prostor, aby se účastníci mohli soustředit, možnost pouštět hudbu, vyhnout se okolnímu hluku

Uvedení jednotlivých částí programu

- na začátku aktivity je dobré opět použít klapku, aby si žáci zvykli na „klíč“ či „kód“
- aktivitu uvést pomocí slidu – AKCE: Mluvím, tedy jsem, ať se žáci v programu orientují
- je potřeba účastníkům aktivitu dobře vysvětlit
- podle reakcí skupiny na jednotlivá zadání se může přidat cvičení, které skupinu v dané oblasti ještě více rozvine

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
šátek	8-15
projektor	
prezentace	
počítač	
klapka	
ZOOM na nahrávání zvuku	4-8
sluchátka	8-15
SD karty	4-8
zvukové kabely	4-8
maskot VIRUS	1

3.1.7 Mé oko čochy má – biologie

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autor	Patrik Král
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	laboratoř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle



- žák se naučí pracovat s mikroskopem
- žák se naučí používat stereomikroskop
- žák se pokusí určit nasbírané druhy
- žák bude pozorovat detaily ve stavbě nasbíraného materiálu

Sdělení

Pod mikroskopem objevíme zcela jiný svět, který je pouhým okem neviditelný.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky v laboratoři.
 - odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
- Základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - osvojením si práce s mikroskopickou technikou.
 - osvojením si práce s tabletem.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si, že život je pestřejší, než se na první pohled zdá.
 - uvědoměním si, jak rozmanitý je život kolem nás.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - navrhováním vlastního seznamu detailů k pozorování.
 - vyhledáváním informací v odborné literatuře.

Uvedení

Příprava

Dostatečně dopředu je nutná příprava laboratoře. Je potřeba ke každému místu připravit stereomikroskop a mikroskop. Dále podložní a krycí sklíčka, pinzetu, kádinku s vodou, Petriho misku, nůžky, preparační jehlu. Připravit počítač napojený na internet, pokud je k dispozici mikroskop s kamerou, propojit jej s dataprojektorem. Na stůl rozložit určovací klíče a předem nasbíraný či připravený materiál určený k mikroskopování. Příprava videotechniky v kapitole Mé oko čočky má - film.

Realizace

- realizátor biolog vysvětlí žákům rozdíl mezi stereomikroskopem a mikroskopem
- dále se seznámíme se stavbou, principem a prací s mikroskopem a stereomikroskopem
- žáci si oba přístroje prohlédnou a vyzkouší jednotlivé mechanismy fungování
- každý žák se snaží pomocí literatury nebo internetu klasifikovat sledovaný organismus
- žáci samostatně pozorují, fotí a natáčejí detaily sledovaných objektů

Během vysvětlování rozdílů mezi stereomikroskopem a mikroskopem, a seznamování se se stavbou, principem a prací s přístroji, realizátor biolog názorně předvádí a kontroluje, zda všichni žáci všechno pochopili a naučili používat. Posléze žáci samostatně pozorují detaily sledovaných objektů, odbíhají pro libovolný materiál, vyměňují si jej, upozorňují ostatní na pozoruhodnosti, doporučují své vzorky ostatním. Snaží se určit a pojmenovat sledovaný materiál. Realizátor biolog aktivně pobíhá od jednoho



žáka k druhému a pomáhá mu s určením a manipulací s technikou. Na tuto aktivitu volně navazuje natáčení vzorků na tablety za instruktáže filmového specialisty. Viz. Mé oko čočky má – film

Uzavření

Na závěr krátce zhodnotíme práci, upozorníme a vyzdihneme nejzajímavější vzorky, uklidíme laboratoř, umyjeme laboratorní pomůcky a sklo, živý materiál vypustíme do volné přírody.

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena kvůli pozorování a klasifikaci nasbíraného materiálu

Variantní podoby aktivity

- je vhodné mít dostatek předem nasbíraného materiálu pro zpestření a ozvláštnění pozorování

Uvedení jednotlivých částí programu

- je potřeba žákům aktivitu dobře vysvětlit
- zbývající lektoři pomáhají během aktivity
- žáci pracují samostatně

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Stereomikroskop	1 na 2 žáky	vhodný pro volně se pohybující druhy
Mikroskop	1 na 2 žáky	vhodný pro pozorování buněk, tenkých řezů
Mikrosada	pro každého žáka	sklíčka, pinzety, Petriho misky, nůžky, kádinka s vodou
Určovací klíče	stačí vždy jeden titul na skupinu	pomáhat s použitím

3.1.8 Mé oko čočky má – film

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autor	Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	90 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	laboratoř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

Žák si vyzkouší kombinaci práce s mikroskopem a se zařízením nahrávajícím video.



Sdělení

Lze natočit pěkný záběr z mikroskopu pomocí tabletu. Chce to jen soustředění, jemnou práci a vybrání vhodného vzorku.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

Žáci si osvojí svatou trpělivost při hledání správného úhlu, aby bylo v okuláru skrz tablet něco vidět.

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - pochopením instrukcí, jak správně pracovat s tablety při natáčení záběrů z mikroskopu.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - natáčením přes tablet a seznámením se s jeho specifiky, výhodami a nevýhodami.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - trpělivým natáčením záběrů.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - samostatným hledáním vzorků, experimentováním.

Uvedení

Příprava

K přípravě stačí mít odpovídající počet nahrávacích zařízení a laboratoř s mikroskopy. Zařízení není třeba kontrolovat, pokud bezprostředně předtím proběhla výuka základů natáčení a všechno bylo ok.

Realizace

Poté, co žáci dostanou výklad o používání obyčejných i stereomikroskopů a poté, co si to sami vyzkouší (viz: [Mé oko čočky má - biologie](#)), přichází filmový specialista přes film, aby jim předestřel možnost natáčet makrosvět. Natáčet lze buď z ruky, anebo ze stativu. Žáci si vyzkouší obojí. Pochopením instrukcí, jak správně pracovat s tablety při natáčení záběrů, si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce.

Filmový specialista ukáže, jak přiložit čočku tabletu k okuláru mikroskopu. Nabídne také možnost filmovat ze stativu. Obě možnosti – z ruky i ze stativu – mají svá pro a proti. Z ruky může kameraman snáz reagovat na pohyby okuláru způsobené ostřením, při určité zručnosti a notné dávce citu lze pořídit záběry, jež mají hodnotu svým životem, tím jak dýchají a připomínají experimentální tvorbu nebo filmy z časů počátku kinematografie. Pomocí stativu lze dosáhnout stabilního dlouhotrvajícího záběru, ale než se to povede, je potřeba jemné trpělivosti. Trpělivým natáčením záběrů si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se. Natáčením přes tablet a seznámením se s jeho specifiky, výhodami a nevýhodami si žáci prohlubují kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi.

Při tomto workshopu filmový specialista zdůrazňuje, že krom estetických hodnot je třeba držet v mysli také informační hodnotu, a že tedy zobrazovaný materiál (hmyz, květiny atd.) je dobré určit a vyřešeršovat k němu nějaké zajímavé informace, které by bylo možné citovat ve výsledném tvaru. Samostatným hledáním vzorků, experimentováním si žáci prohlubují kompetenci smysl pro iniciativu a podnikavost.



Uzavření

Program je uzavřen vypršením časové dotace. Žáci pokračují v práci s natočeným materiálem v aktivitě Jsi Master střih

Poznámky

Zkušenost je taková, že žáci se zcela zaseknou na natáčení výjevů z mikroskopu, a ani po opakovaném nabádání filmového specialisty si nenajdou žádné informace k zobrazovanému objektu. Nevadí! Pro účel základů práce s videem stačí, že byl pořízen materiál, který se formou i obsahem výrazně liší od materiálu z předešlého workshopu. Cenu záběrů z mikroskopů pochopí studenti vzápětí ve střihně.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Tablet	pro každého žáka jeden	Nabité tablety s nainstalovaným programem KineMaster.
Stativ na tablet	pro každého žáka jeden	Stativ pro uchycení tabletu.

3.1.9 Rytmus v kole

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	III
Autor	Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	dvě skupiny

Cíle

Rozhýbat skupinu po natáčení videa. Přepnout je do tvořivého myšlení. Nastartovat asociativní uvažování. Posílit vnímání rytmu.

Sdělení

Pro natáčení a střih videa je důležité vnímat rytmus.

Metody

Aktivizace, Imaginace, Skupinová výuka

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - rychlou tvorbou krátkých otázek a odpovědí.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - skupinovou spoluprací.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - vytvořením rychlých otázek, na které se dá rychle a jednoduše odpovědět.



- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - pokud se někdo nezapojuje, brzdí celou skupinu.

Uvedení

Příprava

Připravit volný prostor bez židlí a stolů o ploše min. 25 m².

Realizace

Aktivitu uvádějí dva realizátoři. Žáci se rozdělí do dvou skupin. Postaví se do kruhu a generují otázky. Vždy generuje jeden ze skupiny a při tom ukáže na někoho dalšího. Ten otázku zodpoví a vygeneruje novou otázku a tu pošle dál. Nejprve si to vyzkouší bez rytmu. Potom realizátor začne tleskat a členové skupiny musí na jedno tlesknutí vytvořit otázku a na druhé odpověď. Pak skupinu upozorní na to, že tleskání bude zrychlovat. Po nějakém čase se skupiny spojí a aktivita pokračuje dál.

Podrobnější popis struktury:

Realizátoři pozvou účastníky do prostoru. Rozdělí je do dvou přibližně stejných skupin a nechají je vytvořit kruh.

1. Každý realizátor vysvětlí první část pravidel: Určený člen skupiny vznesе otázku a ukáže rukou, na koho otázka míří. Ten otázku zodpoví a vytvoří novou otázku a ukáže na koho otázka míří. Tato aktivita probíhá 2 minuty. Neustálou tvorbou otázek a odpovědí si procvičují kompetenci v mateřském jazyce.
2. Přidá se rytmus: Lektori oznámí účastníkům, že pro střih videa je zapotřebí vnímat rytmus, proto otázky a odpovědi se musí podávat v rytmu. Pracovník neformálního vzdělávání tleská a účastníci se snaží generovat otázky, aby to stíhali v rytmu. Začíná se na jednom tlesknutí za dvě vteřiny. Když účastníci odpoví příliš pozdě nebo brzy, sekvence otázek se zastaví a vykopává se znovu. Potom upozorní skupinu na to, že se rytmus začne zrychlovat. Při každém pokusu se rytmus postupně zrychluje. Tato aktivita probíhá 8 minut.
3. Obě skupiny se propojí a aktivita pokračuje do vypršení časové dotace programu.

Jak je skupina v těchto aktivitách úspěšná, závisí na spolupráci skupiny. Tím jsou rozvíjeny kompetence občanských schopností. Během hry se začne ukazovat, že nad otázkou a odpovědí není třeba moc přemýšlet, tím se rozvíjí smysl pro iniciativu a podnikavost. Cestou pokusů a omylů jednotlivci přicházejí na to, že nejlépe fungují jednoduché a krátké uzavřené otázky. Při tvorbě otázek je potřeba myslet i na to, jaká by na ni mohla být odpověď. Po skončení programu následuje krátké zhodnocení, u kterého jednotliví členové odpovídají na otázky, co bylo pro ně nejtěžší, nejtípnější a co jim nakonec fungovalo při ptaní a odpovídání nejlépe. Tímto postupem je rozvíjena schopnost učit se.

Uzavření

Účastníci zhodnotí, jak jim aktivita šla. Které otázky bylo dobré pokládat, jak odpovídat a na co se soustředit.

Poznámky

- Je potřeba už u pomalých rytmuů důsledně dbát na to, aby účastníci rytmus dodržovali. Pokud k tomu nedorazí, velmi těžko se potom zrychluje rytmus otázek a odpovědí.
- Aktivita poslouží pracovníkům neformálního vzdělávání k poznání skupiny. Kteří účastníci jsou hraví, jak jsou pohotoví, jak vnímají rytmus, jak jsou kolektivně nastavení.



Pomůcky a materiál

Bez materiálu.

3.1.10 Komiks, gag, pointa

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autorka	Jana Prokešová
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák v sobě nastartuje filmové myšlení ve zkratce. Kreativní prací s příběhem pochopí princip gagu a pointy. Prožije si celý tvůrčí proces při tvorbě svého vlastního science komiksu – od výběru tématu až k finální kreslené podobě vystavené v „Galerii“ pro zraky ostatních recipientů.

Sdělení

Základem každé filmové tvorby je příběh a silná pointa. Film pracuje se zkratkou.

Metody

Tvoření, Diskuse, Imaginace, Zážitková pedagogika

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - interpretací nakreslených komiksů.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - snahou pochopit a navázat na rozkreslený komiks svého kolegy.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - tvorbou obrázků a příběhu.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - zapracováním a použitím nabytých dovedností při tvorbě vlastního komiksu.

Uvedení

Příprava

- Promítací plátno + počítač, odkud realizátor pouští videoukázky k bloku.
- Stoly, u každého stolu tři židle, pro tři žáky.
- Stoly i židle jsou nasměrované tak, aby všichni viděli na promítací plátno.
- Na každém stole alespoň 3, ideálně 6, bílých mazacích tabulek a 3 černé smývatelné fixy + alespoň jeden mazací hadřík nebo papírové ubrousky.
- 1-2 stoly dát do zadní části místnosti a označit cedulkou „Galerie“.



Realizace

- Struktura:
- Co je komiks a jak souvisí s videotvorbou

(prezentace ukázky komiksu - popisování znaků (zkratka, trefnost, málo slov...), co je příběh? jaké má části?, gag - princip a příklady)

- Tvorba komiksu

(skupinky po třech, každý kreslí jedno okénko a posune dál)

- Debata nad komiksy

(pointa – co to je? jak se tvoří)

- Dokreslení posledního panelu komiksu

(pointují promítnutý komiks)

- Vlastní science komiks

(samostatná tvorba komiksu na 3 panely, galerie, prohlídka všech, diskuze)

- Žáci se rozdělí na menší skupiny po třech. Každá skupinka si sedne k jednomu stolu, čelem k projekčnímu plátnu. Realizátor stojí před nimi a uvádí jednotlivá zadání.
- Realizátor promítne jednoduchý komiks – kreslený, s tematikou science, ideálně na 3 panely. Spolu s žáky ukázku analyzují. Navzájem si kladou otázky: Jak se říká těm rámečkům? (strip, panely) Jakých principů komiks využívá? (zkratka, názornost) Realizátor spolu s žáky dojdou k otázce: Co je základem každého komiksu? (příběh) Realizátor vysvětluje, že příběh je základem i pro prezentace, filmové scénáře, reklamy, hudební klipy apod. Realizátor se žáků doptává na skladbu příběhu. Co každý příběh obsahuje? Jaké má znaky? Co by nemělo chybět? Realizátor s žáky si ujasní pojmy „úvod, zápleтка, závěr“. U komiksu je příběh často tvořen jako gag. Realizátor vysvětluje funkci a tvorbu gagu. Analýzou a formulováním zásad a principů je v žácích rozvíjena kompetence komunikace v mateřském jazyce.
- Realizátor požádá žáky, aby si na mazací tabulky nakreslili tři rámečky. A zkusili namalovat první rámeček jako první část komiksového příběhu (= úvod, udička). Téma si každý z žáků může zvolit své. Když všichni kresbu dokončí, posunou mazací tabulku žákovi, který sedí po jejich pravé ruce. Každý žák si pozorně prohlédne tabulku s nakresleným prvním obrázkem, nechá se vtáhnout do atmosféry a stylu, kterým se první rámeček ubírá. Teprve, když je dostatečně vtažen, tak se ujme druhého rámečku a nakreslí druhou část komiksového příběhu (= zápleтка, zauzlení). Po dokončení kresby v druhém rámečku, žáci opět posunou mazací tabulku žákovi, který sedí po jejich pravé ruce. Tento žák si opět důkladně prohlédne dva předešlé obrázky a pokusí se namalovat poslední rámeček jako třetí část komiksového příběhu (= závěr, rozuzlení). Každý žák po dokončení třetího rámečku odnese mazací tabulku na stůl, který je označen nápisem Galerie, kde si komiks všichni mohou prohlédnout. Tím, že se žáci snaží pochopit a navázat na rozkreslený komiks svého kolegy, se u nich rozvíjí kompetence sociální a občanské schopnosti.
- Realizátor s žáky navazuje debatu nad komiksy. Ti co kreslili první rámeček, tak se snaží interpretovat zbývajících 2 rámečky a porovnávají to se svou původní vizí, k tomu přidávají své vysvětlení i další tvůrci zbývajících dvou rámečků. Zjišťuje se, co pro koho bylo na procesu



tvorby komiksu nejtěžší a proč. Realizátor se snaží s žáky definovat pointu. Pointa není jen záležitostí „posledního“ třetího rámečku. Je potřeba s pointou počítat již v předešlých obrázcích. Formulováním vlastních myšlenek a argumentů je v žácích rozvíjena kompetence komunikace v mateřském jazyce.

- Realizátor promítne dvě ukázky opět tří panelových komiksů (ideálně s vědeckou tematikou), kde poslední rámeček vždy chybí. Žáci si vyberou jeden z komiksů a pokusí se domalovat třetí panel. Komiks už je ucelenější a musí si všimnout všech detailů. Po dokončení kresby všech si opět všichni všechny komiksy prohlédnou, a nakonec realizátor promítne oba komiksy v původní podobě. Žáci diskutují o skutečné pointě a o jejich pointě. Co je vedlo k jejich uvažování. Tím, že si žáci mají vybrat jeden z komiksů, který mají dokončit, a ještě mají o své vymyšlené pointě debatovat s ostatními, je u nich rozvíjena kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost.
- Žáci si opět sednou a vezmou si svou mazací tabulku. Pokusí se nakreslit svůj vlastní science komiks na tři panely, kde se pokusí zahrnout vše, k čemu si během této aktivity došli. Zapracováním a použitím nabytých dovedností při tvorbě vlastního komiksu je v žácích rozvíjena kompetence schopnosti se učit.
- Realizátor s žáky vytvoří mini galerii, kde si všichni budou moci své komiksy prohlédnout a vzájemně nasdílet své zkušenosti.

Uzavření

Realizátor spolu s žáky si společně projdou galerii komiksů a při tom si znovu zopakují pravidla příběhu.

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- Aktivita je zařazena, aby si žák zažil stavbu příběhu a důležitost pointy, aby byl schopen myslet ve zkratce. Tento způsob myšlení je zapotřebí nastartovat co nejdříve, proto je aktivita zařazena hned první den. V následujících dnech na ni další aktivity navazují.

Variantní podoby aktivity

- místo mazacích tabulek lze používat papíry, ale je to pro účastníky méně praktické

Uvedení jednotlivých částí programu

- Je potřeba žákům každou část aktivity dobře a jednoduše vysvětlit, aby se složitostí neblokovalo kreativní myšlení. Realizátor má roli spíš průvodce než sdělovače informací.
- Žáci pracují samostatně i ve skupině (například při diskusi). Svou tvůrčí práci a své uvažování o pointě si navzájem reflektují a inspirují se přístupy všech ostatních žáků a tím se posouvají rychle dopředu.
- Důležité je, aby realizátor odhadl rychlost skupiny, aby v čase, kdy žáci kreslí, nevznikaly velké časové prostoje. Čas je důležité hlídat i během diskusí.
- Diskuse je dobré správně moderovat a používat naváděcí otázky, aby si žáci k jednotlivým poznatkům došli sami. Většinu jich znají ze svého vnímání světa, jen si je neuvědomují.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Bílá mazací tabulka	2 pro žáka
Černý smývatelný fix	1 pro žáka
Čistící hadr na tabulku	1 pro žáka

3.1.11 Jsi Master střih

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autor	Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	75 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

Žák se naučí ovládat jednoduchý střihový program (aplikaci KineMaster), pomocí čehož si osvojí určitý způsob přemýšlení potřebný k videotvorbě.

Sdělení

Pro dobrý střih videa není potřeba mít extrémně moc funkcí a efektů. Dobrý střih je o tom, jak záběry na sebe navazují a jaký je rytmus střihu.

Metody

Frontální výuka, Tvoření

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - tvorbou komentářů popisující video, a to buď formou titulků, nebo hlasovým over- dabingem.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - střihem a exportem videa v počítačovém programu.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - přímou aplikací instrukcí filmového specialisty.
 - diskuzí s filmovým specialistou a ostatními žáky.

Uvedení

Příprava

Je potřeba odpovídající počet tabletů, velká místnost s promítačkou, židle, přístup k internetu. Filmový specialista si dopředu připraví pár záběrů, na kterých bude demonstrovat funkce aplikace.

Realizace



Realizátor vysvětlí jednoduché stříhové funkce v aplikaci Kinemaster. Nejdříve nalezení a import materiálu. Poté manipulace s jednotlivými celými záběry na timeline. Jak je prohodit, svázat dohromady, ustříhnout. Jak pracovat se zvukovou stopou: rozpojení obrazové a zvukové stopy, stažení a import nového zvuku, manipulace se zvukovými záznamy na timeline. Efekty: fade-in, fade-out ve zvuku i obraze. Obrazové efekty a filtry. Zpomalení a zrychlení obrazu nebo zvuku. Titulky. Namluvení komentáře. Tvorbou komentářů popisující video, a to buď formou titulků, nebo hlasovým over-dabingem si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce. Stříhem videa v počítačovém programu si žáci prohlubují kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi.

Filmový specialista po vysvětlení základních funkcí nechá studenty pracovat individuálně. Chce to čas. Studenti musí mít prostor na ohmatání média, na experimenty. Někteří (ti zkušenější) velmi rychle přijdou na to, co funguje a vytvoří ucházející reportáž během desítek minut. Přímou aplikací instrukcí filmového specialisty si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se. Na filmovém specialistovi pak je, aby jim předestřel nápady, jak dílo vylepšit a posunout – namluvením textu, hudbou, stylizací atd. Ti pomalejší budou potřebovat znovu vysvětlit základní funkce, povzbudit a pomoci. Diskuzí s filmovým specialistou a ostatními žáky si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se. Někteří studenti se spokojí s minimalistickým výsledkem, jiní vytvoří zajímavé komplexní dílo. Všechna videa si budou podobná, ale to je v pořádku, nešlo o originalitu, nýbrž o výuku základů kamery a montáže.

Uzavření

Studenti svůj krátký film vyexportují a nechají nahrát na společný disk. Těmto filmům se dále věnuje program Mé první dílo.

Poznámky

Jde o přípravu k další práci, která už bude probíhat s poloprofesionální výbavou. V tomto prvním dnu kurzu jde o to, aby všichni začínali na stejné startovní čáře a aby se zabývali čistě jen problematikou kompozice, mizanscény a montáže.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Tablet	10-15	Nabitě tablety s nainstalovaným programem KineMaster

3.1.12 Mé první dílo

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	20 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe



Cíle

Prohlédnout si vzájemně vytvořená díla. Připravit skupinu na uzavření dne.

Sdělení

Ke stejnému zadání se dá přistupovat rozdílnými způsoby.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - tvorbou krátkého titulku k hotovým videím.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - porovnání se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.

Uvedení

Příprava

Je potřeba mít připravený projektor a propojený s počítačem. Ověřit, že počítač přehrává formát videa z Kinemasteru. Do počítače nahrát všechna videa od účastníků. Připojí se na facebookovou stránku VIRUScience a nalistuje uploadované video z programu Vítá tě virus.

Realizace

Realizátor vyzve žáky, aby si sedli na zem, nebo na židli. V sále zhasne. Zobrazí facebookovou stránku [VIRUScience](#). Potom pustí úvodní video z programu Vítá tě Virus. Následně použít jednotlivá videa v libovolném pořadí. Sledováním, jak zadání zpracovali ostatní, prohlubuje kompetenci Schopnost učit se. Po každém videu je potřeba zatleskat. Nastaví se tím klíč k příštím projekcím.

Realizátor pochválí všechny účastníky. Opět zobrazí facebookovou stránku VIRUScience a sdělí jim, že sem bude videa postupně vkládat. Účastníci je mohou lajkovat nebo dále sdílet.

Je důležité účastníkům sdělit, že oni se sami podílejí na tom, kolik lidí bude stránku sledovat. Je dobré, když svá videa sdílí na sociálních sítích a stránku propagují. Čím více lidí stránku sleduje, tím lépe se dá zkoumat viralita videí.

Potom rozdá žákům kartičky, na které napíší název videa a krátký text-status, nebo titulek. Zadání je volné, jen je třeba ohlídat, aby se v něm nevyskytovaly žádné projevy v rozporu s etickým kodexem (vulgarismy, rasistické projevy, sexismy atd.). Tím si žáci prohlubují kompetenci Komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Realizátor vybere od žáků texty a sdělí jim, že ode dnešního večera budou moct sledovat a ovlivňovat život jejich videí na Facebooku.

Poznámky

Tato aktivita je velmi důležitá pro uzavření samostatných prací na stříhu videí. Sdílení na internetu má veliký motivační charakter. Kdokoliv se na video může podívat. Rodina a okruh přátel může přímo sledovat, jak se účastníkům na kurzu daří.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI,VGA)	1
Počítač	1

3.1.13 Stop den 1

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	20 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	uzavření dne
Rozdělení	každý žák sám za sebe

Cíle

Žák si reflektuje celý den a následně reflektuje práci celého týmu. Žáci mají prostor si navzájem poděkovat případně si vyčistit případné konflikty ve skupině. Žák si uvědomí, co se mu v ten den povedlo a co pro něho bylo těžké.

Sdělení

Ráno jsem ještě nevěděl o VIRUSu skoro nic a teď už vše jede na plné obrátky.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky.
 - rozbořen průběhu celého dne, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - zažitím si a uvědoměním k čemu vede reflexe týmové práce.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.

Uvedení

Příprava

Připravit pro každého 1 místo na sezení – pro žáky i realizátory.



Realizace

Aktivita je zařazena, aby žáci dostali prostor si poděkovat, případně si vyříkat nějaké emoce, které se v nich objevily. Program celého workshopu je záměrně nahuštěný, aby se žáci unavili a začali v sobě spínat procesy, které se hodí pro tvůrčí činnost. Vyhnou se tak lépe prvním plánům a jdou více do hloubky. Tento způsob práce ale klade velké nároky na skupinu. Proto je zapotřebí věnovat čas tzv. hygieně skupiny.

Realizátor vyzve žáky, aby si každý vzal jednu tabulku na papírku. Společně procházejí jednotlivé aktivity dne a žáci zaznamenávají, jak je aktivity zaujaly. Rozbořem průběhu celého dne, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky, je rozvíjena jejich komunikace v mateřském jazyce.

Realizátor vysvětluje žákům, proč je reflexe naší práce i práce skupiny důležitá. Zažitím si a uvědoměním, k čemu vede reflexe týmové práce, se u žáků rozvíjejí sociální a občanské schopnosti.

Realizátor navozuje diskuzi, chce, aby každý žák vystihl pocity z dnešního dne jen ve třech slovech.

Realizátor žákům poděkuje za otevřenost, popřeje jim dobrou noc a řekne informace k budíčku další den.

Uzavření

Realizátor žákům poděkuje za otevřenost a popřeje jim dobrou noc. Zopakuje informace o nočním klidu a v případě potřeby hledat pomoc v místnosti, kde je cedulka SOS.

Poznámky

Aktivita je zařazena, aby žáci dostali prostor si poděkovat, případně si vyříkat nějaké emoce, které se za ty tři dny objevily. Program celého workshopu je záměrně nahuštěný, aby se žáci unavili a začali v sobě spínat procesy, které se hodí pro tvůrčí činnost. Vyhnou se tak lépe prvním plánům a jdou více do hloubky. Tento způsob práce ale klade velké nároky na skupinu. Proto je zapotřebí věnovat čas tzv. hygieně skupiny.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
STOP den 1 - tabulka	8 - 15
Něco na psaní	8 - 15
Něco na sezení	



3.2 Den druhý

3.2.1 Klapka den 2

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	venku, když je špatné počasí uvnitř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe i za skupinu

Cíle

Aktivizovat žáky, předat žákům plán dne. Odstartovat celý den klapkou.

Sdělení

Vím, co mě dnes čeká.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - týmovou práci při skupinových aktivitách.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.

Uvedení

Příprava

Venkovní prostor okouknout a zjistit, co za fyzické aktivity nabízí, zda se dá plazit po zemi nebo skákat po kamenech atd. Připravit míčky a označit místo, kam se mají žáci strefovat. Připravit jeden až dva hudební nástroje – cajón, buben. Reálná klapka s nadepsaným DEN 2. Seznam aktivit na den – prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Jeden z realizátorů má cajón nebo jiný rytmický nástroj a vyklepává rytmus, který v průběhu mění (většinou po nenápadné domluvě s druhým realizátorem nebo jak to sám cítí). Druhý realizátor vede celou skupinu žáků a všichni ho následují. Opakují pohyby, cestu i rychlost. Realizátor jde, běží, plazí se, skáče po kamenech, „přeskakuje“ vodu, sedne si, zvedne míček ze země a rychle míří na cíl, běží po míček a opět míří na cíl. Každý žák se snaží co nejlépe kopírovat pohyby po realizátorovi. Realizátor



s hudebním nástrojem určuje rychlost akcí. Všichni reagují na rytmus. Po chvilce realizátor přejde do klidnější činnosti a během tohoto pohybu předá velení jednomu z žáků, který opět vede celou skupinu, všichni na něho reagují a zároveň se všichni snaží držet rychlost a rytmus, které udává realizátor s hudebním nástrojem. Takto se vedení ujmu asi 3 žáci. Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Žáci s realizátorem se postaví do kruhu, aby měl každý dost místa. Realizátor vysvětluje hru N bojovníka a učí žáky různé „bojové chvaty“. Každý pohyb je doprovázen konkrétním bojovým výkřikem a má jasné pravidlo pro další běh hry. Každým chvatem se předává tzv. signál, který koluje imaginárně kruhem. Signál je potřeba předávat s energií bojovníka a hlas následuje signál, tedy míra energie musí být v hlasu i v těle stejná.

1. Pravá ruka k levému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po levé straně. 2. Levá ruka k pravému boku, výkřik heja, pokračuje hráč po pravé straně. 3. Mírně v dřepu, pokrčené ruce v pěst posunout dozadu, výkřik hold down, změna směru signálu. 4. Z prstů vytvořit kroužky kolem očí, výkřik hají, hráč vedle je vynechán a pokračuje hráč následující. 5. Jeden zvedne ruce nahoru, zatřepe dlaněmi a křičí tagadá, všichni se seběhnou doprostřed kruhu se zaťatou pěstí a vytáhnutým palcem, uprostřed se všechny pěsti potkávají a všichni naráz vykřiknou čink čink, pak se pokračuje normálně.

Signál putuje v kruhu, každý žák, který je právě na řadě, si může vybrat, kterou variantu k posílání signálu využije. Může poslat signál dál, obrátit směr nebo nechat si všechny přituknout. Signál by měl kruhem putovat ve stejném rytmu, bez zpomalování. Nejprve se hra na pár kolech ozkouší a pak se hraje tzv. na vypadávání. Žák, který splete směr nebo něco jiného při předávání signálu, vypadá! Hraje se do posledních dvou hráčů, ostatní žáci fandí. Rytmus signálu může ze začátku pomoci žákům držet realizátor s hudebním nástrojem, může též uvádět rytmus po celou dobu a záměrně zrychlovat. Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her je u žáků rozvíjena schopnost učit se.

V poslední části aktivity je žákům představen plán dne, jednotlivé aktivity. Jeden z realizátorů bubnuje, druhý říká aktivity a žáci, pokud se může jít k další aktivitě, křičí heja a pokud má někdo dotaz, vykřikne hold down a položí v rytmu bubnu otázku, realizátor mu odpovídá též v rytmu. Když projdou všechny aktivity, realizátor vykřikne tagadá a všichni mu odpovídají čink čink. Realizátor s bubnem přestane bubnovat a dává reálnou klapku DEN 2 a společně se žáky vykřikne „akce“.

Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Uzavření

Realizátor žákům představí plán na celý den a společně odstartují den KLAPKOU. Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Poznámky

Je dobré při aktivitě příliš nemluvit, ani nehrát žádné hry se složitými pravidly. Ideálně, aby žáci mohli jen následovat realizátora a zároveň vnímali další faktor – rytmus. Pokud je třeba mluvit, tak jen za účelem otevření hlasu a rozhýbání hlasivek.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Cajón	1
Buben	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1



3.2.2 Mluvím a vím, co říkám

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

Žáci si uvědomí, jak se v mluveném projevu používá hlas a dech, a jak v sobě jednoduše definovat myšlenku, kterou chtějí sdělit. Nabyté dovednosti žáci použijí při tvorbě krátkých příběhů.

Sdělení

Dech, hlas a myšlenka, kterou chci říci, je pro člověka při mluveném projevu (veřejném i neveřejném) to nejdůležitější. Proto je potřeba tyto dovednosti trénovat.

Metody

Aktivizace, Dramatická výchova, Imaginace, Skupinová výuka.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - cvičením mluveného projevu – dechové cvičení, práce s mimikou, asociace.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - plněním úkolů a sebereflexí.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - naladěním se na ostatní ve skupinových aktivitách.

Uvedení

Příprava

Prázdný prostor alespoň 30 m². Počítač a reproduktor na pouštění hudby.

Realizace

Struktura aktivity:

- uvolnění těla
- pohybové asociace
- rozcvičení mluvidel a hlasivek
- asociace, tvorba příběhu
- tvorba příběhu v celé skupině
- příběh s příkazem – překážkou



Rozvedení struktury:

- Uvolnění těla, pohybové asociace

Realizátor pozve žáky do prostoru. Pustí hudbu a nechá žáky chodit po prostoru se zadáním, ať si uvolní své tělo, vyklepají končetiny, proskáčou se. Postupně tyto „uvolňovací cviky“ začne mísit se zadáním už na konkrétnější činnosti – důležité je používat tělo, mohou si pomoci zvuky, ale neměli by souvisle mluvit (např. chodíte lesem, běháte po louce, brodíte se bahnem, přes cestu máte velkou kládu). V další části pustí realizátor hudbu, která se žákům už pojí s nějakou asociací či atmosférou a opět dává konkrétní zadání, které žáci předvádějí (klaun se učí žonglovat, klauniáda, poprvé v tanečních, labutí jezero, opera, rockový koncert). Realizátor zadání rozšiřuje, ať ho plní žáci jako skupina, a ne jako jednotlivci. Naladěním se na ostatní ve skupinových aktivitách jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

- Rozcvičení mluvidel a hlasivek

Realizátor vypne hudbu a vyzve žáky, aby si stoupli do kruhu. Realizátor vysvětluje jednotlivé úkony na uvolnění mluvidel a dechu a dělá je zároveň s žáky. Začíná se dýcháním do břicha, do žeber, do hrudníku a dech se vypouští na písmeno „s“. To se 3krát opakuje. Poté se třením zahřejí dlaně a přikládají se na obličej, který se promáčkává jako „těstíčko“, vytahuje se čelo, uši a 3krát se co nejvíce vyplázne jazyk. Jazyk následně projíždí celou dutinou ústní, jako při „čištění zubů od jídla“, rty jsou zavřené. Následuje děláni šklebících grimas na uvolnění mimických svalů. Naváže se děláním „koníka“ - brrr přes rty, „cililink“ - rozcvičení jazyka, „čertík“ - jazykem blblbl. Poslední část je cvičení na sílu hlasu. Žáci si představí, že drží v ruce míček a spolu s výkřikem ho musí hodit na člověka na druhé straně kruhu, pak přes celou místnost, pak si představit, že stojí na jednom kopci a míček hází na druhý kopec, a nakonec se snaží svým hlasem „posunout nebo prorazit zeď“.

- Asociace, tvorba příběhu

Realizátor účastníky nechá rozdělit do dvou přibližně stejných skupin a nechá je vytvořit kruh. Každý kruh pracuje samostatně. Realizátor se žáků ptá, zda už někdy slyšeli slovo asociace. Všichni společně se snaží termín definovat. Žáci mají právo použít vždy jedno slovo, a to slovo musí být vždy asociací na slovo, které řekl účastník po jejich pravé ruce. Vždy mluví jen jeden, asociční tok může projet i několik koleček za sebou, důležité je hlídat rytmus a kontinuitu. Následuje tvorba jednoduchého příběhu. Realizátor dá téma a účastníci se snaží během dvou koleček, kdy každý opět může říci pouze jedno slovo, odvyprávět příběh s úvodem, zápletkou a koncem. Realizátor navazuje na to, co si s žáky řekli o pravidlech příběhu při společném bloku Komiks, gag, pointa. Takových témat dostanou obě skupiny tak 3–4. Rozšířením tohoto cvičení je, že každý může říci krátkou jednoduchou větu a kolečko projede jen jednou. Realizátor opět zadá téma, vyzkouší se alespoň 2krát. Cvičením mluveného projevu a konkrétně asociací je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce.

- Tvorba příběhu v celé skupině

Nakonec se obě skupiny propojí, realizátor určí téma, každý může říci jen jednu jednoduchou větu a během jednoho či dvou koleček se snaží žáci vytvořit a pointovat příběh.

- Příběh s příkazem – překážkou

Realizátor nechá účastníky vytvořit dvojice. Jeden z dvojice vypráví příběh a druhý mu ho tzv. upravuje pomocí „příkazů“, hesel: LŽEŠ, PŘEHÁNEJ, ROZVEĎ TO, POKRAČUJ. Po chvilce vyzve žáky, aby se prohodili a cvičení se opakuje.



V závěru aktivity realizátor se žáky projde, co všechno si rozcvičili a mohou svobodně používat. Po celou dobu aktivity žáci plněním úkolů a sebereflexí rozvíjí schopnost učit se.

Uzavření

Realizátor spolu s žáky znovu zopakuje, na co byla jednotlivá cvičení zaměřena, co procvičovali, co trénovali? Dech, hlas a myšlenka, kterou chci říci, je pro člověka při mluveném projevu to nejdůležitější

Poznámky

Cvičení na sebe kontinuálně navazují, aby se postupně žáci uvolňovali a byli schopní kreativně tvořit. Nejprve je potřeba uvolnit tělo, pak dech a hlasivky a pak se zaměříme na myšlenku. Mezi žáky mohou být velké rozdíly. Cvičení jsou koncipovaná tak, aby nikdo neměl pocit, že mu něco nejde nebo skupinu brzdí. Je zde prostor pro osobní přístup a tempo zvolit podle dynamiky skupiny.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Počítač	1
Play list songů	
reproduktor	

3.2.3 Střídám žánry

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	IV
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	3
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žáci si vyzkouší práci s informacemi. Zjistí, jak zvolený žánr ovlivňuje obsah a množství předaných informací. Žák zakusí pocit, kdy stojí před kamerou, v záři všech reflektorů, zvuk je nad ním snímán tágem a pozornost všech přítomných je upřena pouze na něho jako na jediného protagonistu. A v této situaci začíná mluvit.

Sdělení

Přirozený projev na kameru je o tréninku. Pomáhá správný dech a příprava – vědět, co chci říci.



Metody

Aktivizace, Tvoření, Dramatická výchova.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - prací s textem o strašilce.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - tříděním informací v textu a vybráním toho důležitého pro můj žánr.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - vytvářením různých žánrů interpretace textu.

Uvedení

Příprava

- Filmová technika
- Světelná technika
- Zvuková technika
- Volný prostor s bílou zdí, místnost, kde je dobrá akustika
- Vytištěné papíry s informacemi o strašilce
- Propisky, papíry

Realizace

Aktivitu uvádějí celkem tři realizátoři – filmový a zvukový specialista a jeden další realizátor, který celou aktivitou žáky provází. Žáci pracují v celé skupině, ve trojicích, ve dvojicích i jako jednotlivci. Nejprve se snaží pojmut a zažít si informace o strašilce ďábelské. Následně tvoří své projevy v různých žánrech, které jsou předem dány realizátorem. Realizátor žáky připraví na výstup a projev před kamerou. Jejich projev je natáčen za pomoci a technického přispění dalších žáků. Nakonec si pojmenují, co pro ně v celé aktivitě bylo nejtěžší a v čem je jejich kolegové inspirovali.

Struktura

- Práce s textem a informacemi

Žáci se shromáždí kolem realizátora, který jim začne číst informace o strašilce ďábelské. Vždy přečte pár informací, které pak opakuje a žáci ho doplňují nebo přímo informace už říkají za něj. Když přečte všechny informace, celý text, nechá text říkat už jen žáky. Žáci se rozdělí do trojic a v každé trojici se postupně střídají a říkají vše o strašilce, na co si vzpomenu. To samé dělají i ve dvojicích. Nejprve se též střídají, pak už říká jen jeden z dvojice a druhý ho vede pohybově. Tímto opakováním textu se žákům text dostává tzv. pod kůži. Následně nebudou na text dlouze vzpomínat, ale budou si s ním moci svobodněji hrát. Touto prací s textem je u žáků rozvíjena kompetence komunikace v mateřském jazyce.

- Tvorba v žánrech

Realizátor představí tři žánry, z kterých si každý žák má vybrat dva. A v těchto žánrech má zpracovat informace, které získal o strašilce. Výsledkem má být mluvený projev, tedy je žákům realizátorem doporučeno, aby si nejprve obě verze zkusili říci nahlas a pak teprve si je zapsali. V opačném pořadí by se mohlo stát, že žákům napsaný text nepůjde tzv. do pusy a bude šustit papírem. Na tvorbu mají žáci celkem 8 minut. Po uplynutí pěti minut dá realizátor žákům vytištěný text o strašilce, aby si mohli případně doplnit informace, které už o strašilce ztratili. Záměrně je jim vytištěný text dán až v poslední fázi, aby se při chystání jejich mluveného projevu nenechali „zválcovat“ textem a netvořili složitá



souvětí a myšlenkové konstrukty. Takto se lépe mohou soustředit na žánr a formu svého projevu. Zároveň si přesně uvědomí váhu informací a jejich smysl a zvolí skutečně jen to, co chtějí říci. Touto interpretací textu a informací je u žáků rozvíjeno kulturní povědomí a vyjádření.

- **Natáčení projevu před kamerou**

Realizátor opět žáky shromáždí kolem sebe a naučí je dýchací cvičení. Následně se žáků doptává, v čem je toto cvičení dobré, proč si myslí, že to dělají. Společnou diskusí se dostávají až k tématu trémy a způsobům, jak se s trémou vypořádat.

Realizátor žákům vysvětlí, jak bude probíhat část „natáčení projevu před kamerou“. Žáci si určí pořadí v řadě a pak už se střídají v různých pozicích. Buď stojí před kamerou nebo ovládají světla či zvuk. Se světly i se zvukem jim ještě pomáhají a na případné otázky odpovídají realizátoři, filmový specialista a zvukový specialista. Specialisté hlídají, aby výsledná kvalita materiálů byla použitelná pro následný střih v závěru druhého dne. To, že s materiály budou ještě žáci pracovat se dozvídají až v závěru této aktivity. Je to proto, aby se žáci zbytečně nefixovali na výsledek, ale aby byli schopni kontinuálně projít jednotlivými fázemi tvůrčího procesu.

Realizátor, který celou aktivitou provází, se snaží po celou dobu udržet přátelské a bezpečné prostředí, aby se všem žákům před kamerou dobře pracovalo, nestyděli se, nebojovali s trémou a třeba se nezablokovali. K tomu se snaží vést i zbytek skupiny, žáky, kteří v danou dobu zrovna neobsluhují ani světlo, ani zvuk a stávají se tzv. adresáty a pomocníky protagonistovi, který zrovna stojí před kamerou.

Pro žáka (protagonistu), který stojí před kamerou, je důležité, aby se cítil bezpečně a cítil podporu všech ostatních žáků. Ostatní žáci se sledováním protagonisty naopak učí, co funguje, kde je potřeba použít jinou intonaci atd. Tím vstřebávají další informace, které je posouvají a dostávají se rychleji dopředu.

V této části aktivity jsou žáci vystaveni třídění a vstřebávání velkého množství informací a v pravý čas musí být schopni použít zrovna to, co se po nich žádá. Selekcí informací je u nich rozvíjena matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií.

- **Diskuse po natáčení**

Realizátor požádá žáky, aby si společně sedli do kruhu. Ptá se žáků, co pro ně bylo při této aktivitě nejtěžší a proč. A jak se jim podařilo se s tím poprat. Pro realizátora je to dobrý prostor pro zjištění, v jaké fázi se skupina nachází. Zda se bojí techniky nebo naopak svého projevu atd. Dále se realizátor každého ptá, co ho inspirovalo v přístupu dalších žáků, jak pracovali se žánry. Podle odpovědí na tuto otázku realizátor zjišťuje, jak jsou jednotlivci schopni učit se od ostatních a jak moc si všímají práce dalších.

V poslední fázi realizátor vyzve žáky, aby si natočené materiály nechali stáhnout na své flash disky. Zdůrazní, ať si nechají přetáhnout všechny video i zvukové verze, že s nimi ještě dnes budou pracovat. Za stáhnutí všech verzí jsou zodpovědní specialisté na film a zvuk. Ti také po skončení celé aktivity zálohují veškerý natočený materiál na projektový disk.

Uzavření

Krátká diskuse, co bylo pro žáky v této aktivitě nejtěžší a co jim pomohlo a proč (každý z žáků řekne jednu věc). Dále každý z žáků se pokusí říci alespoň jednu věc, která ho inspirovala na přístupu k uchopení žánrů u jeho kolegů. Poznatky si napíší do svého notýsku a zároveň si tam připíší, co je inspirovalo na práci druhých, co pro ně bylo originální.



Každý žák si na svůj flash disk přetáhne veškerý nasbíraný materiál. To znamená videosoubory dvou variant, které měl před kamerou. Přetáhne si i tzv. nepovedené verze, můžou se mu při závěrečném střihu hodit. Dále si přetáhne i zvukové soubory ze ZOOMu, aby mohl zvuk s videem synchronizovat.

Poznámky

- Důležité je hlídat čas, aby se práce před kamerou neprotahovala a každý měl dostatek času. Točit každý projev maximálně dvakrát.
- Navodit bezpečné prostředí pro všechny žáky, aby se nikdo před kamerou nezablokoval. Ostatní by se neměli nikomu smát, ale měli by si všichni navzájem fandit a podporovat se.
- Hlídat, aby zbytek žáků, kteří čekají na svůj prostor před kamerou, zůstal stále „IN“. Zapojovat je do technických dovedností. A postarat se, aby účinkujícího protagonistu sledovali a učili se z jeho projevu.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Text Stražilka	1 pro žáka
Papíry	
Propisky	

3.2.4 Kamera

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	III
Autoři	Jana Prokešová, Tomáš Kratochvíl, Patrik Král, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák se naučí používat základní funkce a nastavení poloprofesionální kamery (fotoaparátu) a jeho příslušenství, které bude při natáčení používat.

Sdělení

Chápu, k čemu jsou manuální funkce kamery a umím s nimi pracovat. Dovedu zacházet se stativem a s osvětlovací technikou.

Metody

Frontální výuka, provádění pokusů

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s poloprofesionální filmařskou technikou.



- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - nastavováním manuálních funkcí kamer.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - práci se stativy, stojany a světly.
 - okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s pracovníkem neformálního vzdělávání.
 - přípravou materiálu vhodného pro střih.

Uvedení

Příprava

Je třeba mít připravený dostatečný počet kamer a fotoaparátů, stativů a světel, aby měl každý žák vždy něco v ruce a nikdo nečekal ve frontě. Musí být nabité baterie a akumulátory (u kamer i světel). Je dobré, když jsou prázdné a naformátované karty, aby se žákům nemíchal materiál pořízený v různých dnech.

Realizace

Filmový specialista před tabulí poskytuje výklad o nastavení manuálních funkcí na kameře. Vypisuje na tabuli základní body. Ostření, clona, čas závěrky, vyvážení bílé, gain, ND filtry, zoom, ohnisková vzdálenost. Vysvětluje, co k čemu slouží a v jaké situaci se hodí které nastavení. Žáci si dělají poznámky. Poté si každý žák vše vyzkouší na kameře či fotoaparátu, včetně vyjmutí a vložení baterie a paměťové karty. Druhou částí aktivity je výklad o práci se stativem a s různými druhy světel. I to si účastníci vyzkouší: složit a rozložit stativ, umístit na něj kameru, najít vodorovnou pozici, zakomponovat a zaaretovat, pořídit plynulý pohyblivý záběr (švenk). Práce se světly obnáší rozložení stojanů a umístění světel, správné rozmístění po prostoru, nastavení intenzity a barvy, použití odrazných nebo difuzních desek. Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s poloprofesionální filmařskou technikou si žáci prohloubí kompetenci Komunikace v mateřském jazyce.

Filmový specialista na příkladu včerejšího natáčení s primitivní technikou s automatickými funkcemi vysvětlí výhodu práce s manuálními funkcemi. Ta výhoda jednoduše spočívá v tom, že máte vše pod kontrolou a nespoleháte se na automatické funkce. Následující pořadí výkladu není závazné.

Ostření (focus). Filmový specialista na přítomných kamerách a fotoaparátech ukáže, kde má který přístroj přepínání mezi auto a manual focusem. Vysvětlí, jak se dá na kterém přístroji kontrolovat správné zaostření, a že výhoda spočívá například v tom, že když sledujete objekt v určité vzdálenosti a mezi vámi a objektem přejde postava, kamera sama nepřeostří na procházející postavu, ale zůstane zaostřena na objekt.

Clona (iris) je základní nástroj pro expozici záběru, to znamená jeho světlost nebo tmavost. Clona se udává tzv. clonovým číslem. Čím menší číslo, tím více světla jde objektivem na čip. Míra clony má vliv na hloubku ostrosti. Čím menší clonové číslo, tím menší hloubka ostrosti. To znamená, že objekt je ostrý a pozadí za ním neostré. Hloubka ostrosti má svůj význam pro zvýraznění určitého objektu a jeho oddělení od pozadí a popředí, nebo naopak pro zobrazení celého výjevu v ostrosti (například při velkém celku). Po tomto stručném výkladu filmový specialista ukáže, kde a na kterém přístroji se ovládá clona a kde se zobrazuje clonové číslo.

Rychlost závěrky. Žákům na této úrovni stačí, aby věděli, že standardní nastavení je 50 snímků za vteřinu (frames per second). Pokud by z nějakých důvodů chtěli sekající se rozmazaný obraz, nastaví menší hodnotu, pokud by chtěli dosáhnout ostrého zobrazení v pohybu, nastaví větší hodnotu. Následuje ukázka, kde na kterém přístroji se ovládá rychlost závěrky a kde se zobrazuje její kontrolka.



Vyvážení bílé. Manuální vyvážení bílé zabraňuje tomu, aby si přístroj během záběru tuto hodnotu sám měnil a způsoboval tak jeho žloutnutí a modrání. Žákům bude stačit, když se seznámí s přednastavenými funkcemi (sluníčko, mraky, žárovka, zářivka atd.). Budou potřebovat vědět, kde se funkce nastavuje a jak vypadá její kontrolka. Poté je třeba jim v průběhu vlastního natáčení tuto funkci připomínat, protože se na ni snadno zapomíná.

Zisk (gain). Jedná se o umělé zesvětlení obrazu. Uvádí se v různých jednotkách (decibely, ISO) a je to technologie použitelná jen do určité míry, pak způsobuje zrnitost obrazu. U různých zařízení je možná míra použití různá. Zde je nutné, aby měl filmový specialista všechny přístroje ozkoušené a věděl, kde se daná míra nachází.

ND filtry (šedáky) slouží k umělému ztmavení obrazu při velkém zdroji světla, například za slunečného dne. Je to velmi užitečný nástroj, protože umožňuje nechat clonové číslo na nižší hodnotě a nepřicházet zbytečně o požadovanou hloubku ostrosti. Některé poloprofesionální kamery možnost ND filtrů nemají, fotoaparáty je nemají nikdy. Nahrazují se tmavým filtrem, který se našroubuje před objektiv.

ZOOM. Přiblížení nebo oddálení obrazu pomocí kolébky nebo otočením prstence objektivu. Při zazoomování se zmenšuje hloubka ostrosti a u některých objektivů se mění clonové číslo směrem nahoru.

Ohnisková vzdálenost. S touto problematikou má cenu žáky seznamovat jen za předpokladu, že budou pracovat s vyměnitelnými objektivy.

V následné části si mají žáci vyzkoušet postupně všechny kamery a fotoaparáty, které jsou k dispozici. Nastavováním manuálních funkcí kamer si žáci prohlubují kompetenci Schopnost práce s digitálními technologiemi. Filmový specialista musí různé části předešlého výkladu opakovat a znovu ukazovat, kde se co ovládá. Je to poměrně velká suma informací a málokdo by ji dokázal vstřebat naráz. Je dobré dbát na to, aby si každý vyzkoušel vyjmout a vložit paměťovou kartu a baterii či akumulátor. Pokud na každého účastníka nezbude přístroj, rozdá filmový specialista zbývajícím složený stativ a dá jim za úkol jej rozložit, umístit do něj fotoaparát či kameru s destičkou vespod a pak zase stativ složit. Je to intuitivní práce a nepotřebuje nutně instruktáž.

Další část se věnuje světlům. Žáci si nejdřív zkusí složit stojany a umístit nahoru světla. Poté filmový specialista představí, jaké druhy světél jsou k dispozici, jak se liší bodové světlo od plošného, jak ostré od rozptýleného (měkkého), modré od žlutého. Filmový specialista představí základní nastavení světél pro portrét a ukáže, jak jednotlivá světla mění charakter objektu. Ukáže, co způsobí světlo zepředu, ze stran anebo kontra nasvícení. Žáci si pak vše sami zkusí v roli osvětlovačů, kameramanů a figurantů. Zvládnutím těchto dovedností si žáci prohlubují kompetenci Schopnost učit se.

Uzavření

Po skončení časového limitu se účastníci rozdělí do skupin a osvojené dovednosti si v praxi vyzkouší v programovém bloku V hlavní roli strašilka

Poznámky

Zkušenost ukázala, že manuálních funkcí kamery se žáci naučí rychle ovládat a dál s nimi pracují ve své následující tvorbě. Také natáčení se stativem využívají celkem hojně. Světla však příliš nevyužívají, anebo ne v míře, kterou jim námi připravená technika umožňuje. Vysvětlujeme si to tím, že kamera a stativ je pohltí do té míry, že na studium světél jim nezbývá mentální energie. Proto je potřeba jim v průběhu kurzu s osvětlováním scény pomáhat.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Kamera/Digitální fotoaparát	Ideálně pro polovinu účastníků
Stativy na pro kamery	Stejný počet jako fotoaparátů
Světla se stativy	Pro každého žáka jeden

3.2.5 V hlavní roli strašilka

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	III
Autoři	Jana Prokešová, Tomáš Kratochvíl, Patrik Král, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	3
Čas na realizaci	75 minut
Čas na přípravu	60 minut
Prostředí	Interiér, 2 oddělené místnosti
Rozdělení	tříčlenné týmy

Cíle

Žák si vyzkouší roli svébytného tvůrce a zároveň práci v malém filmovém týmu. Aplikuje všechny nabyté znalosti a dovednosti k nahrávání zvuku a natáčení videa. Zautomatizuje si práci s kamerou, zoomem, světly a živým projevem před kamerou.

Sdělení

Každá role – pozice má při natáčení svou funkci a úlohu. Celek výsledného videa se skládá z těchto jednotlivých složek. Aby se dosáhlo dobrého celku, musí spolu složky správně komunikovat.

Metody

Tvoření, Zážitková pedagogika, Skupinová výuka, Dramatická výchova.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - prezentováním připraveného textu před kamerou.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny
 - domluvou a tvůrčí prací ve skupině, kde mají všichni stejnou pozici.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - pozitivní zpětnou vazbou a vědomím a podporováním toho, aby do toho šli všichni společně.

Uvedení

Příprava

- 2 oddělené místnosti
- 4 natáčecí stanoviště (3 pro točení strašilek v jedné místnosti, 1 pro točení před bílou zdí)
- 3 akvária se strašilkami



Realizace

Aktivitu uvádějí celkem 3 realizátoři – filmový a zvukový specialista a jeden další realizátor, který celou aktivitou žáky provází. Žáci pracují ve tříčlenných týmech a během šedesátiminutového bloku si každý vyzkouší roli zvukaře, roli filmaře a osvětlovače, a roli aktéra před kamerou. Po celou dobu natáčení jsou v interakci se živou strašilkou ďábelskou, kterou se snaží zachytit v detailu, při jejím pohybu nebo jak sedí na těle aktéra. Aktivita navazuje na blok Střídám žánry. Z této aktivity mohou žáci použít připravené texty, o které se mohou při natáčení opřít. Žáci mají k dispozici celkem 4 natáčecí místa ve dvou místnostech, aby se skupinky navzájem nerušily, hlavně při natáčení zvuku. Jedno natáčecí místo je před bílou zdí v jedné místnosti, další tři jsou ve vedlejší místnosti u akvárií se strašilkami. Po celou dobu natáčení jsou žákům k dispozici specialisté na video a zvuk, kteří jim pomáhají s případnými technickými problémy. Realizátor, který celou aktivitou žáky provází, vysvětlí zadání celé aktivity, následně hlídá čas a hladký průběh výměn všech členů v týmech a výměny na jednotlivých natáčecích stanovištích. Aktivitu realizátor uzavře uvolňovací aktivitou pro celou skupinu.

Podrobnější popis struktury:

- Rozdělení do týmů

Realizátor namotivuje žáky k tomu, že nyní již vědí, jak správně nahrát zvuk a natočit video, a že je dobré si tyto dovednosti zautomatizovat. Nechá žáky rozdělit do tříčlenných týmů a vysvětlí jim, o co půjde v následujících šedesáti minutách.

Žáci budou pracovat v malých filmových týmech. Každému týmu je přiřazena živá strašilka. Jako filmový tým se žáci snaží nasbírat kvalitní materiál, který zachycuje detail strašilky, pohyb strašilky, strašilku na lidském těle atd. Každý žák z týmu si postupně vyzkouší všechny role ve filmovém štábu. Role jsou tři a střídají si je cca po dvaceti minutách. Role zvukaře, role filmaře a osvětlovače – to je role spojená a s nastavováním světel pomáhá filmaři zvukař, aby stále nemusel odbíhat od kamery. A poslední role je aktér. Člověk, který stojí před kamerou, ať už má či nemá zrovna na sobě strašilku a zrovna mluví či nemluví.

Realizátor žákům připomene, že tento blok navazuje na blok, kdy pracovali s informacemi o strašilce a tvořili texty v různých žánrech. Podpoří je, aby se tyto texty nebáli použít jako scénář, jako osnovu... atd. Pomůže jim to při natáčení, aby jejich záběry byly logické a smysluplné. Je dobré toto zdůraznit, aby v následujícím bloku hlavně točili a neztráceli čas vymýšlením nových konceptů. Opětovnou prací s textem a následným živým projevem před kamerou je rozvíjena komunikace v mateřském jazyce.

Dále realizátor představí žákům místa, kde se bude natáčet. Jedná se celkem o 4 natáčecí místa ve dvou místnostech, aby se skupinky navzájem nerušily, hlavně při natáčení zvuku. Jedno natáčecí místo je před bílou zdí v jedné místnosti, další tři jsou ve vedlejší místnosti u akvárií se strašilkami.

Realizátor žákům připomene, že po celou dobu natáčení jim jsou k dispozici specialisté na video a zvuk, kteří jim pomohou s případnými technickými problémy.

Realizátor seznámí žáky s harmonogramem celého natáčecího bloku. Začne se 5minutovou poradou, při které se týmy domluví, na co se v jednotlivých dvacetiminutových blocích zaměří, kdo bude mít kdy jakou roli ve štábu a co pro ně bude stěžejním tématem – jaké záběry se budou snažit získat. Domluvou a tvůrčí prací ve skupině, kde mají všichni stejnou pozici, jsou rozvíjeny sociální a občanské schopnosti každého žáka.

Po pěti minutách realizátor odstartuje první dvacetiminutový blok, pak ho ukončí a odstartuje další blok. A pak ještě jeden.



Blok s časovou dotací dvacet minut je volen záměrně. Není to moc času, aby se žáci zbytečně tzv. nerozpovídali, ale snažili se jít do akce a točit a zkoušet. Osvědčenější je zde metoda pokus – omyl. Aby si hlavně žáci celý proces zažili na vlastní kůži a pokud možno co nejvíce samostatně jako tým. Tímto přístupem je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

- Práce v týmech

Realizátor vyzve žáky, aby se dali do týmů a začne odpočítávat pětiminutovou poradou. Po pěti minutách si žáci vybírají natáčecí místo a začíná první dvacetiminutový blok.

Realizátor průběžně obchází skupinky a snaží se, aby se žáci tzv. nezasekávali a snažili se co nejvíce prakticky tvořit.

Průběžně jednotlivé týmy obchází i specialista na zvuk a specialista na film. Pokud žáci mají nějaký problém nebo si s něčím neví rady, tak je specialisté buď navedou, anebo jim problém pomohou vyřešit. Ale snaží se, aby si na co nejvíc věcí přišel každý tým sám.

Po sedmnácti minutách realizátor žáky informuje o čase, aby stihli dokončit to, co mají v tomto bloku rozdělané. Po dvaceti minutách realizátor vyzve týmy, aby se prostřídali na natáčecích stanovištích a zároveň si vystřídali role v týmu a začíná odpočítávat dalších dvacet minut.

Realizátor opět týmy upozorňuje po sedmnácti minutách a proces se opakuje i u dalšího posledního bloku.

- Závěr pro celou skupinu

Realizátor vyzve všechny týmy, aby dokončily svou práci, zhasly světla a předaly své flash disky specialistům.

Realizátor pozve všechny do prostoru. Žákům vysvětlí, proč pracovali trochu tzv. pod časovým tlakem. A aby se žáci z případného přetlaku nebo stažení uvolnili, vysvětlí jim aktivitu na uvolnění těla.

Každý žák se nadýchne, zvedne ruce nad hlavu a při výdechu se předkloní, uvolní ruce, trup, šíji, hlavu a snaží se trochu vytřepat. Toto žáci opakují alespoň ještě dvakrát.

Specialisté podle týmů předají veškeré materiály na flash disky. Každý z týmu bude mít na svém flash disku všechny materiály, které za šedesát minut jejich tým stihl natočit. S materiály budou žáci následně pracovat při bloku Jsi premiér střih.

Uzavření

V závěru aktivity se opět spojí celá skupina a realizátor s žáky udělá fyzickou uvolňovací aktivitu.

Poznámky

- Aktivita je záměrně mírně v časové presu, aby žáci šli tzv. více na cíl, a ne na zdlouhavé rozvádění konceptů. Je opačně koncipovaná než aktivita, na kterou navazuje Střídám žánry.
- Realizátor i specialisté na zvuk a film jsou po celou dobu žákům k dispozici a připraveni řešit jejich technické obtíže, ale snaží se, aby si na co nejvíc věcí přišel každý tým sám. Aby týmy pracovaly co nejvíce samostatně.
- Při úvodním vysvětlování je dobré, aby realizátor zdůraznil, že mají své natáčení opřít už o hotové texty z předešlého bloku Střídám žánry, aby žáci měli v natočených záběrech nějakou logiku a smysl a mohli se záběry posléze pracovat. Cílem je, aby z nasbíraného materiálu, který nasbírají v blocích Střídám žánry a V hlavní roli strašilka, byli žáci schopní



odpoledne sestříhat samostatné dílo. Není ale zapotřebí jim to říkat takto explicitně, aby je to zbytečně nesvazovalo. Jde jen o to, aby si žáci uvědomili, že narativní materiály o strašilce a materiály natočené se strašilkou spolu musí komunikovat.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
světla	10
odrazové desky	4
zoom	4 - 8
kamera	4
strašilka	10
akvária	3
stativ	4

3.2.6 Expoziční hra

Účastníků	neomezeně
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autor/ři	David Číhal
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	expozice Vida!
Rozdělení	jednotlivci, popřípadě dvojice

Cíle

- Účastník zjistí pár zajímavých informací z různých exponátů.
- Účastník získá nový pohled na zadání her formou šifry.
- Účastník se socializuje s ostatními formou hry, ve které s nimi může kooperovat.
- Účastník se aktivitou po sedavých aktivitách rozhybe a uvolní.

Sdělení

Zadání her mohou být zadána na první pohled nesrozumitelným způsobem a je nutno nejdříve je rozšifrovat, aby dávala smysl.

Metody

Aktivizace, Problem solving, Skupinová výuka, Strategie

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění výkladu pravidel simulační hry a pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky.
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry.
 - porozuměním jednotlivých šifer a hádanek.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:



- nutností najít a zjistit faktické údaje v expozici a následné správné použití těchto údajů při vyplňování křížovky.
- Smysl pro orientaci a prostorová představivost jsou rozvíjeny:
 - zakreslováním hledané trasy do mapy exponátů.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - časovým limitem ukončení hry.

Uvedení

Příprava

Pár hodin před konáním aktivity si vytisknout zadání první i druhé části v počtu kusů rovným počtu účastníků/účastnických dvojic. Půl hodiny před uvedením připevnit zadání na podložky a nachystat psací potřeby, umístit zadání druhé části do expozice a poklady do ložnic.

Realizace

V klidné místnosti rozdat zadání, vysvětlit pravidla a odstartovat hru. Pochopením pravidel si žák prohlubuje kompetenci Komunikace v mateřském jazyce. Během hry žáci řeší šifry a tím si prohlubují kompetence Smysl pro iniciativu a podnikavost a Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií. Žáci se musí během hry orientovat podle plánu expozice VIDA! science centra a tím si prohlubují kompetenci Smysl pro orientaci a prostorová představivost. V průběhu hry pozorovat účastníky při práci a mírně nabádat a pomáhat s vyřešením jednotlivých úloh v zadání. Upozorňovat na ubíhající čas, aby všichni měli šanci hru dokončit. Poté, co všichni účastníci obě zadání vylustí, seskupit je v ložnicích, oficiálně hru ukončit a dovést účastníky na start hry.

Motivace probíhá tím způsobem, že je realizátor stále s žáky. Aktivně se snaží od roztroušených skupinek zjistit, jak postupují a posílá je ke správným exponátům. Pokud by žáci bloudili nebo měli zapsané špatné odpovědi, upozorní je na to a navede je správným směrem. Pravidla se zjednoduší už více nedají. Zjednoduší se dá pouze druhý úkol, kdy realizátor předvede žákům řešení první části druhého úkolu. Pokud by se našla skupinka, která vypadá, že nedokáže do konce časového limitu poklad najít, jde realizátor přímo s nimi a zapojuje se do řešení úkolu se skupinkou. Pokud žáci nestihnou poklad najít, pošle je realizátor do místnosti s pokladem, kde děti nalézají hlavolam, co je jejich odměnou za splnění úkolu.

Uzavření

Zkontrolovat, že v expozici nic ze hry nezůstalo, tj. desky, zadání, psací potřeby. Uklidit ložnice od uchycení pokladu. Vybrat od účastníků desky, materiály a psací potřeby.

Poznámky

Pokud jsou k tomu personální kapacity, je dobré aktivitu žáků v expozici natočit. Vznikne tím materiál, který je možné sdílet na FB stránce VIRUScience.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
desky	1 ks pro každého účastníka	podložka na psaní k vyplnění zadání
psací potřeby	1 ks pro každého účastníka	propiska/tužka/fix
zadání první části	1 ks pro každého účastníka	papírová křížovka s otázkami na faktické informace z prostředí expozice
zadání druhé části	1 ks pro každého účastníka	papír s psanou šifrou jejímž vyřešením účastníci získají polohu pokladu



poklad	1 ks pro každého účastníka	odměna za ukončení hry
--------	----------------------------	------------------------

3.2.7 Můj oblíbený virál

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	III
Autor/ři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Účastník si zodpoví otázku, co pro něj znamená pojem virální science video.

Sdělení

K science videu se dá přistupovat různými způsoby.

Metody

Projekt

Klíčové kompetence

- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - prací s tablety.
 - orientací ve virtuálním prostoru.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - rešeršováním.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - přemýšlením nad tím, na který tip videí lidé rádi koukají a sdílejí.
 - kladením si otázky, co je to virální science video.

Uvedení

Příprava

Je třeba připravit počítač s projektořem a pro každého účastníka tablet, který má přístup k internetu. Pro každého účastníka připravit židli se stolem.

Realizace

Realizátor dá pokyn, aby si účastníci sedli ke stolům, kde jsou připravené tablety. Pustí jim na ukázkou jedno science video. Například toto [Vadnoucí květina](#). Zadá jim úkol, aby našli na internetu zveřejněné video, které je vědecké a zároveň hodně sledované. Vyhledáváním a zjišťováním údajů o videích si procvičují kompetence Schopnost práce s digitálními technologiemi a Schopnost učit se. To znamená, že je science a zároveň virální. Zkoumáním toho, co lidi u vědeckých videích hlavně sdílejí a sledují, si prohlubují kompetenci Kulturní povědomí a vyjádření. Poté, co ho najdou, odešlou link na video



po mailu pracovníkovi neformálního vzdělávání, nebo ho odešlou ve zprávě na messenger [VIRUScience](#).

Během hledání je dobré žáky motivovat k práci. Pokud žák tápe, nechat si nějaké video pustit a okomentovat, jestli se vydává dobrým směrem. Pokud ale žák má nějakou představu, nezasahovat do ní. Cílem je získat velkou paletu videí pro další program, ve kterém se budou daná videa rozebírat.

Uzavření

Realizátor žákům poděkuje a sdělí jim, že k jednotlivým videím se vrátí později další den. Je dobré, pokud si realizátor před dalším programem videa pustí a sám si je rozebere. Při práci se skupinou už na to není mnoho času.

Poznámky

Aktivita má připravit žáky na přednášku o virálních videích. Poté, co si sami projdou videa, která jim připadají virální, budou lépe přijímat informace od odborníka.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Tablet	Pro každého jeden	Nabité tablety s nainstalovaným KineMaster

3.2.8 Virál (přednáška)

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	III
Autor	David Spáčil
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák pochopí, co je to virální video, k čemu slouží a získá představu o tom, jakým způsobem se vytváří.

Sdělení

Virál je v dnešní době stále častěji využívaný nástroj k rozšiřování informací.

Metody

Frontální výuka



Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním přednášeného textu.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - pochopením zpracovávaných statistických dat o dosahu videí na sociálních sítích a YouTube.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - popisem fungování současných médií a jejich dosah.

Uvedení

Příprava

Nahrát do počítače prezentaci. Připravit projektor, ozvučení zvuku z počítače. Nachystat místnost na přednášku.

Je dobré se s přednášejícím tak 20 minut před přednáškou sejít a sdělit mu aktuální informace o kurzu a jeho účastnících.

- Kolik je účastníků.
- Co všechno zatím absolvovali.
- Jaký je program v následujících dnech.
- Jaké mají účastníci zkušenosti s natáčením.
- Co účastníci od kurzu očekávají.

Realizace

Realizátor představí specialistu na tvorbu virálních videí. Rozdá žákům papírky, na které mohou formulovat otázky během přednášky.

Specialista začne přednášet o virálních videích. Žáci poslechem přednášky a seznámením se s novými pojmy procvičují kompetenci Komunikace v mateřském jazyce. Specialista stručně seznámí žáky s tím, proč se virální videa tvoří a k čemu a jaké prostředky se k tomu používají. Představuje ukázky různých virálních videí. Tím si žáci rozšiřují kompetenci Kulturní povědomí a vyjádření. Představuje ukázky ze své vlastní tvorby. Vysvětluje, jaká je cesta od zadání přes prvotní nápad, realizaci a výslednou podobu science videa. Ve statistikách na sociálních sítích ukazuje, jak se video od zveřejňování šířilo a stručně nastíní, jak s těmito statistikami pracuje. Tím si žáci prohlubují kompetenci Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií.

Uzavření

Na konci přednášky přichází pracovník neformálního vzdělávání. Poděkuje přednášejícímu a začíná řídit diskuzi: Virál (diskuze)

Poznámky

Je velmi důležité, aby přednášející byl aktivním tvůrcem virálních videí, případně člověkem, který se tímto tématem zabývá odborně na akademické půdě. Z přednášejícího musí být cítit, že má veliký odborný náskok před žáky.

Přednáška je do programu zařazena z toho důvodu, aby se účastníci setkali přímo s odborníkem na virální videa. Tato přednáška a následná diskuze je předstupněm pro konzultaci scénářů participantů ve čtvrtém dni programu: Tvorba scénáře



Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Papíry a psací potřeba	pro každého žáka	na zapisování otázek
Počítač	1	prezentace
Projektor a plátno	1	prezentace
Ozvučení počítače – reprobedny	1	ozvučení videoukázek z prezentace

3.2.9 Virál (diskuze)

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autor	David Spáčil
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	0 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák se zeptá specialisty na virální videa na vše, co ho zajímá.

Sdělení

Ted' už vím, co je virál.

Metody

Diskuze

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - formulací myšlenek do otázek.
 - pochopením, čím by pro mě mohly být zkušenosti odborníka prospěšné.

Uvedení

Příprava

Aktivitu není třeba připravovat. Volně navazuje na přednášku.

Realizace

Po ukončení přednášky realizátor poděkuje specialistovi na Virální video. Vyzve žáky, že se můžou začít ptát. V případě, že dotazy nejsou, může se pracovník neformálního vzdělávání začít vyptávat sám. Tvorbou otázek a abstrahováním informací pro svůj užitek si žáci prohlubují kompetenci Komunikace v mateřském jazyce.

Návodné otázky mohou být takovéto:



- Jakou techniku používáte při natáčení videí?
- Co všechno musíte mít hotové, než začnete psát scénář, případně jdete natáčet.
- Jakým způsobem se dá uspišit šíření videí. Znáte nějakého followera, který se zabývá science videi?
- Jaké platformy používáte pro zveřejňování videí?
- Máte teď v plánu natáčet nějaký virál?

Uzavření

Pracovník neformálního vzdělávání vyzve k posledním několika otázkám. Následně dětem oznámí, že se se specialistou ještě jednou uvidí ve čtvrtek, kdy bude probíhat práce na scénáři.

Poznámky

V případě, že se přednáška protáhne, nebo z jiného důvodu se dostane program do skluzu, je možné tuto aktivitu vypustit.

Pomůcky a materiál

Bez materiálu.

3.2.10 Jsi Premier stříh I

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	III
Autor	Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	120 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	žáci po dvojicích

Cíle

Žák bude ovládat ty nejdůležitější funkce programu Adobe Premiere. Bude schopen nahrát materiál, pracovat s obrazem i zvukem a vyexportovat výsledné dílo.

Sdělení

Stříh se skládá z technických dovedností i kreativity. Nejvíce ovšem záleží na natočeném materiálu, se kterým se ve střížně pracuje.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika



Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s programem Adobe Premiere.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - práci s programem Adobe Premiere.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s filmovým specialistou.
 - práci s dříve natočeným materiálem.
 - objevováním možností audiovizuální montáže.

Uvedení

Příprava

Je třeba mít k dispozici tolik počítačů s programem Adobe Premiere, aby skupinky žáků byly maximálně tříčlenné. Počítače a programy se musí předem vyzkoušet. Musí být dostatek místa na disku (alespoň 500 MB). Měl by fungovat přístup k internetu. Filmový specialista si pro výklad předem připraví několik záběrů, z nichž jeden bude zároveň natočen jako zvuková stopa na jiné zařízení. Tento záběr se zvukovou stopou bokem bude použit pro ukázkou synchronizace.

Realizace

Filmový specialista nejdříve ukáže, jakým způsobem je efektivní uložit, roztrždit a pojmenovat natočený audiovizuální materiál. Poté otevře program Adobe Premiere. Ukáže, co vše je třeba nastavit před založením nového projektu. Poté projekt otevře a naimportuje do něj vlastní materiál, který pořídil jako názornou pomůcku. Vytvoří novou sekvenci. Materiál, který je třeba synchronizovat, umístí dovnitř sekvence v plné délce a předvede manuální i automatický způsob synchronizace audio a video stopy. Poté naučí žáky pracovat s levým zobrazovacím oknem, ohraničovat vybrané kousky záběrů a přetahovat je do sekvence. Ukazuje užitečné klávesové zkratky pro ovládání stříhu a manipulace s kousky záběrů po časové ose. Představí základní efekty, jako jsou fade-in a fade-out, crop, transform atd., ukáže, jak pracovat s grafikou, s úrovní hlasitosti, zvukovými fade-in a fade-out. Žáci mají po každém kroku čas vyzkoušet si danou věc sami. Okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s filmovým specialistou si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se. Filmový specialista pokračuje teprve, až všichni daný krok zvládnou. Na konci výkladu se žáci pustí do práce na vlastním materiálu. Filmový specialista je k dispozici s radou a pomocí.

Úvodní výklad o správném utřídění materiálu má svůj důvod. Žákům prospěje, když si hned ze startu vytvoří zvyk pojmenovávat si soubory s materiálem celým datem včetně letopočtu, třídít je na obraz a zvuk, případně podle toho, na jaké zařízení byl záznam pořízen. Později, až budou pracovat na větších projektech, jim to usnadní práci. Po otevření Adobe Premiere se nás program zeptá na otázku, kam má umísťovat metadata projektu? Je nutné, aby o tom měl stříhač přehled. Zprv, aby nepracoval na disku, který má omezenou kapacitu nebo výkon. Zadruhé, až projekt ukončí, aby věděl, kde má metadata smazat a nezničil si aktuální práci. Importování materiálu do programu v sobě obnáší další třídění a pojmenovávání složek pro audio a videa. Zpřehledňuje to pracovní prostor. Následuje samotný výklad o základních funkcích programu. Návodů k užití jsou k dispozici v příložených odkazech. Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s programem Adobe Premiere si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce.

V druhé části aktivity žáci pracují sami a filmový specialista je obchází a snaží se jim pomáhat. Práci s programem Adobe Premiere si žáci prohlubují kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi. Někteří žáci mají tendenci zaseknout se na začátku: projíždějí pořád dokola materiál a vybírají vše, co se jim z nějakého důvodu líbí. Je třeba je povzbuzovat k jinému postupu: Vybrat si jen



to, co se jim líbí ze všeho nejvíc; základ, který jim napoví vyznění celého videa. Vytvořit kostru, kterou pak obalí masem, spíš, než aby začali budovat tělo svého díla po jednotlivých člancích prstu. Práci s dříve natočeným materiálem a objevováním možností audiovizuální montáže si žáci rozvíjejí kompetenci schopnost učit se. Žáci se rozdělí na minimalisty a perfekcionisty. Každý druh vyžaduje jiný přístup. Minimalistům musí filmový specialista nabízet nápady jak dílo, které už považují za dokončené, pozvednout na vyšší úroveň. Perfekcionistům je třeba připomínat časový limit a dávat jim úkoly typu: za dvacet minut si přijdu prohlédnout novou verzi.

30 minut před koncem filmový specialista upozorní na blížící se časový limit. 20 minut před koncem nahraje žákům fotku před video a krátkou sekvenci za video, kterou žáci do svých prací vloží. 10 minut před koncem všem žákům oznámí, že by měli začít video exportovat.

Uzavření

Je třeba žákům vysvětlit, jak se exportují videa a v jakém formátu mají videa být. Od všech si potom výsledná díla nahrát. Projekce videí se potom bude odehrávat při aktivitě Mé druhé dílo

Poznámky

V této části programu filmový specialista seznamuje žáky se základními funkcemi stříhového programu. Žák by si s těmito funkcemi měl vystačit. Jde o to, aby bez zbytečných efektů byl schopen video sestříhat do zajímavé podoby. Je potřeba žáky vést k tomu, aby už samotné záběry vypadaly dobře. Co se při natáčení podcení, v postprodukci se těžko dohání.

Skupina bude mít určitě různorodé stupně znalostí. Nováčkům je třeba základy stříhu dobře vysvětlit. Naopak znalé žáky, je potřeba nebrzdit. Pokud funkce už znají, mohou pracovat samostatně anebo je může filmový specialista využít při pomáhání slabším jedincům. Jen je třeba hlídat, aby za ně úkony při stříhu videa nedělali.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Počítač se stříhačským programem	nejméně pro třetinu žáků
Sluchátka	pro každého žáka
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači

3.2.11 Co chtěl autor říct?

Účastníků	8 - 32
Fyzická náročnost	2
Psychická náročnost	4
Autor	Šimon Benda
Počet uvádějících	5
Čas na realizaci	150 min.
Čas na přípravu	60 min.
Prostředí	VIDA! SC, po adaptaci kdekoli
Rozdělení	menší týmy



Cíle

Žák pochopí, co je to sdělení a procvičí si jeho formulaci.

Sdělení

Pro každého může být sdělení videa jiné, ale při tvorbě bych o svém sdělení měl mít jasno.

Metody

Pozorování, Diskuse

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - formulací sdělení po videa.

Uvedení

Příprava

Připravit flipchart, místa k sezení, projektor, počítač a ozvučení videa.

Realizace

Realizátor si posadí žáky na židle a vyzve je, aby si vyndali své poznámkové sešity. (Pokud nemají, rozdá papíry.) Řekne jim, že jim teď pustí video. Každý z žáků bude mít za úkol si zapsat, co je sdělením tohoto videa. Pustí první video: [Will It Blend?](#) Vyzve žáky, aby si poznačili, jaké sdělení jim z videa vychází. Měla by to být jedna věta, nebo souvětí. Žákům dá minutu na zamyšlení a pak po jednom každý sdělení přečte. Realizátor jednotlivá sdělení zapíše na tabuli. Ač se v prvopočátku nezdá, sdělení se určitě budou lišit.

Otočí tabuli a pustí další video: [Can You Cry In Space?](#) Pracuje stejným způsobem u tohoto i u dalších videí.

Třetí video: [Opičák a kouzlo](#)

Čtvrté video: [Praying mantis watching TV](#)

Po skončení projekce všech videí otočí stránky flipchartu opět k prvnímu videu. Žáci na základě svých sdělení mají zrekonstruovat, co ve videu viděli. Nechá každého chvíli přemýšlet a potom postupně vyvolává a snaží se docílit toho, aby co nejvěrněji video odvyprávěli. Potom video vždy znovu pustí. Takovýmto způsobem znovu projdou všechna videa.

Uzavření

Realizátor vyzve žáky, aby napsali sdělení všech čtyřech videí dohromady. Ta sdělení se už ale nahlas nečtou. Realizátor pointuje program. Pro autora videa je důležité, aby věděl to hlavní sdělení, a to si hlídal, že se od něj neodchyluje. A pokud tak učiní, měl by vědět, proč tak dělá.

Poznámky

Program by měl spíše odsýpat. Měl by to být tak trošku trénink ve tvorbě sdělení, nikoliv dlouhé rozmlouvání a diskuze. Skupina v programu má za sebou už jednu diskuzi a přednášku. V tuto chvíli jde spíš o rychlé generování myšlenek a porovnání svých sdělení s ostatními žáky. Různorodost je vítána. Každé video může mít sdělení více.



Pro autora videa je důležité, aby věděl to hlavní sdělení, a to si hlídal, že se od něj neodchyluje. A pokud tak učiní, měl by vědět, proč tak dělá.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Flipchart a fixy	1
Počítač s prezentací	1
Projektor	1
Sešity, nebo papíry	pro každého žáka
Psací potřeby	pro každého žáka

3.2.12 Mé druhé dílo

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák se podívá na videa ostatních a porovná je se svým výtvozem.

Sdělení

Ke stejnému zadání se dá přistupovat rozdílnými způsoby.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.

Uvedení

Příprava

Je potřeba mít připravený projektor a propojený s počítačem. Ověřit, že počítač přehrává exportované formáty ze střihačského programu. Do počítače nahrát všechna videa od žáků. Připojí se na facebookovou stránku [VIRUScience](#).

Realizace



Realizátor vyzve žáky, aby si sedli na zem, nebo na židle. Zhasne v sále. Zobrazí facebookovou stránku [VIRUScience](#). Společně se podívají na to, jak si stojí jejich videa z minulého dne. Sleduje se nejen počet reakcí, ale také zhlédnutí a sdílení. Viz print screeny přílohy facebook_shlednuti_1-11.jpg.

Následně pouští jednotlivá videa z dnešního dne v libovolném pořadí. Sledováním, jak zadání zpracovali ostatní, prohlubuje kompetenci Schopnost učit se. Po každém videu je potřeba zatleskat. Neškodí, když realizátor vyzdvihne silné stránky jednotlivých děl i jejich tvůrců. Ale pozor, na každém díle je potom potřeba nalézt něco dobrého, co pochválit.

Potom rozdává žákům kartičky, na které napíší název videa a krátký text – status, nebo titulek. Zadání je volné, jen je třeba ohlídat, aby se v něm nevyskytovaly žádné projevy v rozporu s etickým kodexem. (vulgarismy, rasistické projevy, sexismy atd.) Tím si žáci prohlubují kompetenci Komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Realizátor pochválí všechny účastníky. Opět zobrazí facebookovou stránku [VIRUScience](#) a sdělí jim, že sem bude videa postupně vkládat.

Poznámky

Tato aktivita je velmi důležitá pro uzavření samostatných prací na střihu videí. Sdílení na internetu má veliký motivační charakter. Kdokoliv se na video může podívat. Rodina a okruh přátel může přímo sledovat, jak se účastníkům na kurzu daří.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1	projekce videí
Počítač	1	projekce videí
Reposoustava	1	ozvučení videí
Papír + psací potřeba	pro každého žáka	psaní názvu a titulku k videu

3.2.13 Stop den 2

Online karta aktivity Stop den 2

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	uzavření dne
Rozdělení	každý žák sám za sebe



Cíle

Žák si reflektuje celý den a následně reflektuje práci celého týmu. Žáci mají prostor si navzájem poděkovat, případně si vyčistit případné konflikty ve skupině. Žák si uvědomí, co se mu v ten den povedlo a co pro něho bylo těžké.

Sdělení

Jsem tu dva dni a pomalu mám pocit, že jsem tu týden.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky.
 - rozbořem průběhu celého dny i dní předcházejících, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - zažitím si a uvědoměním k čemu vede reflexe týmové práce.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.

Uvedení

Příprava

Prostor připravit tak, aby si všichni mohli sednout do kruhu. Připravit kreslené karty na reflexi, rozprostřít je uprostřed kruhu. Nachystat tabulky na reflexi – Stop den 2.

Realizace

Aktivita je zařazena, aby žáci dostali prostor si poděkovat, případně si vyřítat nějaké emoce, které se během dne objevily. Program celého workshopu je záměrně nahuštěný, aby se žáci unavili a začali v sobě spínat procesy, které se hodí pro tvůrčí činnost. Vyhnou se tak lépe prvním plánům a jdou více do hloubky. Tento způsob práce ale klade velké nároky na skupinu. Proto je zapotřebí věnovat čas tzv. hygieně skupiny.

Realizátor se žáky sedí v kruhu a doprostřed kruhu vyloží karty s kresbou tučňáků – každá karta vyjadřuje jinou emoci a příběh. Realizátor vyzve žáky, aby si každý vybral jednu kartu, která vystihuje, jak se dnes cítí, případně co prožil.

Žáci se pak po kruhu střídají, ukazují kartu a říkají, co je vedlo k tomu, že si ji vybrali. Aktivním nasloucháním ostatním žákům a reflexí svého dne jsou u žáka rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Realizátor rozdává žákům tabulku, kde společně projdou jednotlivé aktivity během dne a žáci zaznamenávají, jak pro ně aktivity byly důležité a naplňující. Rozbořem průběhu celého dne je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce.

V závěru aktivity nechá realizátor pomocí rozpažených rukou ukazovat žáky odpovědi na tři poslední otázky. Žák se vždy zamyslí a pak rozpažením rukou či vzdáleností dvou prstů ukáže odpověď na otázku. Otázky jsou kladeny ve stylu „Jak moc...“.

Realizátor žákům poděkuje, popřeje dobrou noc a řekne, kdy bude budíček.



Uzavření

Realizátor žákům poděkuje za otevřenost a popřeje jim dobrou noc. Zopakuje informace o nočním klidu a v případě potřeby hledat pomoc v místnosti, kde je cedulka SOS.

Poznámky

Aktivita je zařazena, aby žáci dostali prostor si poděkovat, případně si vyříkat nějaké emoce, které se za ty tři dny objevily. Program celého workshopu je záměrně nahuštěný, aby se žáci unavili a začali v sobě spínat procesy, které se hodí pro tvůrčí činnost. Vyhnou se tak lépe prvním plánům a jdou více do hloubky. Tento způsob práce ale klade velké nároky na skupinu. Proto je zapotřebí věnovat čas tzv. hygieně skupiny.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
STOP den 2 - tabulka	8–15
Něco na psaní	8–15
Něco na sezení	
Obrázkové karty na reflexi	

3.3 Den třetí

3.3.1 Klapka den 3

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	venku, když je špatné počasí uvnitř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe i za skupinu

Cíle

Aktivizovat žáky, předat žákům plán dne. Odstartovat celý den klapkou.

Sdělení

Vím, co mě dnes čeká.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:



- týmovou práci při skupinových aktivitách.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.

Uvedení

Příprava

Připraví se startovní čára, cca 15 metrů od ní se na zem pomocí lana vymezí kruh o průměru cca 2 metry. Do kruhu se dají kartičky s čísly 1–25. Velikost kartiček je něco mezi kartou a A6 papírem. U startovní čáry jsou dva archy papírů a fix na psaní průběžných výsledků. Realizátor má u sebe stopky. Reálná klapka s nadepsaným DEN 3. Seznam aktivit na den – prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Realizátor vyzve žáky, aby se rozdělili do dvou stejně početných skupin. Vysvětlí jim pravidla následující hry, kde jejich úkolem bude maximální skupinová spolupráce, aby byli schopní v co nejkratším čase napočítat do pětadvaceti a při tom ještě ukazovat počítaná čísla na kartičkách, které leží v lanem vymezeném kruhu. Upozorní je, kdy budou v počítání přerušeni a vystřídá je opět druhá skupina. Žáci nesmí stejné číslo říci dva naráz, vždy dané řečené číslo musí i ukázat na kartičce, která leží v kruhu, nikdo z žáků nesmí říci dvě čísla po sobě.

Každá skupina si v průběhu hry zapisuje své dosavadní výsledky na papír. Než na ně přijde řada, mají možnost tvořit skupinovou strategii, ale po celou dobu musí být zády ke druhé skupině, která zrovna počítá v kruhu kartičky, aby od sebe strategie neokoukávali. Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry uvnitř týmu i mezi týmy je rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Zároveň týmovou práci během aktivity jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Realizátor v průběhu měří čas a hlásí ho skupinám, zároveň hlídá celkový čas hry. Podle úspěšnosti skupin může po 7 minutách hry nastavit, že už každá skupina může maximálně 3x jít ke kruhu. Většinou se ale skupině podaří napočítat do pětadvaceti cca po čtyřech až pěti návštěvách kruhu. V momentě, kdy první skupina napočítá do pětadvaceti, má právo druhá skupina dojet kolo a hra tímto končí. Pochopením a aplikací pravidel hry je u žáků rozvíjena schopnost učit se.

V závěru aktivity realizátor vyhlásí výsledky a představí jednotlivé aktivity na následující den. Pokud zbývá čas, může dávat žákům indicie a žáci se dle zkušeností toho co už se naučili a podle toho co jim ještě chybí, snaží uhodnout, jaké aktivity je během dne čekají.

Nakonec všichni společně odstartují klapkou DEN 3, AKCE.

Uzavření

Realizátor žákům představí plán na celý den a společně odstartují den KLAPKOU. Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Poznámky

Je dobré při aktivitě příliš nemluvit, ani nehrát žádné hry se složitými pravidly. Ideálně, aby žáci mohli jen následovat realizátora a zároveň vnímali další faktor – rytmus. Pokud je třeba mluvit, tak jen za účelem otevření hlasu a rozhýbání hlasivek.

Pomůcky a materiál



Položka	Počet
Provaz na kruh	1
Papíry na výsledky + fix	2
Číslo na kartičkách 1–25	1 set
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1
Stopky	1

3.3.2 Život v řece

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	II
Autoři	Patrik Král, Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	u řeky
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

- Účastník pozná, že se v řece a v její blízkosti nalézají specifické druhy organismů.
- Účastník se naučí vnímat rozdílné formy života ve vodě a v její bezprostřední blízkosti.
- Účastník odchytlí drobné vodní druhy, které lze demonstrovat v terénu pomocí přenosného USB mikroskopu.
- Účastník natočí záběry v řece nebo jejím okolí pro pozdější použití – rozpracováno zde: V hlavní roli Řeka

Sdělení

Vodní tok představuje na první pohled skrytý, ale při pozornějším pozorování velmi pestrý, druhově specifický ekosystém.

Metody

- pozorování, odlov pomocí sítí
- pohyb v řece ve speciálním oblečení – broďácích
- použití USB mikroskopu
- práce s kamerou či fotoaparátem

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi účastníky v terénu.
 - odbornou komunikací mezi vedoucím a účastníkem kurzu.
- Základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - zkoumáním živočichů žijících v řece.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - poznáním práce s USB mikroskopem.



- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si, že život je velmi pestrý i tam, kde bychom to na první pohled nečekali.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - navrhováním a realizací vlastních detailů k pozorování.

Uvedení

Příprava

Několik dní před samotnou návštěvou je nutné projít vybranou lokalitu. Seznámit se s terénem a druhy, které se zde vyskytují. Pro každého účastníka je potřeba přichystat sítko, misky či nádoby různých velikostí, nachystat 1 USB mikroskop připojený na tablet nebo přenosný počítač. Vhodná je jakákoliv lokalita s tekoucí nebo též stojatou vodou, která je dobře přístupná s mírným sklonem břehů, mírným tokem, nezabahnělá, mělká. Nevhodné lokality jsou rychle tekoucí toky, jezy, místa hluboká.

Realizace

- účastníci jsou přivedeni na místo sběru materiálu
- snaží se zpozorovat a odlovit pomocí sítka a broďáků co nejpestřejší množství druhů živočichů či rostlin
- pracovník neformálního vzdělávání vysvětlí účastníkům rozdíl mezi mikroskopem a USB mikroskopem
- pracovník neformálního vzdělávání na základě přineseného materiálu demonstruje pomocí USB mikroskopu mikroživot v řece jakožto i přinesené makroskopické objekty

Na určené lokalitě upozorníme na rozmanitost přírody kolem sebe. Vysvětlíme metody odlovu organismů v řece – sbírají se u břehu pod kameny, v místech zarostlých, mělkých. V samotném mělkém toku pak účastníci v broďácích odkrývají kameny na dně a nechávají zachytávat obnažený materiál do sítka ponořeného ve vodě po směru proudění vody. Nalovený materiál nosí do misek na břehu, kde slouží jako modelové organismy pro pozorování a determinaci. Tu provádíme pomocí USB mikroskopu, který je napojen na přenosný počítač nebo tablet. Pozorujeme detailní znaky ulovených organismů a popisujeme je – jejich funkci i význam pro klasifikaci daného druhu. Ve druhé polovině si účastníci vyberou zajímavá místa či detaily k natočení krátkých záběrů pro pozdější využití. Viz: V hlavní roli Řeka

Uzavření

Na tento program přímo navazuje aktivita V hlavní roli Řeka

Poznámky

Metodický důvod aktivity

- aktivita je zařazena pro natočení záběrů pro pozdější filmové zpracování

Variantní podoby aktivity

- pokud hlásí horší počasí, lze pracovat pod mostem, determinovat pak v laboratoři
- při velmi špatném počasí je nutné odlov uskutečnit dříve a přinést vzorky do laboratoře

Uvedení jednotlivých částí programu

- vysvětlení práce v broďácích, princip USB mikroskopu
- zbývající lektoři jsou k dispozici během aktivity
- účastníci pracují samostatně



Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Miska	pro každého účastníka	hromadění naloženého materiálu
Sítka	1-2 různých velikostí pro každého účastníka	odlov organismů
USB mikroskop	pro pracovníka neformálního vzdělávání	demonstrace naloženého materiálu
Přenosný počítač nebo tablet	pro pracovníka neformálního vzdělávání	demonstrace naloženého materiálu

3.3.3 V hlavní roli Řeka

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autoři	Tomáš Kratochvíl, Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	3
Čas na realizaci	75 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	u řeky
Rozdělení	týmy po 2 až 3 lidech

Cíle

Žáci si vyzkouší natáčení v náročném terénu.

Sdělení

Pokud se rozhodneme zprostředkovat realitu ostatním pomocí audiovizuálního média, klade to velké požadavky na naši kreativitu, cílevědomost a vytrvalost, na naše technické dovednosti a znalosti i tělesné schopnosti.

Metody

Tvoření, experimentování, zážitková pedagogika

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním instrukcí, komunikací v týmech a s filmovým specialistou.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - prací s digitálními technologiemi.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - prací se stativy, pohybem ve svahu, v řece.
 - snahou o zachycení co nejlepšího záběru.

Uvedení

Příprava



Je třeba předem najít vhodné místo. Ideální je příroda, les, nerovný terén a řeka. Technika musí být předem zkontrolována – nabité baterie, místo na kartách, destičky ve stativích. K dispozici by měly být také rybářské holínky pro ty, kteří se rozhodnou vydat do proudu. Neškodí navrhnout žákům, aby si s sebou pro jistotu vzali náhradní oblečení.

Realizace

Tato aktivita přímo navazuje na blok Život v Řece, ve které se žáci seznámí s životem v řece. Filmový specialista rozdává žákům natáčecí techniku a přivede je na místo u řeky v přírodě. Filmový specialista prozradí zadání: natočit krátké video, které žáci odpoledne sestříhají a večer zveřejní na síti. Natáčecí týmy jsou předem definovány. Kreativité a žánrům se meze nekladou. Žáci se poté rozptýlí po terénu a každý sám, případně ve dvojicích, se věnuje natáčení. Filmový specialista radí a pomáhá, případně bezradným nabízí vlastní scénáře. Každý tým obdrží kameru či fotoaparát, stativ, mikroport a zoom. Místo volíme v lese u řeky z toho důvodu, aby se žáci ocitli tam, kde se člověk běžně nepohybuje. Příroda a voda poskytují jednak malebnost, faunu a flóru, jednak výzvu, adrenalin a atmosféru nabádající k překonání sama sebe, k pořízení záběrů, jaké jen tak někdo nepořídí. Nevýhodou je, že žáci stráví hodně času ležením na různá místa, balancováním na kamenech a převlékáním do suchých šatů, než se dostanou k samotnému natáčení. Zkušenost ukázala, že technika je paradoxně v bezpečí – všichni si uvědomují zodpovědnost a namočí raději sebe než kameru. Realizátor musí být obojživelný a připravený přijmout jakoukoli výzvu, kterou mu žáci předestřou. Námětů k natáčení se nabízí celá řada. Zde několik ukázek vycházejících ze zkušenosti: lyrické záběry na přírodu, které se ve střížně podbarví hudbou a vznikne relaxační video. Krátký přírodovědný film s postsynchronním komentářem. Reportáž o žácích natáčejících videa v řece. Investigace o odpadcích a znečištění řeky. Veselé video dělající si legraci z realizátorů.

Uzavření

Při odchodu z místa je třeba soustředit se hlavně na to, aby se nezapomnělo na techniku. Další práce s natočeným materiálem bude pokračovat v aktivitě: [Jsi Premier střih II.](#)

Poznámky

Týmy by měly být vybrány předem. Výběru týmu je dobré věnovat pozornost a dobře si složení promyslet. Pokud se na workshopu vyskytují dobří kamarádi, nedávat je do společného týmu. Už z předchozích aktivit se dá vyčíst, kdo je více proaktivní, kdo přichází s nápady a kdo spíše tihne ke kameře a natáčení. Je dobré, aby každý tým obsahoval jednoho z těch nápaditějších členů. Žáci by měli mít možnost pracovat samostatně, každý s vlastní nahrávací technikou. Někteří však sami zvolí metodu spolupráce, například když jeden z nich bude vystupovat před kamerou. Filmový specialista v tomto nechává úplnou svobodu. Filmový specialista funguje jako dramaturg v terénu – radí a pomáhá tam, kde je třeba. Musí být připraven pohybovat se po souši i ve vodě. Někteří žáci jsou tváří v tvář práci bez zadání bezradní. Zde musí realizátor vystupovat jako inspirátor a leckdy musí přímo na místě nabídnout žákům scénář jejich budoucího videa.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Kamera	alespoň pro polovinu žáků
Stativy na kameru	5
Diktafon Zoom s externím mikrofonom	alespoň pro polovinu žáků
Sluchátka	alespoň pro polovinu žáků



3.3.4 Virál x Science

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	20 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Společný rozbor virálních science videí, které si účastníci sami našli při aktivitě Můj oblíbený virál.

Sdělení

Aby bylo science video virální, musí dosahovat kvalit v určitých oblastech. Je na autorovi videa, kterou cestou se vydá a jakou formu k tomu zvolí.

Metody

Reflexe

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - pochopením pojmů, a zamyšlením se nad tím, jak jsou zastoupeny v jednotlivých videích.
 - vysvětlením, v čem jsou videa unikátní.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením pojmů, a zamyšlením se nad tím, jak jsou zastoupeny v jednotlivých videích.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - rozšířením obzorů toho, jaká videa jsou lidmi často sdílena a uvažováním nad tím, proč tomu tak je.

Uvedení

Příprava

Realizátor nachystá stůl pro každého žáka. Připraví si projekci videí z programu Můj oblíbený virál a všechny videa si dopředu projde. Nachystá si papíry s hodnotícími hvězdami. Jejich počet je $n \cdot (n+1)$, kde n je počet žáků.



Realizace

Realizátor rozdává účastníkům papíry s hodnotícími hvězdicemi, připraví si projektor s počítačem a zaslánými videi.

Realizátor vysvětlí žákům, co je to hodnotící hvězdička a k čemu slouží. Pokud se nám něco líbí, může to být z různých důvodů. Když řekneme, že je něco „pěkný, hustý, krutý“ dáváme jen najevo, že se nám to líbí a baví se nás na to dívat. Pokud se chceme ale dostat dále a více specifikovat, čím je video zajímavé, je třeba slovník obohatit.

Unikátnost - jak je video jedinečné, originální.

- Relevantnost – jak je video důvěryhodné.
- Forma – jestli je video nějak stylizováno, laděno do nějakého žánru (komedie, detektivka, horor).
- Estetika – jak je dbáno ve videu na estetická pravidla (kompozice, barevné vyvážení, světla).
- Technika – jak je video technicky natočeno (kvalita zvuku a obrazu).
- Osobnost – jak je pro video důležitá osobnost/osobnosti ve videu vystupující.
- Sdělení – do jaké míry video něco sděluje, nějaké informace.

Tato hesla jsou napsána v jednotlivých cípech hvězdičky. Účastníci na nich označují křížky procentuální zastoupení dané složky ve videu. U středu je 0 %, na okraji 100 %. Následně tyto body spojí. Hodnocení za pomoci hvězdy je velice přehledné. Velmi rychle odhalí, jaké je těžiště úspěšnosti videa.

Potom realizátor postupně pustí videa z programu Můj oblíbený virál. Žáci si zapíší název videa nad hvězdičkou a po zhlédnutí videa jej ohodnotí ve hvězdičce. Vztahováním pojmů k a přemýšlením o něm při vyplňování hvězdičky si prohlubují kompetence Komunikace v mateřském jazyce a Schopnost učit se. Potom body na hvězdičce spojí. Realizátor hodnocení pozoruje. Je dobré upozornit žáky, aby se nebáli pracovat se stupnicí od 0 do 100 procent. Takto si žáci ohodnotí všechna videa. Poté realizátor všechny hvězdičky vybere a rozdává je tak, že každý, kdo poslal video, dostane k němu příslušné hvězdičky. Na něm je, aby během 5 minut tyto hvězdičky vyhodnotil.

Potom každý z žáků předstoupí před skupinu a řekne, proč si video vybral, jak se k němu dostal, co ho na něm baví a shrne ostatním, jak proběhlo hodnocení videa ostatními. Hodnocením hvězdičky a prezentací svého příspěvku si žáci prohlubují kompetenci Kulturní povědomí a vyjádření a Komunikace v mateřském jazyce. Realizátor průběh prezentování koordinuje.

Uzavření

Pracovník neformálního vzdělávání společně s účastníky udělá reflexi hodnocení. Jaké složky jsou pro virální videa nezastupitelné. Jaká se musí vzájemně vyvažovat. Jaké si odporují. Co je to science video a co by v této hvězdičce mělo mít obsaženo.

Na závěr si zakreslí svojí vlastní hvězdičku pro video, které by chtěli vytvořit. Tento údaj bude jedním z faktorů pro závěrečnou tvorbu týmů.

Pracovník neformálního vzdělávání vybere od účastníků hodnotící hvězdičky.

Poznámky

Je důležité správně artikulovat jednotlivé složky hvězdičky. Technika neznamená, jak dalece se ve videu objevují technické a technologické objekty.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Počítač s přístupem k internetu	1
Kabel HDMI	1
Projektor s plátnem	1
Zvukový systém na zesílení zvuku	1
Hodnotící hvězdice	$n*(n+1)$, kde n je počet žáků

3.3.5 Návštěva Science show

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	0 minut
Prostředí	Divadlo vědy VIDA!
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Nastavení mysli na práci s příběhem.

Sdělení

Při zpracování vědeckého tématu je důležitý příběh.

Metody

Pozorování, reflexe

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - sledováním science show a pochopením tématu.
 - diskuzí při následné reflexi.

Uvedení

Příprava

Tento vyžaduje pouze dopravu na místo konání science show. Pokud program probíhá přímo v science centru, není třeba zařizovat žádnou dopravu.

Realizace

- Realizátor dovede účastníky do prostor, kde bude probíhat science show. Zde řekne, co to science show je (představení s pokusy, které vysvětluje některé přírodní jevy) a rozdá jim papíry. Během show se žáci zamýšlí nad tím, co je sdělením show a jaké metafory při vysvětlování přírodních jevů jsou používány.



- Následuje asi třicetiminutová science show. Žáci si během ní zapisují své postřehy.
- Po show se setkají a společně se k ní vrátí v diskuzi. Formulací vlastních myšlenek na základě pochopení obsahu science show si rozvíjí kompetenci komunikace v mateřském jazyce. Show prvně zhodnotí celkově. Co je zaujalo, jak se jim show líbila. Je potřeba jednoduššími otázkami převést žáky z pasivního vnímání do aktivní komunikace. Poté následují otázky na sdělení show a metaforu.
 - Sdělení je velmi individuální věc a záleží také na druhu science show. Proto není vhodné žáky opravovat. Každý má v podstatě pravdu. Mělo by být hlavně formulováno jednou větou, nebo souvětím. U show Kolo, které byla v realizaci použita, může být hlavním sdělením setrvačnost. Tedy například: „Díky setrvačnosti můžeme na kole jezdit a nespádneme.“ Ale může být i zde nalezená jiná forma sdělení. Například: „Kdo si umí hrát, hodně se toho naučí.“
 - Metaforu se často používají pro vysvětlení abstraktních pojmů za pomoci něčeho, co je nám dobře známo. Například: „Knížka jako peloton závodníků a papír jako jeden závodník.“ „Hubený Španěl a Rozložitý Ital – kola s různou setrvačností“
 - Další otázky míří na tvorbu show. Jakým postupem se taková show vytváří. Pracovník neformálního vzdělávání se snaží žáky navést k tomu, aby sami došli k tomu, že nejdříve je potřeba si stanovit téma, potom se s ním seznámit, potom udělat rešerši pokusů, pak si stanovit sdělení, a nakonec teprve vytvořit scénář. Podobným způsobem budou pracovat v aktivitách věnovaných tvorbě závěrečného videa.

Uzavření

Závěrečným shrnutím toho, jakým postupem se science show vytváří, aktivita končí.

Poznámky

Tento blok není pro realizaci VIRUScience stěžejní. Pokud program neprobíhá v science centru, je možné tento blok vynechat.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Sešit, nebo papír	pro každého
Propiska	pro každého

3.3.6 Já a mé téma

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle



Žák si uvědomí, ke kterému tématu inklinuje. Vybere si téma, kterému se chce věnovat v závěrečném videu.

Sdělení

Vím, které téma bych chtěl točit za ideálních podmínek. Vím, které téma mám na druhém a třetím místě, jsem otevřen spolupráci.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním psaného textu při čtení informací o tématech v dotazníku.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si vlastních znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou.
 - úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - vyplněním bodů a zamyšlením se na jednotlivými tématy.

Uvedení

Příprava

Aktivita je záměrně předsazená před aktivitu Krátký příběh, tedy prostor už je připraven na tuto aktivitu.

Tzn. připravit prostor alespoň 25 m². Připravit pro každého z žáků židli a místo na psaní. Žáci mohou sedět kolem celého stolu. Připravit kout na natáčení s nerušivým pozadím a jednou židlí. Připravit kameru a zoom na natáčení zvuku. Žáci ať mají své notýsky a něco na psaní. Na velký papír vytisknout „pseudovědecká“ témata. Stejný počet témat, jako je účastníků.

Pro každého žáka mít vytisknutý dotazník s tématy (šest témat).

Realizace

V úvodu se realizátor snaží žákům vysvětlit, jak komplikovaná domluva může být mezi členy týmu během tvůrčího procesu. Snaží se je na tuto situaci připravit, aby je nezaskočila, spíš, aby k ní mohli přistoupit otevřeně a vytěžit z ní maximum.

Realizátoři připraví dotazník, kde hlavně realizátor učitel biologie navrhne celkem šest témat. Témata z biologie, celkově napříč témata spojená se životem. Při výběru témat se lze opřít o informace, které žáci první den napsali k otázce, které téma v nich žije, co je fascinuje...?

Realizátoři při přípravě dotazníku vycházejí z následujících materiálů:

1. Z 1. dne realizátoři vědí, jaká témata v sobě žáci nosí, co je zajímavé, co je v současné době fascinuje, na tomto základu sestavuje realizátor učitel biologie možná témata k výběru (tato informace vypovídá o tom, jakým směrem žák inklinuje, jak se profiluje jako OSOBNOST).
2. Ze 2. dne žáci o sobě navzájem vědí, co je zajímavé za virály, jaký styl, jaká témata.



3. Ze 3. dne sami o sobě žáci vědí (a vědí to i realizátoři), co by ve virálních science videích upřednostnili. Je to naznačeno na tzv. hvězdících z bloku Virál x Science, které si na konci aktivity realizátor vybral k sobě. (Tato informace vypovídá o tom, jakou FORMU by žák rád volil.)

Realizátor žákům rozdává dotazník s tím, že zde je šest témat, tematických oblastí, kolem kterých se budou točit jejich vybraná témata na zpracování v závěrečném virálním videu. Tedy ať témata obodují, ať víme, ke kterým tématům inklinují, a které naopak vůbec nechtějí. Úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou a v souvislosti se společenskými současnými otázkami jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Žáci mají možnost jednotlivá témata obodovat od 0 do 10. Ve smyslu: téma, které chci točit, zajímá mě, je to moje volba – dávám tomu 10 bodů, téma, které mi nic neříká, nezajímá atd. - dávám tomu 0 bodů, téma, které snesu, ale nenadchne, dávám tomu 5–6 bodů. Uvědoměním si vlastních znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají, jsou u žáků rozvíjeny matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií. Vyplněním bodů a zamyšlením se na jednotlivými tématy je u žáků zároveň rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Uzavření

Realizátor od žáků vybere obodované dotazníčky a pozve je k další aktivitě.

Poznámky

Témata dávají dohromady všichni realizátoři, snaží se zpracovat témata tak, aby se každý ze žáků našel alespoň v jednom z témat. Témat je počítáno šest pro cca 15 žáků. Ideální je pak mít alespoň tříčlenné skupinky.

Aktivita je zařazena před aktivitu Krátký příběh, kde už se žáci čistě soustředí na tvůrčí proces: téma – sdělení – příběh. Aby se v nich už pomalu startoval tento proces i k tématům, které i obodovali na papíře.

Rozdělení do skupinek na závěrečné natáčení žáci dostanou ve stejný den večer. Není dobré dávat dotazník dřív, aby realizátoři měli z čeho témata tvořit a zároveň, aby v žácích zůstalo očekávání, s kým a co budou následující dny tvořit a točit.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Projektor	1
Židle	9 - 16
Stůl	cca 4
Flipchart	1
Počítač	1
Prezentace "Klapka den 3"	1



3.3.7 Krátký příběh

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	IV
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	60 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Žák na zvolené téma vytvoří příběh, který nese jasné sdělení. Žák dokáže pojmenovat sdělení, které nese již vytvořený příběh jeho kolegy.

Sdělení

To, co chci svým dílem (příběhem, videem, pokusem) předat, se nazývá sdělení. Je to myšlenka, která stojí nad celým dílem.

Metody

Aktivizace, Tvoření, Diskuse

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - prací s textem a tvorbou samotného příběhu.
 - nácvikem přednesu, interpretací při čtení a prezentací vzniklého příběhu.
 - rozбором a porozuměním vyslechnutého textu připraveného druhým žákem.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - kontextualizací a aplikací svých zkušeností a vědomostí.
 - logickou návazností a propojením.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - interpretací a prezentací vytvořeného textu na kameru.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si a zveřejněním svých zkušeností.
 - aktivním pojmenováním rizik, kam mohou společnost některé výsledky zavést.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - samostatným výběrem tématu, navozením diskuse nad výběrem témat, domluvou kolektivu.
 - samostatnou tvorbou textu – krátkého příběhu.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - zasazením tématu do prostředí, které si žák sám vybere.
 - přiblížením vybraného prostředí ostatním žákům.



Uvedení

Příprava

Připrav si prostor alespoň 25 m². Připrav pro každého z žáků židli a místo na psaní. Žáci mohou sedět kolem celého stolu. Připrav kout na natáčení s nerušivým pozadím a jednou židlí. Připrav kameru a zoom na natáčení zvuku. Žáci ať mají své notýsky a něco na psaní. Na velký papír vytisknout „pseudovědecká“ témata. Stejný počet témat, jako je účastníků.

Realizace

Realizátor návodnými otázkami vede žáky k tomu, aby si přišli na to, že každé dílo musí mít svou výpověď, své sdělení. Znovu přináší klíčové otázky: PROČ?, CO BY SE STALO KDYBY...? Po získání odpovědi se tvůrce (žák) může zamýšlet nad obsahem příběhu a formátem (žánrem).

Realizátor představuje žákům pseudovědecká témata, z kterých si má každý vybrat jedno.

- Gumové zvony jsou dopravní prostředek budoucnosti.
- Kuchyňské nádobí – pilíř demokracie.
- Vliv slunečního záření na partnerské vztahy ledních medvědů.
- Kurzy břišních tanců jako součást nápravného vězeňského systému.
- Vliv přílivu a odlivu na hygienu.
- Účinky magnetického pole na předškolní děti.
- Led diody jako lék na trudomyslnost.
- Tajné hnutí prasat divokých BUFO – Braňte Ufo, aneb vesmírná problematika na lesních mýtinách.
- Problematika sociálního vyloučení laboratorních myší z komunity hlodavců.
- Holení jazyka jako mírový nástroj komunikace.
- Nadčasová mrkev.
- Významné zvraty ve vývoji pěny do koupele.
- Golfová hůl jako nástroj na sběr listů.

Na domluvu mají žáci 2 minuty. Samostatným výběrem tématu, navozením diskuse nad výběrem témat a domluvou kolektivu je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost. Pak začínají tvořit sdělení a příběh. Na tvorbu příběhu mají žáci 12 minut. Žáci se snaží o co nejkompatnější příběh, který má logické návaznosti, překvapivé zvraty (to pomáhá při filmové zkratce) a silnou pointu. Kontextualizováním a aplikací svých zkušeností a vědomostí jsou u žáka rozvíjeny matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií. Zároveň aktivním pojmenováním rizik, kam mohou společnost některé výsledky zavést, se u žáka rozvíjejí sociální a občanské schopnosti.

Po skončení času vysvětlí realizátor žákům, proč pracovali metodou tzv. časového presu. Je to způsob, při kterém dochází k rychlému otevření kreativního ventilu. Člověk pracuje více intuitivně.

V druhé části aktivity, každý ze žáků přečte svůj příběh. Realizátor dělá filmový i zvukový záznam, aby s ním pak dál mohli žáci pracovat. Interpretací a prezentací vytvořeného textu na kameru je u žáků rozvíjena schopnost učit se. Po skončení každého příběhu se snaží ostatní žáci pojmenovat sdělení, které příběh nesl. Pojmenovávají, co pro ně v příběhu bylo nečekané, co je překvapilo. Při pojmenování sdělení se žáci ještě snaží přijít na to, jakým způsobem jejich spolužák docílil toho, že se na ně sdělení z příběhu přeneslo. Pojmenovávají principy. Rozborem a porozuměním vyláskovaného textu připraveného druhým žákem se u žáků rozvíjí komunikace v mateřském jazyce.

V závěru aktivity přetáhne realizátor soubory žákům na jejich flashdisky a pokusí se jim dát návod, jak se záznamy mohou pracovat. Každý žák se může na sebe podívat či případně sám sebe si jen



poslechnout a zpětně si reflektovat svůj projev i obsah v souvislosti s tím, co mu k příběhu řekla skupina.

Uzavření

Realizátor poděkuje žákům za aktivní účast a přetáhne jim natočené soubory na jejich flashdisky. Nabídne jim způsob, kterým se ke svým příběhům i k natočeným materiálům mohou vrátit, jak si je reflektovat a případné zkušenosti použít příště.

Poznámky

Žáci jsou záměrně vystaveni množství témat a je na ně kladen nárok rychle se rozhodnout, případně argumentovat, proč dané téma mají mít právě oni. Jsou postaveni do této pozice, aby jednali intuitivně – vybrali si téma, které jim jako první něco „řekne“, s něčím se jim spojí. V další fázi žáci záměrně pracují pod mírným časovým presem, kterým se jim otevírá intuitivní kreativní ventil. Témata jsou volena „pseudovědecká“, aby žáci byli schopni si to propojit s vědou, ale zároveň je nesvazovalo to, že o tématu třeba nemají dostatečné znalosti. Nebáli se pracovat s fantazií a vědeckou či pseudovědeckou hypotézou. Při diskusích nemusí všichni žáci pojmenovávat sdělení ke každému příběhu. Stačí vždy 2–3 žáci a ať se střídají, aby se k pojmenování dostal každý, ale zároveň opět hraje roli čas, aby se diskuse příliš „nerozpovídala“. Diskusi vzít spíš jako cvičení na pojmenování sdělení toho, co žáci slyšeli. A zároveň je důležité pojmenovat způsob, jakým se k nám sdělení dostalo.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Židle	9–16
Stůl	cca 4
Flipchart	1
Kamera + stativ	1
ZOOM	1
Počítač	1

3.3.8 Jsi Premier střih II

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	2
Psychická náročnost	4
Autor	Šimon Benda
Počet uvádějících	5
Čas na realizaci	150 min.
Čas na přípravu	60 min.
Prostředí	VIDA! SC, po adaptaci kdekoliv
Rozdělení	menší týmy

Cíle

Žák bude ovládat ty nejdůležitější funkce programu Adobe Premiere. Bude schopen nahrát materiál, pracovat s obrazem i zvukem a vyexportovat výsledné dílo. To vše bude mít již zautomatizováno a bude se soustředit na práci s obsahem. Střihový program a práce s ním už v této fázi nejsou cílem, ale nástrojem.



Sdělení

Umění střihu se skládá z technických dovedností a kreativity. Technika čili forma, se dá zvládnout poměrně rychle. Kreativní rozměry montáže jsou naopak nezměrné.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika

Klíčové kompetence

- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - práci s programem Adobe Premiere.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s filmovým specialistou.
 - práci s dříve natočeným materiálem.
 - objevováním možností audiovizuální montáže.

Uvedení

Příprava

Je třeba mít k dispozici tolik počítačů s programem Adobe Premiere, aby skupinky žáků byly maximálně tříčlenné. Počítače a programy se musí předem vyzkoušet. Musí být dostatek místa na disku. Jelikož se ale na těch samých počítačích pracovalo předešlý den, lze předpokládat, že budou stále provozuschopné.

Realizace

Podle toho, kolik je k dispozici střihů, se žáci rozdělí do skupin. Ideální by bylo, aby pracoval každý sám na své střížně. Dvojice a v krajním případě trojice jsou únosné, pokud se žáci u střihání prostřídají. Filmový specialista může zopakovat základní osnovu zadání: utřídit materiál, natáhnout jej do střížny atd. Práci s programem Adobe Premiere si žáci prohlubují kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi. Žáci by však měli být v této fázi schopní už pracovat samostatně. Filmový specialista v první fázi odpovídá na dotazy a pomáhá s problémy. Okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s filmovým specialistou si žáci prohlubují kompetenci schopnost učit se. Ve druhé fázi, když už se začínají rýsovat výsledné tvary, působí filmový specialista jako dramaturg: navrhuje, jak by se mohlo video posunout, jak jej vylepšit nebo stylizovat.

Z natáčení u řeky si žáci přinášejí poměrně různorodý materiál. Někteří zvolili natáčení lyrických záběrů a nemají promyšlenou koncepci výsledku. Jiní přistoupili k tématu formou reportáže a přicházejí do střížny se „stand-upy“ nebo rozhovory. Někdo natočil materiál pro krátký přírodopisný dokument. V první fázi střihu si všichni žáci projdou svůj materiál, vyberou ty nejlepší záběry a poskládají kostru videa. Poté je obchází filmový specialista, který poskytuje konzultace. Filmový specialista by se měl ptát, jaký je záměr tvůrců a posoudit, zda jsou na dobré cestě ho naplnit. Filmový specialista zvažuje, zda hrubý střih napovídá o správné délce videa – někde je potřeba přidat záběry (pokud nejsou, tak je vypůjčit od kolegů nebo najít na internetu, případně – dovoluje-li to čas – natočit například v laboratoři), jinde je třeba zkracovat, osekávat, vybrat a nechat jen to nejlepší. V závěrečné fázi, když se blíží konec a každý by ještě potřeboval konzultaci, se hodí, když úlohu filmového specialista převezme více lidí a konzultace probíhají zároveň. Práci s dříve natočeným materiálem a objevováním možností audiovizuální montáže si žáci rozvíjejí kompetenci schopnost učit se.

Uzavření



Žáci svá videa vyexportují a filmový specialista si od všech videa nahraje. Projekce videí se potom bude odehrávat při aktivitě Mé třetí dílo

Poznámky

- Některé ukázky si přímo říkají o jiný typ zpracování, než jaký měli tvůrci původně na mysli. Zde je otázkou, zda je úkolem filmového specialisty spíše snažit se o (podle něj) co nejlepší výsledek, nebo nechat žáky, aby si vyzkoušeli svou zvolenou cestu až do konce a případně si na ní i „vylámali zuby“ a došli tím poučení.
- Některá videa jsou koncipovaná tak, že potřebují rešerše a namluvení komentáře, v tom případě bývá třeba, aby filmový specialista pomohl s rozvržením času.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Počítač se stříhačským programem	nejméně pro třetinu žáků
Sluchátka	pro každého žáka
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači

3.3.9 Mé třetí dílo

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

Prohlédnou si vzájemně vytvořená díla. Připravit skupinu na uzavření dne.

Sdělení

Ke stejnému zadání se dá přistupovat rozdílnými způsoby.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.

Uvedení



Příprava

Je potřeba mít připravený projektor a propojený s počítačem. Ověřit, že počítač přehrává exportované formáty ze stříhačského programu. Do počítače nahrát všechna videa od žáků. Připojí se na facebookovou stránku [VIRUScience](#).

Realizace

Realizátor vyzve žáky, aby si sedli na zem, nebo na židle. Zhasne v sále. Zobrazí facebookovou stránku [VIRUScience](#). Společně se podívají na to, jak si stojí jejich videa z minulého dne. Sleduje se nejen počet reakcí, ale také zhlédnutí a sdílení. Viz print screeny přílohy 014.35.06-07 facebook_shlednuti_1-3.png.

Následně pouští jednotlivá videa z dnešního dne v libovolném pořadí. Sledováním, jak zadání zpracovali ostatní, prohlubuje kompetenci Schopnost učit se. Po každém videu je potřeba zatleskat. Neškodí, když realizátor vyzdvihne silné stránky jednotlivých děl i jejich tvůrců. Ale pozor, na každém díle je potom potřeba nalézt něco dobrého, co pochválit.

Potom rozdává žákům kartičky, na které napíší název videa a krátký text-status, nebo titulek. Zadání je volné, jen je třeba ohlídat, aby se v něm nevyskytovaly žádné projevy v rozporu s etickým kodexem. (vulgarismy, rasistické projevy, sexismy atd.) Tím si žáci prohlubují kompetenci Komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Realizátor pochválí všechny účastníky a poděkuje jim za celodenní práci. Opět zobrazí facebookovou stránku [VIRUScience](#) a sdělí jim, že sem bude videa postupně vkládat. Potom jim oznámí, že se zítra žádné video zveřejňovat nebude. To se bude dít až v pátek.

Poznámky

- Tato aktivita je velmi důležitá pro uzavření samostatných prací na stříhu videí. Sdílení na internetu má veliký motivační charakter. Kdokoliv se na video může podívat. Rodina a okruh přátel může přímo sledovat, jak se účastníkům na kurzu daří.
- Na konci třetího dne už lze vysledovat, kterým směrem se jaký účastník vydává, co ho zajímá, baví a co mu jde. Zároveň se taky ukazuje, kdo s kým tvoří silný tým a čí témata se překrývají. Tyhle aspekty by měl pracovník neformálního vzdělávání reflektovat a využít při rozdělení do týmů v aktivitě Hvězdy, která otevírá práci na závěrečném videu.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1
Počítač	1



3.3.10 Skleníky

Účastníků	6 - 32
Fyzická náročnost	IV
Psychická náročnost	III
Autor	Šimon Benda
Počet uvádějících	dle počtu týmů
Čas na realizaci	90 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	venkovní prostředí (louka, les, hřiště)
Rozdělení	žáci jsou rozdělení do týmů

Cíle

- Žák zvládne rozhodování pod časovým tlakem.
- Žák posílí svou schopnost se rychle rozhodnout a konat, i když si v daný okamžik nemusí být svým rozhodnutím jistý.
- Žáci si zvládnou ve velké rychlosti domluvit plán a rozdělit role v týmu.
- Žáci zvládnou rozmyslet a prodiskutovat své kroky a plány.
- Žáci překonají fyzické vypětí.

Sdělení

Každá rostlina má jiné požadavky na živiny a půdní genofond. Při nedostatku času je zapotřebí být efektivní a neztrácet čas zbytečnými aktivitami. Někdy se musím rychle rozhodnout, i když nemám 100% jistotu o správnosti rozhodnutí.

Metody

pohybová hra, strategie, soutěž

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Pochopením pravidel a doptáváním se.
 - Přípravou strategie a rozdělením rolí přede hrou a mezi jednotlivými koly.
 - Nutností se rychle rozhodovat a jednat pod časovým tlakem.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - Nutností propočtů a rozmyšlením nejvhodnější strategie na základě vstupních parametrů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - Možností poučit se z chyb a chovat se v jednotlivých kolech různě/lépe.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjena:
 - Malým počtem lidí v týmu a nutností zapojení všech.

Uvedení

Příprava

Před hrou je potřeba rozmístit přibližně 100 metrů od hracích desek nastříhané a zalaminované karty rostlin a skleníků – rozdělit podle úrovní do čtyř místiček. 20 metrů od hracích desek rozdělit zásoby živin a atomy. Dále připravit hrací desky a zásobu žetonů růstu. Mít také připravené žetony cukrů



a mističku pro každý tým, kam si budou získané cukry odkládat. Blízko hracích desek také připravit reproduktor s motivační živější hudbou. Pokud je k dispozici, hodí se i mikrofon, do kterého může realizátor křičet motivační věty, povzbuzovat a řídit hru.

Realizace

- Úvod

Žáky se snažíme namotivovat smyšleným příběhem. Můžete si sehnat i nějaký kostým vesničana nebo sedláka. Humorný, teatrální výstup, který si dělá srandu ze zvláštních soutěží tohoto typu, případně stylizuje žáky do role zahrádkářů, chatařů, je zde vítán. „Dámy a pánové, vítejte na 87. ročníku soutěže o nejdokonalejší skleník Jihomoravského kraje. Přihláškou na tento projekt jste se zároveň automaticky přihlásili do soutěže. Budete soutěžit ve čtyřčlenných týmech. Tým, který vypěstuje ten nejdokonalejší skleník, získá věčnou slávu a přízeň pana hejtmána.“

- Struktura hry

Žáci jsou rozděleni do stejně velkých týmů (rozdělení promyslí realizátor na základě vyváženosti fyzické i mentální) Samotné rozdělení proběhne až po vysvětlení pravidel. Každý tým má svou hrací desku (stůl nebo dřevěná deska), kam pokládá své získané skleníky a rostliny. Cílem hry je během deseti kol získat co nejvíce cukrů (bodů). První 3 kola mají 3 minuty, další 3 kola mají 4 minuty a poslední 3 kola trvají opět 3 minuty. Existují čtyři úrovně skleníků a čtyři úrovně květin.

Žáci mohou během každého kola běhat, kam chtějí a dělat jakýkoliv úkol. To na ně klade velké požadavky v nutnosti se domlouvat a rozhodovat pod časovým tlakem, tím je vedeme ke schopnosti komunikovat v mateřském jazyce. Mezi jednotlivými koly je krátká pauza, během které organizátor spočítá týmu body. Žáci mohou vydýchat, promyslet strategii a rozdělit si úkoly. Tato pauza trvá přibližně 2 minuty. Pravidla musí realizátor vysvětlovat jasně a zřetelně, vše názorně ukázat a udávat příklady. Prostor pro dotazy je dobré dát maximálně 2-3krát během vysvětlování tak, aby se žáci ptali vždy jen na věci, které jste vysvětlovali a ne na pravidla, ke kterým se teprve plánujete dostat. Hra je dimenzovaná pro čtyřčlenné týmy. Při větším počtu lidí v týmu je samozřejmě zapotřebí změnit parametry. Nejjednodušší je zvětšit běhanou vzdálenost pro skleníky a kytky, případně ztížit úkol, který se vykonává. Pauza by se neměla nijak protahovat. Skutečně je zapotřebí mít dobrý systém v počítání. Vše rychle sečíst a ihned po sečtení vyhlásit začátek dalšího kola. Délka kol je velice krátká, a to proto, aby se žáci museli rychle pohybovat, přemýšlet, rozhodovat a taktizovat. Tím u nich budujeme schopnost komunikace v mateřském jazyce. Menší počet lidí v týmu vede k vlastní iniciativě a podnikavosti jednotlivce.

- Skleník

Skleníky mají rozměr 4x4 políčka. Čím vyšší je úroveň skleníku, tím více živin rostlinám skleník dodává. Každý skleník dává fosfor, síru a dusík. Pro skleník musí jít celý tým – navíc musí splnit nějaký úkol v závislosti na úrovni skleníku, pro který běží. V našem případě běželi pro skleníky systémem mravenec (lehání za sebe) do vzdálenosti podle úrovně skleníku.

Realizátoři názorně předvedou plnění úkolů. Úkol lze však snadno změnit – můžete například zkomplikovat samotnou cestu ke skleníku, vymyslet jiný typ úkolu apod.



- Rostliny

Stejně tak každá rostlina potřebuje určité množství těchto živin. Čím vyšší úroveň rostliny, tím je rostlina větší na plochu, kterou ve skleníku zabírá, zároveň může vyrůst do větší výšky, ovšem potřebuje více živin. Pro rostliny se „pouze běhá“. Pro rostlinu ale musí běžet tolik lidí z týmů, jaký level rostliny tým chce. Pokud tedy chci rostlinu level 3, pak musím ve třech lidech doběhnout pro rostlinu – tu si vezmu a běžím zpátky k hrací ploše. Rostlinu po zasazení už nikdy nepřemístím. Pokud přinesu rostlinu, musím ji ihned umístit do skleníku. Pokud se mi do skleníku nevejde, pak tato rostlina okamžitě umírá. Rostliny se nesmějí ve skleníku překrývat. Rostliny i skleníky jsou přibližně 100 metrů od hracích desek týmů.

Žetony, které znázorňují růst květin, mohou být například z lega, malých kostek apod. Neměly by ale být příliš velké, aby nezabíraly moc místa.

- Výživa rostlin

Skleník, který poskytuje 3 fosfory, poskytuje tyto 3 fosfory pro všechny rostliny ve skleníku (nijak se nevyčerpávají). Rostliny, které tedy k uživení potřebují pouze 2 fosfory, jsou z tohoto ohledu vyživené. Rostliny, které potřebují 4 a více fosforů, vyživené nejsou a žáci je musí dohnojit. Na konci každého kola zkontroluje organizátor všechny rostliny a vyhodnotí, zda jsou vyživené, nebo nejsou. Pokud je rostlina vyživená všemi živinami, pak získává žeton růstu. Rostliny mají v rohu uvedené číslo, které udává počáteční a maximální výšku rostliny (např. 2-4). Pokud se podaří žákům takovou rostlinu vyživit, pak získá ihned 2 žetony. Pokud tuto rostlinu vyživí i v dalším kole, pak získá další žeton, a v dalším kole další. Pátý žeton růstu už ovšem získat nemůže. Pokud naopak rostlině na konci kola nějaké živiny chybí, pak organizátor sebere jeden žeton růstu z rostliny. Pakliže má organizátor sebrat žeton růstu, ale na rostlině už žádný žeton není, pak tato rostlina okamžitě umírá a je odstraněna ze skleníku.

Ve hře je mnoho vstupních parametrů a proměnných, které musí žáci zvážit. Jsou to různě výhodné kytky a skleníky. Každá kytka zabírá jinou plochu, je jinak náročná a dorůstá se i jiné výšky. To vše musí žáci zvážit. Nutností propočtů a promýšlením nejvhodnější strategie na základě vstupních parametrů u nich budujeme základní matematické schopnosti.

- Živiny

Živiny jsou znázorněny žetony v barvě, která dané živině odpovídá. Fialová – fosfor, žlutá – síra, modrá – dusík. Zásoby živin jsou přibližně 20 metrů od hracích desek. Každý žák může k zásobě přiběhnout, vzít jeden žeton a donést ho ke konkrétní rostlině. Poté může běžet znovu. Na konci kola, po získání cukru, jsou všechny přidané živiny odstraněny a tým je musí získávat znovu.

Hra obsahuje některé reálné náležitosti a podobu se skutečným vyživováním rostlin – fotosyntéza, fosfor, síra, dusík, vytváření cukrů apod. Nutno však dodat, že se nejedná o reálnou simulaci ve všech ohledech. V některých sférách musí realita ustoupit herním mechanismům, tak aby byla soutěž hratelná a vyvážená.

- Konec kola

Na konci každého kola získá tým tolik cukrů, kolik je součet všech žetonů růstu ze všech jejich skleníků. Fotosyntézu a tedy proces, kdy tým získá cukry ze skleníků, je ovšem potřeba nastartovat. Proto musí mít tým u svého hracího plánu molekulu vody a oxidu uhličitého. Tyto molekuly jsou u živin. Žáci během kola běhají pro atomy a skládají molekuly. Jinak žádné cukry nezískají.

Mezi jednotlivými koly mohou týmy zapracovat získané poznatky a rozmyslet odlišnou, lepší, nebo stejnou strategii, tím u nich rozvíjíme schopnost učit se.



- Zahradník

Pokud tým zastaví celý skleník, získává dotace. To znamená, že tým může na konci kola zaplatit cukry zahradníkovi. Za každou rostlinu, která je ve skleníku, zaplatí jeden cukr a v tom kole nebudou rostliny v daném skleníku vadnout. Jde pouze zaplatit, nebo nezaplatit. Buď za všechny, nebo za žádnou. Rostliny neuvadnou, ale ani nevyrostou – pokud nemají dostatek živin na to, aby vyrostly.

U plně zastavěných skleníků s rostlinami na maximální výšce již nebudou pravděpodobně žáci nosit další živiny, ale budou využívat zahradníka v každém kole. V tom případě prostě můžete žetony růstu odhodit a použít jinde. Skupinka vždy jen za daný skleník zaplatí tolik cukru, kolik má rostlin a inkasuje vždy stejné množství cukrů. Více se o tento skleník nemusí starat.

Ukončení hry

Po posledním kole realizátoři sečtou získané cukry ze všech kol u všech týmů a vyhlásí vítěze: „Milí soutěžící. Děkuji vám za zapojení, vervu a litý boj, který jste předvedli. Bojovali jste statečně a opravdu pečlivě jste se starali o vaše skleníky. Vítěz ovšem může být jen jeden, ale cenu může dostat každý pěstitel květin ve skleníku. Na třetím místě se umístil tým X, na druhém místě se umístil tým X. A letošním vítězem soutěže o nejlepší skleník Jihomoravského kraje se stává tým X. (famfára, např.: Bill Conti - Fanfare For Rocky), prosím o obrovský potlesk. Prosím, přistupte k nám pro odměnu a vítězné foto. Všem žákům realizátoři předají tričko s logem VIRUScience.

Soutěživost ve hře chápeme pozitivně. Snažíme se ji využít k pozitivním principům – touze po poznání, spolupráci a tvořivosti. Emoce spojené s vítězstvím nebo prohrou jsou silné, a proto dobře zapamatovatelné do dalšího života.

Poznámky

- V případě nevhodného počasí je možné hru uvést i uvnitř – pak je zapotřebí změnit běhání pro rostliny a skleníky na nějaký fyzicky náročný úkol na místě (skákání přes švihadlo, kliky, dřepy) nebo mentální úkol (úkol výpočtový, rébus, nebo jemná motorika – stavění z kostek z věže apod.)
- Pokud jsou žáci zdatní a věříte jim, nebál bych se uvést program v dešti. Alespoň stanoviště skupinek – jejich skleníky by ale měly být pod přístřeškem.
- Rostliny musíte do nádob po levelech roztřídit předem, aby se nepletly. Následně už to poznáte jen podle výšky kytky.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Podložka nebo stůl	dle počtu týmů	ideálně 1m X 1m
Rádio/reproduktory	1	na motivační hudbu
Karty rostlin	od každé jedna	každá rostlina jednou – vystříhnout po obrysu rostlin
Karty skleníků	od každého jedna	
Žetony živin	100 od každého druhu	jakékoliv žetony tří barev – modrá, fialová, žlutá
Žetony růstu	100	něco, co lze skládat na sebe, ideální jsou malé kostičky
Stopky	1	
Atomy	2 molekuly CO ₂ a 2 molekuly H ₂ O na tým	plastové modely atomů na vytvoření molekul H ₂ O a CO ₂ (lze nahradit kartami)



Mističky	na sbírání získaných cukrů a zásoby kytek a skleníků	přibližně 12
----------	--	--------------

3.3.11 Hvězdy

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Exteriér / Interiér
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žáci se potkávají v neformálním prostředí mimo VIDA SC. Žák si v sobě probere, co už zažil a co ho ještě čeká. Poznává svůj tým na tvorbu finálního videa, zjišťuje, co ho s týmem spojuje, a pro které téma se rozhodnou. Žák poznává ostatní žáky i realizátory z jiných stránek.

Sdělení

Půlku workshopu už mám za sebou, ujasnil se mi background k tvorbě virálních science videí. Znam svůj tým pro následující dva dny a víme, na jakém tématu chceme společně pracovat.

Metody

Aktivizace, Diskuse.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porozuměním vysvětlení faktorů, které ovlivnily rozdělení do týmů, pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky.
 - aktivní komunikací mezi žáky během diskuse.
 - rozбором navržených témat.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou.
 - úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zamyšlením se nad jednotlivými tématy a hledáním společného tématu pro celou skupinu.



Uvedení

Příprava

Vybrat místo, které je mimo areál, kde žáci tráví většinu času, ale zároveň ať je v blízkosti areálu. Může to být stejné místo, kde probíhaly předešlé aktivity Skleník a Stop den 3. Může se vytvořit ohniště a dát dokola karimatky nebo kulatiny na sezení. Pokud bude oheň připravit dřevo. Zajistit nějaké nealko pití a nějaké drobné občerstvení.

Realizace

Realizátor naváže na předešlou aktivitu Stop den 3. Tam shrnoval workshop po stránce zážitkové, emocionální i psychické. Nyní se realizátor snaží o shrnutí dovedností, co už žáci umí a co je následující dva dny čeká a naznačí pracovní a programové flow následujících dvou dní. Tzv. dá čas mírně do rukou žáků a řekne jim, kdy jim bude předán čas úplně. Pokud nastanou otázky (k programu, náplni atd.), snaží se je realizátoři zodpovědět. Aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Realizátoři rozhodí žáky do natáčecích týmů. Při rozdělování vychází z následujících zdrojů, ty také žákům objasní, aby jim bylo jasné, co spojuje jejich tým, o co se mohou opřít, co mají společné a na čem se naopak musí domluvit.

1. Z 1. dne realizátoři vědí, jaká témata v sobě žáci nosí, co je zajímavá, co je v současné době fascinuje, na tomto základu sestavuje realizátor učitel biologie možná témata k výběru. (Tato informace vypovídá o tom, jakým směrem žák inklinuje, jak se profiluje jako OSOBNOST.)
2. Ze 2. dne žáci o sobě navzájem vědí, co je zajímavá za virály, jaký styl, jaká témata.
3. Ze 3. dne sami o sobě žáci vědí (a vědí to i realizátoři), co by ve virálních science videích upřednostnili. Je to naznačeno na tzv. hvězdících z bloku Virál x Science, které si na konci aktivity realizátor vybral k sobě. (Tato informace vypovídá o tom, jakou FORMU by žák rád volil.)
4. Ze 3. dne mají realizátoři k dispozici dotazníky s náměty na natáčení, kde každý žák obodoval jednotlivá témata.

Realizátoři rozdělují žáky do natáčecích týmů podle následujících hledisek:

Prvním klíčem je VOLBA TÉMATU (bod 1 a 4).

Když tento klíč nestačí, druhým klíčem je ZVOLENÁ FORMA, která žáky u videí zajímá (bod 3).

Realizátoři se ujistí, že každý žák ví v jakém je týmu a zároveň, že každý tým má všechny vstupní informace, co jejich tým spojilo, dalo dohromady (je to důležité pro jejich následující práci). Porozuměním vysvětlení faktorů, které ovlivnily rozdělení do týmů, pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky, je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce.

Žáci si sednou ke stolům podle týmů a baví se o tom, co je spojuje a co by chtěli společně vytvořit. Pokusí se shodnout na jednom tématu ze šesti navržených, případně mohou propojit dvě navržená témata. Na rozhodnutí mají čas do čtvrtěční rozcvičky (Klapka den 4). Pokud jsou při debatě jednotnější, už se klidně mohou bavit o tom, jakou mají o tématu představu a co si pod tématem představují. Zamyšlením se na jednotlivými tématy a hledáním společného tématu pro celou skupinu je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

V poslední části večera se hraje na kytaru a skupiny se opět propojují již u neformálního programu. (hra na nástroje, zpěv, desková hra, debatuje se)



Uzavření

Realizátoři i žáci hrají na hudební nástroje. Kdo už chce jít ze žáků spát, tak ho doprovází někdo z realizátorů. V domluvený čas se vracejí do areálu všichni zbývajcí.

Poznámky

Aktivita je velmi citlivá na to, jak ji žáci přijmou. Je dobré dobře vysvětlit a artikulovat všechny faktory, které vedly k navržení témat – teď už se to vysvětlit musí, u aktivity Já a mé téma, kde jednotlivá témata žáci bodují, vysvětlení nedoporučujeme, ať se fokus nerozmělní. Stejně tak je dobré vysvětlit i klíče k rozdělení žáků do týmů, ať opravdu každý žák cítí, že v daném týmu má své místo.

V závěru aktivity by bylo dobré, aby se zase celá skupina potkala při společné činnosti – třeba zpěv a hraní na nástroje, ať si stále žáci uvědomují, že jsou na společné lodi. Místo zpívání si společně skupina může zahrát nějakou klidnější hru v kruhu.

Promluva o tom, že následující dva dny budou mít ve svých rukách, by je spíš měla aktivizovat, že si tvůrčí proces užijí a nastaví podle svého, než aby z toho dostali žáci strach.

Pomůcky a materiál

Položka
Materiály k rozdělení do týmů
Kytara + další hudební nástroje
Zpěvníky
Karimatky nebo kulatiny na sezení
Nealko pití + nádoby na pití
Drobné občerstvení

3.3.12 Stop den 3

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	uzavření dne
Rozdělení	každý žák sám za sebe

Cíle

Žák si reflektuje celý den a následně reflektuje práci celého týmu, protože už je půlka workshopu za ním. Žáci mají prostor vyčistit si případné konflikty ve skupině.



Sdělení

Už jsem v půlce a je mi tu dobře. Další dva dny strávím v menší skupině.

Metody

Aktivizace, Reflexe.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky.
 - rozbořem průběhu celého dne i dní předcházejících, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - zažitím si a uvědoměním k čemu vede reflexe týmové práce.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.

Uvedení

Příprava

Připraví se prostor, aby si všichni mohli sednout do kruhu a viděli na sebe. Mělo by to být v místě, kde bude klid, aby se tam všichni cítili bezpečně.

Realizace

Realizátor navazuje na emoce z předešlé aktivity a vyzve žáky, aby společně zhodnotili celý den. Realizátor rozdá žákům papírky s tabulkou aktivit a postupně projde všechny aktivity. Žáci do tabulky označují, kde pro ně jaká aktivita byla, jak je oslovila.

Následně realizátor klade žákům otázky týkající se celého dne:

Jak se po celém dni cítíte? Co pro vás bylo největším zážitkem? A naopak, co pro vás bylo nejtěžší?

Následně se realizátor snaží shrnout to, co již žáci mají na workshopu za sebou, snaží se, aby žáci spolu s ním prožité tři dny refletovali. Realizátor navazuje diskusi, snaží se o bezpečný prostor pro všechny. V této chvíli je prostor vyčistit případné neshody ve skupině nebo něco, co se otevřelo a zatím nereflektovalo. Rozbořem průběhu celého dne i dní předcházejících, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky, je rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Zažitím si a uvědoměním k čemu vede reflexe týmové práce a zároveň aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi, jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Pokud už nikdo ze žáků k diskusi nic nemá, realizátor všem poděkuje za otevřenost a už pomalu přechází k následujícímu programu – rozdělení žáků do tvůrčích týmů na následující dva dny.

Uzavření

Realizátor žákům poděkuje za otevřenost a pozve je k další aktivitě, tzv. neformální setkání.

Poznámky

Aktivita je zařazena, aby žáci dostali prostor si poděkovat, případně si vyřítat nějaké emoce, které se za ty tři dny objevily. Program celého workshopu je záměrně nahuštěný, aby se žáci unavili a začali v sobě spínat procesy, které se hodí pro tvůrčí činnost. Vyhnou se tak lépe prvním plánům a jdou více



do hloubky. Tento způsob práce ale klade velké nároky na skupinu. Proto je zapotřebí věnovat čas tzv. hygieně skupiny.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
STOP den 3 - tabulka	8–15
Něco na psaní	8–15
Něco na sezení – karimatka, kulatiny	

3.4 Den čtvrtý

3.4.1 Klapka den 4

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	venku, když je špatné počasí uvnitř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe i za skupinu

Cíle

Aktivizovat žáky, předat žákům plán dne. Odstartovat celý den klapkou.

Sdělení

Vím, co mě dnes čeká.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - týmovou prací při skupinových aktivitách.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.



Uvedení

Příprava

Buben, kytara, vybrat jednu, pokud možno známou a opakovací melodickou píseň (tzv. odrhovačku). Reálná klapka s nadepsaným DEN 4. Seznam aktivit na den – prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Jeden z realizátorů hraje hned od začátku rytmus na buben a v průběhu ho mění, aby pomohl žákům měnit rytmus jejich pohybu. Hlavní realizátor vyzve žáky, aby si našli prostor a hýbali se jako modelína do všech stran do extrémních poloh a měnili rychlost pohybů.

Po chvíli realizátor křikne STOP a žáci musí „zamrznout“. Realizátor hudebník začne hrát na kytaru melodickou písničku a žáci se snaží svou zamrzlou bytost rozpohybovat, případně přidat i zvuk. Realizátor nechá chvíli žákům, aby se se svou postavou sžili a křikne ŽIVOT. V ten moment se žáci opět hýbají jako modelína, realizátor hudebník opět bubnuje, až do povelu STOP. Takto si žáci párkrát prostřídají různé polohy. Zapojením se do hry je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Realizátor vysvětlí pravidla emocionálního autobusu. Pochopením a aplikací pravidel této hry je u žáků rozvíjena schopnost učit se. Realizátor vyzve žáky, aby se rozdělili na dvě půlky. Vytvořili si svou bytost, kterou obohatí o emoci. Z autobusu budou vystupovat na zastávku a zase nastupovat do autobusu vždy po jednom. Daná bytost vždy „nakazí“ svou emocí ostatní bytosti a autobus objede prostor a vrací se na zastávku. Na zastávce se zase bytosti nakazí emocí žáka, který z autobusu vystoupil. Realizátor hraje na kytaru jednoduchou melodickou písničku, která se může zrychlovat (tzv. odrhovačku) a žáci v autobuse vědí, že jak píseň skončí, musí už být u zastávky. Hra končí, když se obě celé skupiny prostřídají. Týmovou práci ve skupině jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

V závěru aktivity realizátor projde všechny aktivity, které žáky během dne čekají. Dá poslední povel ŽIVOT, STOP. V bytostech všichni žáci dají klapku DEN 4 a AKCE a rozejdou se.

Uzavření

Realizátor žákům představí plán na celý den a společně odstartují den KLAPKOU. Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Poznámky

Je dobré při aktivitě příliš nemluvit, ani nehrát žádné hry se složitými pravidly. Ideálně, aby žáci mohli jen následovat realizátora a zároveň vnímali další faktor – rytmus. Pokud je třeba mluvit, tak jen za účelem otevření hlasu a rozhýbání hlasivek.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Kytara	1
Buben	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1



3.4.2 Hledání sdělení

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interier
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žáci brainstormují vše k tématu. Žáci vytvoří pět sdělení, které by tématem mohli předat. Žáci se naučí pracovat s myšlenkovou mapou.

Sdělení

Jsem součástí týmu. Naším tématem je xxx a chceme sdělit yyy. Víím, co to je rešerše a myšlenková mapa.

Metody

Aktivizace, Diskuse, Imaginace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky během diskuse.
 - rozbořem navržených témat.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - úvahou nad tématem v souvislosti s vlastní osobou.
 - úvahou nad tématem v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zamyšlením se nad vším, co s tématem souvisí a hledáním sdělení s celou skupinou.

Uvedení

Příprava

Připravít si prostor alespoň 25 m². Připravít si počet stolů podle počtu týmů. U každého stolu 3–5 židlí podle počtu žáků. Pro každý tým dva velké flipové papíry, fixy, tablety či PC. Flipchart a fixy pro realizátora. Prezentace Klapka den 4 a projektor.

Realizace

Realizátor vyzve žáky, aby si po týmech sedli kolem stolů.



Ideální počet žáků v každém týmu 3–5. Počet týmů vytvořit tak, aby každý tým mohl mít na starosti jeden realizátor. Z počtu patnácti žáků ideálně vytvořit 4 týmy.

Realizátor nechá týmy, aby své téma 12 minut podrobily rešerši. Zamyšlením se nad vším, co s tématem souvisí, je u žáka rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

Následně je nechá související hesla propojit a žákům vznikne tzv. myšlenková mapa. Úvahou nad tématem v souvislosti se společenskými současnými otázkami jsou u žáka rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Na základě rešerše a za pomoci vzniklé myšlenkové mapy mají žáci vytvořit 5 sdělení, které jim o tématu vylezlo. Aktivní komunikací mezi žáky během diskuse je rozvíjena komunikace v mateřském jazyce.

Uzavření

Realizátor vyzve žáky, aby svých 5 sdělení přepsali pěkně pod sebe na flip papír a dali vědět, jak to budou mít hotové.

Poznámky

Aktivita je složena z několika úkolů, které na sebe navazují. Je dobré jednotlivá zadání dávkovat tak, aby se žáci nezalekli.

Po celou dobu, kdy žáci si zvolí téma, hledají sdělení, tvoří scénář, a nakonec připravují storyboard, hlídat a podněcovat, aby si natáčení užili a neměli pocit, že to, co tvoří, musí být masterpiece z Hollywoodu. Naopak klást důraz na science video, které má jasné sdělení, které by bylo dobré, aby z videa vylezlo.

Žáci mají tendence hned začít vytvářet koncepty a vize, jak by video mělo vypadat, co tam nesmí chybět a často opomíjejí sdělení, které každé video musí nést. Je potřeba to mít na paměti a stále je vracet k této „kontrolě“, aby se udrželi na tvůrčích kolejích.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Stůl	4-5
Židle	8-15
Flipchart	
Fixy	6 balení
Projektor	
Prezentace Klapka den 4	
Časomíra	

3.4.3 Prezentace tématu a sdělení

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	IV
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	4
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	30 minut



Prostředí	Interiér
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Každý tým představí své téma a 5 sdělení ostatním týmům. Mohou ostatní týmy použít jako poradní sbor. Mohou ostatní týmy nechat hlasovat o zajímavosti sdělení. Každý tým si zvolí jedno sdělení.

Sdělení

Naše téma má právě jedno sdělení. Celé natáčení si chci užít. Víím, že nemusíme vytvořit masterpiece.

Metody

Aktivizace, Diskuse, Imaginace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - vysvětlením tématu a zvolených sdělení, odpovědi na dotazy ke sdělením – na jejich výklad a důsledky.
 - aktivní komunikací mezi žáky během diskuse.
 - rozbořem pojmenovaných sdělení.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti s vlastní osobou.
 - úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zamyšlením se nad jednotlivými sděleními u tématu skupiny.
 - zamyšlením se nad jednotlivými sděleními ostatních týmů.

Uvedení

Příprava

Připrav si prostor alespoň 25 m². Připrav si počet stolů podle počtu týmů. U každého stolu 3–5 židlí podle počtu žáků. Pro každý tým dva velké flipové papíry, fixy, tablety či PC. Flipchart a fixy pro realizátora. Prezentace Klapka den 4 a projektor.

Realizace

Realizátor se snaží udržet všechny týmy v tvůrčím nasazení.

Vyzve každý tým, aby představil své téma a svých 5 sdělení. Vysvětlením tématu a zvolených sdělení, odpověďmi na dotazy ke sdělením – na jejich výklad a důsledky je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Ostatní „posluchači“ se v ten daný moment stávají „poradním sborem“. Žáci se jich mohou na cokoliv doptat. Zamyšlením se nad jednotlivými sděleními ostatních týmů se u žáků rozvíjí smysl pro iniciativu a podnikavost.



Čas na prezentaci má každý tým maximálně 5 minut. Po uběhnutí času každý z „poradního sboru“ (žáci i realizátoři) napíše na bílou kartičku číslo sdělení, které ho nejvíce zaujalo. Tato informace je pro daný tým pouze informací, mohou se tím řídit, ale nemusí. O pořadí prezentujících týmů rozhoduje los. Aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse se u žáků rozvíjí sociální a občanské schopnosti.

V závěru aktivity realizátor vyzve všechny týmy, aby si z pěti sdělení vybrali pouze jedno, a to bude pro ně v dalším tvůrčím procesu určující. Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě téma skrývají, jsou u žáků rozvíjeny matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií.

Uzavření

Realizátor vyzve žáky, aby si z navržených pěti sdělení vybrali pouze jedno a tomu byli v dalším tvůrčím procesu zodpovědní. Toto sdělení mají spolu s tématem napsat na nový flip papír.

Poznámky

Nápad, nadšení, myšlenka, emoce, vize jsou to, co filmaře žene k tvorbě. Jakmile se však výše popsané podrobí procesu kritické debaty a napsání na papír, vize nabude konkrétních podob, nápad zreální, nadšení je vystaveno studené sprše, pak se tvůrcům naskytne pohled z odstupu a, byť to nemusí být snadné a příjemné, projekt se posune dál. Jiné cesty není.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Flipchart	1
Fixy	1 sada
Bílé mazací tabulky	8–15
Fixy na tabulky	8–15

3.4.4 Od příběhu ke storyboardu

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interier
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žák bude umět převést myšlenku do obrazu.



Sdělení

Nápad je jedna věc v hlavě, jiná věc jako text na papíře a úplně odlišná záležitost, pokud z ní vytvoříme storyboard (komiks). Pokud chceme z nápadu udělat film, prospěje nám, budeme-li si jej formulovat pomocí více médií; médium komiksu je obzvláště vhodné.

Metody

Frontální výuka, Tvoření, Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - prací s příběhem.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjena:
 - vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením, co je to storyboard a proč je důležitý.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - pochopením, že při přípravě filmu je potřeba mít záběry pečlivě rozkreslené.

Uvedení

Příprava

Žáci musí být podrobně seznámeni se společným cvičným příběhem, aby dokonale věděli, o čem je v jednotlivých záběrech řeč. Realizátor musí mít storyboard dopředu nachystaný, nebo detailně promyšlený. Výklad je třeba provádět u tabule nebo flipchartu. Žáci budou k tvorbě svých storyboardů potřebovat velké papíry a fixy.

Realizace

Aktivita je na dvě části. Každou část vede jiný realizátor. První část je zaměřena na práci s příběhem, vede ji hlavní realizátor.

Realizátor vyzve žáky, aby si udělali dvojice. Žáci jsou seznámeni s textem příběhu (slyší ho od realizátora a mají ho i vytištěný). Následně se snaží převyprávět příběh dle zadání realizátora. Nejprve každý z dvojice příběh převypráví lineárně, pak retrospektivně, následně od prostředka a v poslední fázi si oba žáci příběh společně „přehrají“ a vymyslí si, co či kdo bude vypravěčem. Práci s příběhem je u žáků rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Zároveň vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě jsou u žáků rozvíjeny sociální a občanské schopnosti a smysl pro iniciativu a podnikavost.

Druhou část aktivity přebírá realizátor filmový specialista.

V další části aktivity opět žáci pracují s tímto daným, všem společným krátkým příběhem. Realizátor si dopředu na tabuli připravil storyboard vycházející z tohoto příběhu. Představí ho žákům. Při výkladu používá termíny, které už znají: typy záběrů, pravidlo osy, zlatý řez, podhled, nadhled, protipohled. Snaží se popsat vlastní myšlenkové pochody při vymýšlení tohoto storyboardu: proč zvolil právě takové záběry a jejich pořadí, co se rozhodl vypustit a který záběr naopak vypustit v žádném případě nelze. Vysvětlí, v čem spočívá výhoda zpracování příběhu do storyboardu. Pochopením, co je to storyboard a proč je důležitý, je u žáků rozvíjena schopnost učit se.



Když vymýšlíme video, a hlavně se v tomto případě bavíme o hraném (krátkém) filmu, máme představu, která se zakládá převážně na atmosféře a emocích. Převedením těchto myšlenek do textu získáme konkrétnější tvar, ale zákonitosti textu a jeho percepce čtenářem jsou jiné než u audiovizuálního díla. Tomu se více blíží forma komiksu. Nutnost rozpracovat scény do konkrétních záběrů, přemýšlení nad tím kdy bude celek, kdy detail, co jak bude konkrétně vypadat, nás přivádí do úplně jiného světa. Některé záběry nebo dokonce scény se najednou vyjeví jako nepodstatné, nahraditelné nebo zjednodušitelné. Jiné na sebe naopak přitáhnou pozornost a vyjeví svou důležitost pro odvyprávění celku. Základním pravidlem pro tvorbu storyboardu je zjednodušovat. Pokaždé si musíme položit otázku: Co by se stalo, kdybychom tento záběr vynechali? Nebo podstatně omezili, zjednodušili? Nešlo by toto udělat bez střihu, v jednom záběru? Další velkou výhodou této metody je, že si uděláme přehled o lokacích a velikostech záběrů. Určitou barvou si například označíme všechny celky v dané scéně, jinou barvou všechny detaily v určitém pohledu. To nás potom ušetří chronologického natáčení s nutností neustálého přenastavování kamery, světel, scény atd. Jistě, přehled by měl režisér a jeho tým mít už na základě technického scénáře, jenže ve storyboardu je to přehlednější a naši žáci asi nebudou mít vypracovaný precizní technický scénář. Pochopením, že při přípravě filmu je potřeba mít záběry pečlivě rozkreslené, je u žáků rozvíjeno kulturní povědomí a vyjádření.

Uzavření

Žáci by měli zažít, jak převedení myšlenek do obrázků ovlivní jejich přemýšlení o tématu, pocit, co je důležité a vědomí, co lze vypustit.

Poznámky

Zkušenost, a to nejen z dvojího opakování tohoto kurzu, nýbrž zkušenost obecná jednoznačně ukazuje, že vypracovat si storyboard a potom se ho při natáčení, pokud možno držet (anebo vědět přesně, proč se odchyluji a jaký to bude mít následek v celku) se vyplácí. Ti žáci, kteří se z nějakého důvodu rozhodli storyboard nevypracovávat, se potom na place v jednotlivých záběrech zamotávali, natáčeli řadu záběrů zbytečně a některé jim naopak chyběli, na což přicházeli až ve střihně. Samozřejmě existují režiséři, kteří svá díla vytváří za momentální inspirace a nechávají herce improvizovat. Ani při tvorbě dokumentů nebo reportáží metodu storyboardu neuplatníme. Pokud ale začínající tvůrci pomýšlí na hrané scény, práci se storyboardem nelze opomenout.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Flipchart	1
Projektor	
Text s příběhem	8 - 15
Velké papíry	20
Fixy tlusté	4x set

3.4.5 Tvorba scénáře

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	IV
Autoři	Jana Prokešová, Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	4
Čas na realizaci	135 minut
Čas na přípravu	30 minut



Prostředí	Interiér
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žáci se naučí, jak své sdělení převést do scénáře a následně do storyboardu.

Sdělení

K tomu, abychom se dostali k natáčení, je potřeba sdělení převést do textové podoby. Tedy do scénáře a tento scénář potom zakreslit do storyboardu.

Metody

Tvoření, Diskuse

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - tvorbou textu při vytváření scénáře.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - aplikací toho, co se naučili o tvorbě storyboardu.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - konzultacemi s realizátory a specialistou na virální videa.
 - tvořením v týmu.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - motivováním realizátorů do tvoření a jejich pomoci.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - specifikací žánru připravovaného videa.
 - uvědoměním si, pro koho budu chtít video natáčet.

Uvedení

Příprava

Realizátor připraví pro každou skupinu jeden stůl a psací potřeby. Je potřeba seznámit specialistu na virální videa se sděleními a tématy, které chtějí jednotlivé skupinky natáčet.

Realizace

Tuto aktivitu uvádějí dva realizátoři, filmový specialista a specialista na virální videa.

Žáci mají z předchozích aktivit vyjasněno, jaké téma budou zpracovávat. Také mají ujasněné své hlavní sdělení, které by z videa mělo vyplývat. Za těchto okolností sedají ve tvůrčím týmu k papírům a sepíší osnovu videa. Tvořením v týmu si žáci rozvíjí kompetenci sociální a občanské schopnosti. Hrubý popis příběhu. Nic moc do hloubky. Měl by to být jen nástřel. Nic podrobně rozpracovaného. Lépe se potom s daným materiálem pracuje. Pokud žáci začnou hned z počátku rozepisovat dialogy, jsou potom velmi neochotni měnit při konzultacích strukturu, nebo žánr videa.

Po vytvoření základní kostry příběhu začne se skupinami konzultovat specialista na virální videa. Realizátoři jsou u těchto konzultací také přítomni a dělají mediátora, případně pomáhají dalším skupinám. Je třeba mít stále na paměti, že jsou to autorská videa žáků, nikoliv realizátorů. Specialista na virální videa by měl žáky upozorňovat na úskalí jejich nápadu, inspirovat, pomáhat lepšímu míření



na branku. Neměl by však podsouvat své představy. Spíš rozvíjet to, s čím přišli sami žáci. Dva záznamy takové diskuze společně s výslednými videi jsou umístěny v příloze. Uvědoměním si, jaký točí žánr a pro koho budou chtít video natáčet, si žáci rozvíjí kompetenci kulturní povědomí a vyjádření. Konzultacemi s realizátory a specialistou si žáci rozvíjí kompetenci sociální a občanské schopnosti. Motivováním realizátorů do tvoření a jejich pomocí si žáci rozvíjí kompetenci smysl pro iniciativu a podnikavost.

Po konzultacích začnou skupiny pracovat samostatně na scénáři. Píší monology, dialogy, vysvětlení, overdabingy. Tvorbou textu při vytváření scénáře si žáci prohlubují kompetenci komunikace v mateřském jazyce. Realizátoři s nimi tyto scénáře konzultují po dramaturgické stránce. Je třeba hlídat, jestli se neodklání od hlavního sdělení. A pokud ano, proč se tomu tak děje. Ukázalo se, že hlavní sdělení není tak dostatečně silné, atraktivní? Žádá si to příběh? Objevilo se při tvorbě nové lepší? Vše je možné. Není třeba trvat stoprocentně na udržení hlavního sdělení. Ale toto sdělení by mělo vystřídat nové, které je jasně pojmenované a vyargumentovaný důvod, proč se toto sdělení mění. Specifikací žánru připravovaného videa si žáci rozvíjí kompetenci kulturní povědomí a vyjádření.

Po dokončení scénáře vede skupiny filmový specialista, který se skupinami vytváří storyboard. Je potřeba, aby se se scénáři dobře seznámil a potom se skupinkami konzultoval, jak kterou věc natočit. Žáci s touto formou práce nemají žádné zkušenosti. Proto je potřeba žáky do tvorby storyboardu motivovat a inspirovat je. Možná, že v danou chvíli nebudou mít žáci pocit, že storyboard potřebují, ale pokud se jim ho podaří dobře vytvořit, půjde jim natáčení daleko rychleji, budou se v něm dobře orientovat a zpětně si uvědomí, že storyboard jim při natáčení hodně pomohl. Aplikací toho, co se naučili o tvorbě storyboardu, si žáci rozvíjí kompetenci schopnost učit se.

Uzavření

Poté, co mají skupiny vytvořený storyboard, filmový specialista jim sdělí, jakou techniku mají k dispozici a následuje blok Jde se točit

Poznámky

Nadšení, ale nezkušené tvůrce mají tendenci přepínat své síly, vymýšlet nerealizovatelné epické děje, zpracovávat velká obecná témata. Práce realizátorů spočívá v konkretizaci a apelu na sdělení. Tvůrce potřebují zpravidla pomoc v cestě od obecného ke konkrétnímu. Je třeba dávat pozor, aby realizátoři nepůsobili jako zlovolní škarohlídi. Fáze tvorby scénáře je z celého workshopu tou nejdelikátnější a nejbolestivější. Některé skupiny se drží svých původních plánů a od nikoho si nenechají do svého díla mluvit. Jiné skupiny se pohádají a propadnou poraženectví. Realizátoři tu musí projevit maximální empatii a individuální přístup.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Psací potřeby	pro každého žáka

3.4.6 Jde se točit

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	360 minut
Čas na přípravu	30 minut



Prostředí	Interiér
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žáci natočí videomateriál pro střih svého krátkého filmu.

Sdělení

Natáčení filmu je velmi komplexní záležitost, která vyžaduje v přítomném okamžiku maximální soustředění tvůrce (tvůrců) a součinnost celého týmu, precizní přípravu z minulosti i neustálé vztahování se k budoucnosti (práci ve střihně a potom působení díla na diváka).

Metody

Tvoření, Skupinová výuka

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - prací s textem při natáčení videí.
- Základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - prací s technikou při natáčení videí.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - poučením se z chyb při natáčení v průběhu týdne a zapracování při natáčení závěrečného videa.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - spoluprací v týmu.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - stanovením role, kterou každý člen týmu zastává.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - natáčením scén zapsaných do storyboardu.

Uvedení

Příprava

Pro každou skupinu je třeba zajistit jednu dobrou kameru se stativem, zvukové nahrávací zařízení Zoom. Jeden mikroport, případně headset, nebo směrový mikrofon s tágem. Každá skupina by měla mít k dispozici alespoň 2 světla se stojany. Laboratoř s mikroskopy.

Pro ztvárnění postav je dobré mít k dispozici různé kostýmy a rekvizity.

Hodí se mít k dispozici velké a různorodé prostory, exteriéry města i přírody, možnost vyrábět kostýmy a rekvizity, zapojovat kompars. Buďte připravení na kosmonauty, ožvlé plyšáky i kýčející zombies.

Realizace

Týmy mají finální podobu scénáře se storyboardem. Vyrábějí rekvizity a kostýmy, vybírají si lokace, připravují natáčecí techniku, světla atd. Ujasňují si, kdo bude plnit v týmu jakou funkci. Poté natáčejí. Každý tým k sobě získá jednoho realizátora. Je potřeba si pojmenovat a stanovit funkce. Stanovením role, kterou každý člen týmu zastává, je rozvíjena kompetence smysl pro iniciativu a podnikavost.

- Režisér – stanovuje, co a jak se bude točit. Vede herce, říká povely kameramanovi.



- Herec – Herci
- Kameraman – obsluhuje kameru a stará se o záběry.
- Osvětlovač – nasvětluje scénu.
- Skriptér – hlídá, co jak bylo při záběrech nastaveno, co kdo má na sobě, jaké rekvizity byly, v kterém záběru rozmístěny a řeší, co bylo ze storyboardu natočeno.

Spoluprací v týmu je rozvíjena kompetence sociální a občanské schopnosti. Vzhledem k tomu, že týmy jsou menší, může jeden člen týmu zastávat postů více. Také realizátor může některý z postů zastat. Při natáčení je každá ruka dobrá. Práci s textem při natáčení videí je rozvíjena kompetence komunikace v mateřském jazyce. Natáčením scén zapsaných do storyboardu je rozvíjena kompetence kulturní povědomí a vyjádření. Práci s technikou při natáčení videí je rozvíjena kompetence základní schopnosti v oblasti vědy a technologií. Poučením se z chyb při natáčení v průběhu týdne a zapracování při natáčení závěrečného videa je rozvíjena kompetence schopnost učit se.

Realizátor filmový specialista koordinuje skupiny a sleduje průběžně průběhy natáčení. Neměl by se zaseknout u jednoho týmu, ale kolovat mezi všemi a pomáhat, pokud je o to zájem.

Pro realizaci jsou důležité tři věci: nadšení, dobře sehraný tým a dobře připravený scénář/storyboard. Leckdy se zdá, že záměr je příliš velikášský a neproveditelný, ale s nadšením, dobrou partou a dobrou představou, jak konkrétně svého cíle dosáhnout, se můžou díť zázraky. Natáčení je ta nejvíce kreativní a pro většinu lidí i nejvíce zábavná část tvorby filmu. A také ta nejvíce vyčerpávající. Všechno se v danou chvíli podřizuje výsledku. Filmoví produkční často říkají, že jejich práce je permanentní krizový management. Tohle tvrzení vychází z faktu, že při natáčení filmu se vše dělá rychle, hned a jen jednou. Toho by si realizátoři měli být vědomi. Je potřeba motivovat tým, aby záběry natáčel svědomitě, ale zase na druhou stranu, aby se vše stihlo natočit. Čas běží při natáčení extrémně rychle.

Uzavření

Tato část programu je ukončena natočením posledního záběru. Jednotlivé týmy budou určitě končit v různých časech, podle toho, jak jim půjde natáčení. Pokud má tým sílu a chuť natáčet, neměl by realizátor nijak natáčení ukončovat. Jedná se o finální produkt, vizitku žáků. V případě vynuceného ukončení natáčení kvůli časovému limitu, budou žáci vinit za nezdařené dílo realizátory.

Poznámky

Některé týmy si od realizátora do své práce nechají „kecat“, některé se ze začátku až příliš spoléhají na jeho přítomnost, jiné si jedou své a nenechají si poradit. Je na uvážení a citlivosti realizátora, jak k této škále přistoupit. Platí však, že hlavní slovo tu mají sami tvůrci. Jde o jejich dílo, jejich zodpovědnost. Během natáčení to bude mnohokrát vypadat, že se nestíhá, že „to bude blbý“, jde však o amatérský film a ten, jak známo dokáže skrze plátno přenášet zápal svých tvůrců na diváky. Nedokonalosti mohou ve výsledku posloužit kouzlem nechtěného a dílo pozvednout. Koneckonců jde především o zážitek z tvorby.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Kamera	pro každou skupinu	kamera s manuálními funkcemi, která je schopna natáčet alespoň v HD kvalitě
Stativ	pro každou skupinu	pro uchycení kamery
Světla	pro každou skupinu alespoň 2	světla, která vytvářejí měkké rozptýlené světlo
Stativ na světla	pro každou skupinu 2	pro uchycení světel
Zoom	pro každou skupinu	zvukové nahrávací zařízení s externím vstupem
Mikrofon	pro každou skupinu	port, headset, nebo tágo s mikrofonem

3.5 Den pátý

3.5.1 Klapka den 5

Účastníků	8 - 15
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	15 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	venku, když je špatné počasí uvnitř
Rozdělení	žáci každý sám za sebe i za skupinu

Cíle

Aktivizovat žáky, předat žákům plán dne. Odstartovat celý den klapkou.

Sdělení

Vím, co mě dnes čeká.

Metody

Aktivizace.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - týmovou práci při skupinových aktivitách.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.



Uvedení

Příprava

Připravit jeden až dva hudební nástroje – cajón, buben, kytara. Případně použít přehrávač a nějakou písničku, která je chvilku rychlá a chvilku pomalejší. Reálná klapka s nadepsaným DEN 5. Seznam aktivit na den – prezentace nebo vytištěné na papíře.

Realizace

Jeden z realizátorů opět hraje na hudební nástroj – buben, kytara, lze pouštět i hudbu z přehrávače. Druhý realizátor komunikuje se žáky. Vysvětlí žákům pravidla hry „Taneční party matematiků“. Matematici tančí každou částí těla zvlášť. Třepou s ní do rytmu a počítají si. Nejdřív počítají do devíti, při druhém kole do osmi, pak do sedmi až v posledním kole vším třesou jen jednou. Pokud druhý realizátor dělá rytmus živě, mohou ho žáci vnímat a podle rytmu svůj pohyb přizpůsobit.

Při nule si všichni lehnou na zem. Dýchají do hrudníku, do žeber, do břicha. A zase postupně vydechují z hrudníku, žeber, břicha. A to každý opakujte tak 3x. Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her je u žáků rozvíjena schopnost učit se.

Nakonec zůstávají ležet, dají si ruku na břicho na bránici a tzv. štěkají do ruky, ta by jim měla na břiše poskakovat. Pak zkoušejí štěkat v sedě, a nakonec ve stoje, to je nejtěžší. Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů je u žáků rozvíjen smysl pro iniciativu a podnikavost.

V poslední části aktivity realizátor žákům řekne, jaký je plán na celý poslední den a společně dají poslední klapku DEN 5.

Uzavření

Realizátor žákům představí plán na celý den a společně odstartují den KLAPKOU. Žáci i realizátoři odcházejí na ranní hygienu a pak na snídani.

Poznámky

Je dobré při aktivitě příliš nemluvit, ani nehrát žádné hry se složitými pravidly. Ideálně, aby žáci mohli jen následovat realizátora a zároveň vnímali další faktor – rytmus. Pokud je třeba mluvit, tak jen za účelem otevření hlasu a rozhýbání hlasivek.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Cajón, buben, kytara	1
Přehrávač	1
Klapka	1
Prezentace / seznam aktivit	1



3.5.2 Střih

Žáků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	IV
Autoři	Tomáš Kratochvíl
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	300 minut
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žáci sestříhají video, na kterém předchází den (a noc) pracovali. Veškerá předchozí příprava a snaha nyní přinese plody.

Sdělení

Ve střihu audiovizuálního díla (a u hrané tvorby to platí dvojnásob) se zaklene vše, na co jsme už od začátku mysleli, co jsme chtěli ve filmu mít a co jsme pro to udělali. Nemilosrdně vyjdou na povrch chyby a nedomyšlenosti. Zároveň je ale střih prostorem pro kreativitu, nové nápady a nečekaný přístup. Spoléhat na to je ošidné, vědět o tom úlevné.

Metody

Tvoření, zážitková pedagogika

Klíčové kompetence

- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - práci s programem Adobe Premiere.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - konzultacemi s realizátory.
 - tvořením v týmu.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - práci s dříve natočeným materiálem.
 - objevováním možností audiovizuální montáže.

Uvedení

Příprava

Je třeba mít k dispozici minimálně tolik počítačů s programem Adobe Premiere, kolik je tvůrčích skupin. Počítače a programy se musí předem vyzkoušet. Musí být dostatek místa na disku. Jelikož se ale na těch samých počítačích pracovalo předešlý den, lze předpokládat, že budou stále provozuschopné.

Realizace

Jedná se o třetí práci v Adobe Premiere. Práci s programem Adobe Premiere si žáci rozvíjí kompetenci schopnost práce s digitálními technologiemi. Práci s dříve natočeným materiálem a objevováním možností audiovizuální montáže si žáci rozvíjí kompetenci schopnost učit se. V tuto chvíli by žáci měli



být schopni pracovat samostatně v týmech. Tvořením v týmu si žáci rozvíjí kompetenci sociální a občanské schopnosti.

Účast realizátorů je v první třetině prakticky zbytečná. S úderem třetiny vyměřeného času by všechny skupiny měly být schopné předvést hrubou verzi díla. Nyní přicházejí na řadu dramaturgické debaty. Co funguje a co ne? Co přebývá? Co chybí? Je třeba něco dotáčet? Nestálo by za to změnit přístup a vyprávět příběh jinak, než se původně plánovalo? Konzultacemi s realizátory si žáci rozvíjí kompetenci sociální a občanské schopnosti. Realizátoři už znají své žáky natolik, že dokáží odhadnout míru, se kterou lze té které skupině do díla zasahovat. Boření iluzí a značná nemilosrdnost je však správná vlastnost dramaturga a třetina času závěrečného střihu má být chvílí upřímnosti. Ve druhé třetině jednotlivé skupiny zkoumají, jak dílo funguje po vyhození přebytečných scén, s novou koncepcí, přidaným zvukem, hudbou, komentářem, titulky, obrazovými filtry, jiným rytmem a tak dále. Na přelomu druhé a třetí třetiny by žáci měli mít pocit, že dílo bylo pozvednuto a je v podstatě hotové. Nyní přichází čas drobné práce: čištění, uhlazování, dolaďování detailů, rozvahy o každém framu videa i audia napravo a nalevo od dělící čáry každého střihu. Zdánlivé podružnosti rozhodují překvapivě hodně o tom, jak dílo vnímá obecenstvo. Zkušenost ukázala, že na tuto závěrečnou fázi už žákům jednak nezbyvá energie a za druhé jako střihači začátečníci ani pořádně nevědí, o co má jít. V časovém presu to potom dopadá tak, že realizátor – zkušený střihač, pokud skupina souhlasí, provede závěrečné čištění sám. Jsou to úpravy, které střihač začne ovládat až po delší praxi. Skupina přihlížením při závěrečném dočišťování se může ještě spoustu věcí přiučit pro svojí další práci v budoucnu.

Uzavření

Půl hodiny před koncem realizátor vyzve žáky, aby začali svá videa exportovat. Poté si tyto exporty stáhne na flashdisk a nahraje do počítače.

Poznámky

Pokud je k dispozici více počítačů, je možné se domluvit s žáky, že se střih rozdělí na dvě části a střih provedou dvě skupiny. Nakonec se konečné video z těchto dvou částí spojí. Ušetří se tím dost času. Je ale potřeba provést konečnou editaci střihu, aby potom video fungovalo jako celek.

U střihu samozřejmě nemusí sedět všichni. Skupina se může dívat na dílčí střihy. Střihač po nějakém čase přestává mít přehled nad tempem videa a k tomu se právě hodí ostatní členové týmu, kteří dávají střihačovi okamžitou zpětnou vazbu. Střih videa je velmi energeticky náročná činnost. Navíc silně namáhá oči. Pokud je některý ze střihačů unavený, může ho v práci vystřídat kolega. V případě, že je potřeba některé záběry dotočit, může část týmu realizovat natáčení.

Zbytek týmu se taky může zabývat balením rekvizit a jiných pozůstatků po natáčení.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Počítač se střihačským programem	pro každou skupinu
Sluchátka	alespoň pro dva ve skupině
Sluchátková rozbočka	ke každému počítači



3.5.3 Mé finální dílo

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interier
Rozdělení	ve dvojčlenných až čtyřčlenných skupinách

Cíle

Žák představí své video spolužákům a veřejnosti.

Sdělení

Účastníci vzájemně zhlédnou natočená díla, představí je veřejnosti a dostanou certifikáty.

Metody

Pozorování

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak ostatní pracovali se sdělením, scénářem, dialogy a storyboardem.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.

Uvedení

Příprava

Je potřeba mít připravený projektor a propojený s počítačem. Ověřit, že počítač přehrává exportované formáty ze střihačského programu. Do počítače nahrát všechna videa od účastníků. Je možné na projekci pozvat i lidi z řad veřejnosti, případně kolegy. Dává to celé projekci slavnostnější ráz. Je třeba připravit prostor k projekci. Formát kinosálu.

Realizace

- Slavnostní ceremoniál proběhne v těchto bodech:
- Realizátor pustí znělku VIRUScience.
- Realizátor uvítá všechny účastníky z řad veřejnosti a představí jim projekt VIRUScience.
- Realizátor se připojí na facebookovou stránku [VIRUScience](#). Pustí úvodní video z aktivity Vítá tě Virus
- Realizátor pustí jednotlivá videa. Po každém videu vyzve autorský tým, členům týmu dá prostor něco říci a potom všem předá certifikáty.
- Po ukončení projekce poděkuje veřejnému publiku.

Uzavření



- Realizátor nahraje konečná videa na FB stránku VIRUScience.
- Následuje uzavření celého projektu VIRUScience v aktivitě Loučí se Virus

Poznámky

Je na každém realizačním týmu, jakým způsobem závěrečnou prezentaci propaguje. Možné je i propagovat přes stránku VIRUScience, nebo pozvat kolegy z instituce, školy, nebo spolužáky.

Ve virtuálním prostoru projekt zdaleka nekončí. Je potřeba videa připravit ke sdílení. Pokud jsou ve videích nějaké nedotažené drobnosti, je možné se s žáky domluvit na tom, že video ještě dopracují. Případně některé kosmetické úpravy po dohodě s žáky může provést i realizátor. Videa se potom nahrají na stránku VIRUScience. Tím ale práce úplně zcela nekončí. Pokud je požadavkem jej dostat mezi širší veřejnost, je vhodné tato videa dále sdílet do skupin s vědeckými tématy, učitelské skupiny, případně je poskytnout populárně-vědeckým stránkám jako materiál pro jejich online obsah.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Projektor + propojovací kabel (HDMI, VGA)	1
Počítač	1
Certifikáty pro všechny účastníky	počet účastníků

3.5.4 Loučí se Virus

Účastníků	8-15 + všichni realizátoři
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autoři	Jana Prokešová, Aleš Pilgr
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	45 minut
Čas na přípravu	15 minut
Prostředí	Interiér
Rozdělení	žáci každý sám za sebe

Cíle

Žáci společně i každý sám reflektují průběh celého workshopu.

Sdělení

Naučil jsem se točit a pracovat s videem. Vím, na jakých základních principech funguje viralita videí. Pokud chci něco vyjádřit, musí to mít myšlenku. Používáním principů virálních videí při popularizaci vědy, celkovému společenskému povědomí o vědeckých tématech výrazně pomůže.

Metody

Aktivizace, Reflexe.



Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi žáky.
 - rozbořením průběhu předcházejících dnů, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - reflektováním a připomenutím si získaných dovedností za celý týden.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - reflexí své a týmové práce.
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.

Uvedení

Příprava

Aktivita navazuje na předešlou aktivitu Mé finální dílo. Pokud je prostor, udělá se kruh ze židlí. Jinak si žáci i realizátoři mohou sednout na zem na podložky.

Realizace

Realizátor vyzve všechny, aby si sedli do kruhu a vzali si notýsky a něco na psaní. Má vedle sebe maskota VIRUS a klapku – to, co celý týden žáky provázelo na programu. Realizátor se snaží shrnout celý týden a prosí všechny, aby se pokusili svůj současný pocit vyjádřit jedním slovem, heslem. Aktivním zapojením žáků do reflexe je rozvíjena komunikace v mateřském jazyce. Navazuje a pokládá všem – žákům i realizátorům, tři otázky (doplňuje je případně podotázkou, aby všem bylo jasné, na co se ptá).

První otázka: Co pro mě je úplný „Aha moment“ celého týdne? Co jsem nevěděl a najednou mi došlo?

Druhá otázka: Co pro mě bylo nejtěžší? S čím jsem se musel prát?

Třetí otázka: Jak chci využít to, co jsem se zde naučil? Budu nějak pokračovat?

Realizátor dá chvíli na přemýšlení a pak se všichni v kruhu snaží na otázky odpovědět. Reflektováním a připomenutím si získaných dovedností za celý týden je rozvíjena schopnost učit se. Do odpovědí se zapojují i realizátoři. Během odpovědí se snaží hlavní realizátor rozjet diskusi, aby jednak připomněl, kde jsme se třeba dané oblasti, o které se právě žáci baví, věnovali, případně koriguje, pokud cítí, že nějaké části programu nebyly pochopeny. Celou diskusi se snaží moderovat, aby se nerozměnila. Reflektováním své a týmové práce jsou rozvíjeny sociální a občanské schopnosti.

Nakonec všem hlavní realizátor poděkuje, dává poslední klapku: STOP VIRUS, kruh rozpouští a loučení dává volný průběh.

Uzavření

Realizátoři od žáků vybírají zapůjčené flash disky. Pokud si ještě někdo nepřetáhl svůj nasbíraný materiál na osobní disk, tak má možnost. Realizátoři se snaží, aby si ze žáků nikdo nic nezapomněl a nepomíchala se technika.

Poznámky

Každý ze žáků by si měl materiálně odnést úvodní dárek – vak, notýsek, propiska, dále tričko, které vyhrál během hry Skleník, hlavolam (nebo jinou cenu), který vyhrál během Expoziční hry a certifikát.

Pokud je větší rozpočet, je velmi praktické, aby žákům zůstaly i flashdisky.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Židle nebo podložky na sezení	každý jednu
VIRUS maskot	
Klapka	



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

#	Soubor	Popis
<u>1.1 Vítá tě Virus</u>		
014.01.02	jmenovky.docx	jmenovky pro účastníky
014.01.03	logo programu VIRUScience.jpg	logo programu VIRUScience
<u>1.4 Ahoj, jsem Virus</u>		
014.04.01	virus_uvod.mp4	úvodní video
<u>1.5 Proč?</u>		
014.05.01	ceho se bojim.pdf	Čeho se bojím?
014.05.03	Co očekávám?.pdf	Co očekávám?
014.05.02	co me nejvic zajima.pdf	Co mě nejvíc zajímá?
014.05.04	jake tema me fascinuje.pdf	Jaké téma mě fascinuje?
014.05.09	motto obrázky.pptx	Motto obrázky
014.05.07	obrazky na mistnostech.pptx	Obrázky na místnostech.
014.05.05	podle ceho si me lide zapamatuji.pdf	Podle čeho si mě lidé zapamatují?
014.05.08	pravidla virus.pptx	Pravidla pro VIRUScience
014.05.06	proc me zajimaji viralni videa.pdf	Proč mě zajímají virální videa?
<u>1.6 Mluvím, tedy jsem</u>		
014.06.01	Klapka den 1.pptx	Prezentace aktivit - 1. den
014.06.02	maskot.mp4	Tohle je maskot
<u>1.11 Jsi Master střih</u>		
014.11.01	instruktazni prezentace.pptx	Instruktažní prezentace
<u>1.12 Mé první dílo</u>		
014.12.10	video ucastniku 10.mp4	Videa účastníků 10
014.12.11	video ucastniku 11.mp4	Videa účastníků 11
014.12.02	video ucastniku 2.mp4	Videa účastníků 2
014.12.03	video ucastniku 3.mp4	Videa účastníků 3
014.12.04	video ucastniku 4.mp4	Videa účastníků 4
014.12.05	video ucastniku 5.mp4	Videa účastníků 5
014.12.06	video ucastniku 6.mp4	Videa účastníků 6
014.12.07	video ucastniku 7.mp4	Videa účastníků 7
014.12.08	video ucastniku 8.mp4	Videa účastníků 8
014.12.09	video ucastniku 9.mp4	Videa účastníků 9
014.12.01	video ucastniku.mp4	Videa účastníků 1
<u>1.13 Stop den 1</u>		
014.13.01	stop den 1.docx	Tabulka k reflexi STOP DEN 1
<u>2.1 Klapka den 2</u>		
014.14.01	klapka den 2.pptx	prezentace harmonogramu druhého dne
<u>2.3 Střídám žánry</u>		
014.16.01	strasilka 1.jpg	Strašilka 1
014.16.02	strasilka 2.jpg	Strašilka 2
<u>2.4 Kamera</u>		
014.17.02	ilustracni fotografie 2.jpg	Ilustrační fotografie 1
014.17.04	ilustracni fotografie 4.jpg	Ilustrační fotografie 2
014.17.05	ilustracni fotografie 5.jpg	Ilustrační fotografie 3
014.17.06	ilustracni fotografie 6.jpg	Ilustrační fotografie 4
014.17.07	ilustracni fotografie 7.jpg	Ilustrační fotografie 5
014.17.08	ilustracni fotografie 8.jpg	Ilustrační fotografie 6



014.17.09	ilustracni_fotografie_9.jpg	Ilustrační fotografie 7
2.6 Expoziční hra		
014.19.01	expozični_hra_1.pdf	Expoziční hra 1
014.19.02	expozični_hra_2.pdf	Expoziční hra 2
014.19.03	expozični_hra_3.pdf	Expoziční hra 3
014.19.04	expozični_hra_video.mp4	Expoziční hra - záznam
2.8 Virál (přednáška)		
014.21.01	viral_prednaska.pptx	Prezentace o virálním videu
2.10 Jsi Premier střih I		
014.23.03	obrazek_pred_video.png	Obrázek před video
014.23.02	obrazek_za_video.mp4	Sekvence za video
014.23.04	tutorial_adobe_premiere.mp4	Tutoriál VIRUScience Adobe Premiere
2.12 Mé druhé dílo		
014.25.01	video_ucastniku_1.mp4	Videa účastníků 1
014.25.02	video_ucastniku_2.mp4	Videa účastníků 2
014.25.03	video_ucastniku_3.mp4	Videa účastníků 3
014.25.04	video_ucastniku_3.mp4	Videa účastníků 4
014.25.05	video_ucastniku_5.mp4	Videa účastníků 5
014.25.06	video_ucastniku_6.mp4	Videa účastníků 6
2.13 Stop den 2		
014.26.01	stop_den_2.docx	Tabulka k reflexi STOP DEN 2
3.1 Klapka den 3		
014.27.01	Klapka_den_3.pptx	Klapka den 3
3.4 Virál x Science		
014.30.01	hodnotici_hvezdice.pdf	Hodnotící hvězdice
3.6 Já a mé téma		
014.32.01	dotaznik_s_namety.pdf	Dotazník s náměty
3.8 Jsi Premier střih II		
014.34.01	obrazek_pred_video.png	Obrázek před video
014.34.02	sekvence_za_video.mp4	Sekvence za video
3.9 Mé třetí dílo		
014.35.01	video_ucastniku_1.mp4	Videa účastníků 1
014.35.02	video_ucastniku_2.mp4	Videa účastníků 2
014.35.03	video_ucastniku_3.mp4	Videa účastníků 3
014.35.04	video_ucastniku_4.mp4	Videa účastníků 4
014.35.05	video_ucastniku_5.mp4	Videa účastníků 5
3.10 Skleník		
014.36.01	karty_rostlin_1.docx	Karty rostlin 1
014.36.02	karty_rostlin_2.pdf	Karty rostlin 2
014.36.03	pudy_1.docx	Půdy 1
014.36.04	pudy_2.pdf	Půdy 2
3.12 Stop den 3		
014.38.01	stop_den_3.docx	Tabulka k reflexi STOP DEN 3
4.1 Klapka den 4		
014.39.01	Klapka_den_4.pptx	Klapka den 4
4.4 Od příběhu ke storyboardu		
014.42.01	tvorba_storyboardu_1.jpg	Tvorba storyboardu 1
014.42.02	tvorba_storyboardu_2.jpg	Tvorba storyboardu 2
014.42.03	tvorba_storyboardu_3.jpg	Tvorba storyboardu 3



014.42.04	tvorba_storyboardu_4.jpg	Tvorba storyboardu 4
014.42.05	tvorba_storyboardu_5.jpg	Tvorba storyboardu 5
014.42.06	tvorba_storyboardu_soupis_zaberu.jpg	Tvorba storyboardu - soupis záběrů
4.5 Tvorba scénáře		
014.43.01	video_kosmonauti.mp4	Video kosmonauti
014.43.02	video_master_piece.mp4	Video Master Piece
5.1 Klapka den 5		
014.45.01	Klapka_den_5.pptx	Klapka den 5
5.3 Mé finální dílo		
014.47.04	cerifikat_1.pdf	Certifikát 1
014.47.05	cerifikat_2.docx	Certifikát 2
014.47.01	finalni_video_ucastniku_1.mp4	Finální video účastníků - 1
014.47.02	finalni_video_ucastniku_2.mp4	Finální video účastníků - 2
014.47.03	finalni_video_ucastniku_3.mp4	Finální video účastníků - 3



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

#	Soubor	Popis
<u>1.1 Vítá tě Virus</u>		
014.01.01	itinerar.xlsx	itinerář aktivit programu
<u>2.12 Mé druhé dílo</u>		
014.25.07	facebook_shlednuti_1.png	Facebook 1
014.25.15	facebook_shlednuti_10.png	Facebook 10
014.25.16	facebook_shlednuti_11.png	Facebook 11
014.25.08	facebook_shlednuti_2.png	Facebook 2
014.25.09	facebook_shlednuti_3.png	Facebook 3
014.25.10	facebook_shlednuti_4.png	Facebook 4
014.25.11	facebook_shlednuti_5.png	Facebook 5
014.25.12	facebook_shlednuti_7.png	Facebook 7
014.25.13	facebook_shlednuti_8.png	Facebook 8
014.25.14	facebook_shlednuti_9.png	Facebook 9
<u>3.9 Mé třetí dílo</u>		
014.35.06	facebook_shlednuti_1.png	Facebook 1
014.35.07	facebook_shlednuti_2.png	Facebook 2
014.35.08	facebook_shlednuti_3.png	Facebook 3
014.35.09	facebook_shlednuti_4.png	Facebook 4
014.35.10	facebook_shlednuti_5.png	Facebook 5



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

[Letní škola popularizace vědy VIRUScience - Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi](#)



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu



8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Komunikace vedoucí k zveřejnění obsahu na portále www.rvp.cz byla zahájena 29.10.2019 níže uvedeným emailem. Následovala komunikace vedoucí k podpisu [memoranda](#).

Dobrý den,

jmenuji se Sven Dražan a pracuji ve VIDA! science centru provozovaném příspěvkovou organizací Jihomoravského kraje Moravian Science Centre Brno. V rámci projektu OP VVV z výzvy propojování formálního a neformálního vzdělání máme povinnost zveřejnit námi vytvořené programy na portálu RVP.

Rádi bychom programy a veškeré materiály potřebné k jejich realizaci měli na svém webu na adrese <https://mscb.vida.cz/skolam> a zveřejnili je prostřednictvím nástroje EMA. Jakým způsobem je tohoto možné docílit?

Také nám podmínky výzvy ukládají skutečnost nabídky našich programů k zveřejnění doložit.

Na portále RVP jsem si již založil účet, ale nenašel jsem nikde návod, jak se dají zdroje v nástroji EMA publikovat.

Předem Vám děkuji za odpověď a jakékoliv informace či rady, jak na to.

S pozdravem Sven Dražan



Použitá literatura a doplňující zdroje ke samostudiu

Biologie

BioLib, z. s. b a Ondřej ZIČHA. *Internetová encyklopedie rostlin, hub a živočichů BioLib.cz* [online]. © 1999 - 2021. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.biolib.cz/>.

HOSKOVEC, Ladislav et al. *www.botany.cz* [online]. © 2007-2019. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://botany.cz/cs/>.

MICHALCOVÁ D., *Botanická fotogalerie a další pomůcky k určování rostlin* [online]. Živa 1/2013: XI–XII. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <http://www.botanickafotogalerie.cz/>.

HOLUŠA, Otakar a Josef KAŠÁK, *Metody sběru (bezobratlých)* [online], Mendelova Univerzita, Lesnická a dřevařská fakulta Brno, 2012. Učební materiál k Entomologickému praktiku. [cit. 2021-07-16]. Dostupný z https://akela.mendelu.cz/~xcepl/inobio/nove/EMP/EMP_CV02_METODY_sberu_bez_OBR.pdf.

KREJČÍ, Petra a Karel SLABÝ, *Obecná botanika: Základy mikroskopování* [online], Mendelova zemědělská a lesnická univerzita, Brno. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z http://web2.mendelu.cz/af_211_multitext/obecna_botanika/texty-ZM-zaklady_mikroskopovani.html

Jak správně mikroskopovat? In: *YouTube* [online]. 26. 4. 2016. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=wABv8PvrUn4>. Kanál uživatele Bioskop Vědecké výukové centrum MU.

Stereomikroskopie, In: *WikiSkripta* [online]. Projekt 1. lékařské fakulty a Univerzity Karlovy. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.wikiskripta.eu/w/Stereomikroskop>. ISSN 1804-6517.

AICHELE, Dietmar a Marienne GOLTEOVÁ-BECHTLEOVÁ. *Co tu kvete - Kvetoucí rostliny střední Evropy ve volné přírodě*. Knižní klub 2005. ISBN: 978-80-242-1762-8.

BELLMANN, Heiko. *Nový průvodce přírodou*. Knižní klub 2015. ISBN: 978-80-242-4708-3.

J. a M. ERHARTOVI a M. SMOTLACHA. *Kapesní atlas hub*. Ottovo nakladatelství 2018. ISBN: 978-80-7451-695-5.

Inspirační virální videa

Introducing Google Translate for Animals. In: *YouTube* [online]. 31. 3. 2010. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=3I24bSteJpw>. Kanál uživatele Google UK.

OK Go - The Writing's On the Wall. In: *YouTube* [online]. 26. 4. 2018. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=oL3qDpubXU8>. Kanál uživatele OK Go.

OK Go - This Too Shall Pass - Rube Goldberg Machine - Official Video. In: *YouTube* [online]. 2. 3. 2010. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=qybUFnY7Y8w>. Kanál uživatele OK Go.

Childish Gambino - This Is America (Official Video). In: *YouTube* [online]. 6. 5. 2018. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://youtu.be/VYOjWnS4cMY>. Kanál uživatele Donald Glover.



Práce s viralitou v reklamách

Super Bowl XLV - Darth Vader in Volkswagen TV Spot. In: *YouTube* [online]. 3. 2. 2011. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://youtu.be/eGZNocni6zE>. Kanál uživatele AnthonyNetwork.

Mercedes-Benz E-Class commercial "Sorry" - Ex VW boss Piëch depicted as the grim reaper? In: *YouTube* [online]. 31. 5. 2010. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=30a2dpHS_TU. Kanál uživatele Motor1.

Volvo - ABC of Death. In: *YouTube* [online]. 25. 10. 2016. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://youtu.be/Snst8htbwBo>. Kanál uživatele Dorian & Daniel.

Israeli Tourism Commercial. In: *YouTube* [online]. 3. 11. 2011. [cit. 2021-07-16]. Dostupné z <https://youtu.be/Wl8AGZRkwes>. Kanál uživatele carexperttoronto.

Video, zvuk, střih

KOHOUT, Martin et al. *Jak stvořit film: Výuková skripta pro praktické studium filmové tvorby* [online]. [cit. 2021-07-16]. Dostupné ze stránek Národního filmového archivu <https://nfa.cz/wp-content/uploads/2016/01/Jak-stvorit-film.pdf>.

VALUŠIAK, Josef. *Texty k úvodům do oboru střihová skladba: Základy střihové skladby* [online]. 17. 7. 2018. [cit. 2021-07-16]. s. 1-15 [s. 105-119]. Dostupné z https://www.famu.cz/media/Texty_k_úvodům_do_oboru_střihová_skladba.pdf. Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze (FAMU). Text vyšel původně jako doprovodný materiál k soutěži amatérských filmů Mladá Kamera Uničov, vydalo Krajské kulturní středisko Ostrava 1980.

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií* [online]. Brno, 2010 [cit. 2021-07-16]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/wk8f22/>. Disertační práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce PhDr. Jaromír Volek, Ph.D.



Zdroje

Všechny níže neuvedené zdroje příloh jsou vlastním dílem kolektivu autorů a jsou poskytovány pod licencí [Creative Commons 4.0 BY-SA](#).

Níže uvedené zdroje mají uvedené autory, původy i licence, pod kterými jsou poskytovány.

[Online seznam zdrojů je zde.](#)

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
1.1 Vítá tě Virus						
014.01.02	02	Jmenovky	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-26
014.01.03	01	logo VIRUScience	Janet Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
1.4 Ahoj, jsem Virus						
014.04.01	01	úvodní video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-26
1.6 Mluvim, tedy jsem						
014.06.01	01	Prezentace aktivit 1. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.06.02	01	Tohle je maskot	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
1.11 Jsi Master střih						
014.11.01	01	Instruktažní prezentace	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
1.12 Mé první dílo						
014.12.10	01	Video účastníků - 1. den	Nina Dlapalová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.11	01	Video účastníků - 1. den	Viktorie Hromková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.02	01	Video účastníků - 1. den	Andreas Král	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.03	01	Video účastníků - 1. den	Eliška Křapová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.04	01	Video účastníků - 1. den	Eliška Pokludová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.05	01	Video účastníků - 1. den	Eva Závadová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.06	01	Video účastníků - 1. den	Jiří Závrada	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.07	01	Video účastníků - 1. den	Julie Pražáková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.08	01	Video účastníků - 1. den	Jakub Opršál	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.09	01	Video účastníků - 1. den	Matyáš Erban	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.12.01	01	Video účastníků - 1. den	Alena Opršálová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
1.13 Stop den 1						
014.13.01	01	Tabulka k reflexi 1. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
2.1 Klapka den 2						
014.14.01	01	Klapka - 2. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
2.4 Kamera						
014.17.02	01	Ilustrační fotografie 1	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.04	01	Ilustrační fotografie 2	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.05	01	Ilustrační fotografie 3	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.06	01	Ilustrační fotografie 4	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.07	01	Ilustrační fotografie 5	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.08	01	Ilustrační fotografie 6	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.17.09	01	Ilustrační fotografie 7	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27



<u>2.6 Expoziční hra</u>						
014.19.01	01		Expoziční hra - 1	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.19.02	01		Plán expozice	Sven Dražan	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.19.03	01		Expoziční hra - 3	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.19.04	01		Expoziční hra - video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>2.8 Virál (přednáška)</u>						
014.21.01	01		Prezentace o virálním videu	David Spáčil	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>2.10 Jsi Premier střih I</u>						
014.23.03	01		Obrázek před video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.23.02	01		Sekvence za video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.23.04	01		Tutoriál VIRUScience Adobe Premiere	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>2.12 Mé druhé dílo</u>						
014.25.01	01		Video účastníků - 2. den	Alena Opršálová a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.25.02	01		Video účastníků - 2. den	Eliška Křapová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.25.03	01		Video účastníků - 2. den	Eva Závadová a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.25.04	01		Video účastníků - 2. den	Julie Pražáková	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.25.05	01		Video účastníků - 2. den	Jakub Opršál a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.25.06	01		Video účastníků - 2. den	Matyáš Erban a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>2.13 Stop den 2</u>						
014.26.01	01		Tabulka k reflexi 2. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.1 Klapka den 3</u>						
014.27.01	01		Klapka - 3. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.4 Virál x Science</u>						
014.30.01	01		Hodnotící hvězdice	Aleš Pilgr	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.6 Já a mé téma</u>						
014.32.01	01		Dotazník s náměty	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.8 Jsi Premier střih II</u>						
014.34.01	01		Obrázek před video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.34.02	01		Sekvence za video	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.9 Mé třetí dílo</u>						
014.35.01	01		Video účastníků - 3. den	Eva Závadová a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.35.02	01		Video účastníků - 3. den	Kolektiv autorů	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.35.03	01		Video účastníků - 3. den	Jakub Opršál a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.35.04	01		Video účastníků - 3. den	Matyáš Erban a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
014.35.05	01		Video účastníků - 3. den	Viktorie Hromková a kolektiv	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>3.12 Stop den 3</u>						
014.38.01	01		Tabulka k reflexi 3. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>4.1 Klapka den 4</u>						
014.39.01	01		Klapka - 4. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27
<u>4.4 Od příběhu ke storyboardu</u>						
014.42.01	01		Tvorba storyboardu 1	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA 2020-11-27



014.42.02	01		Tvorba storyboardu 2	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.03	01		Tvorba storyboardu 3	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.04	01		Tvorba storyboardu 4	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.05	01		Tvorba storyboardu 5	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.06	01		Tvorba storyboardu – soupis záběrů	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
4.5 Tvorba scénáře							
014.43.01	01		Video – kosmonauti	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.43.02	01		Video – Master Piece	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
5.1 Klapka den 5							
014.45.01	01		Klapka - 5. den	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
5.3 Mé finální dílo							
014.47.05	01		Certifikát	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.47.01	01		Finální video účastníků - 1	Kolektiv autorů	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.47.02	01		Finální video účastníků - 2	Kolektiv autorů	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.47.03	01		Finální video účastníků - 3	Kolektiv autorů	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27

