

3.1.10 Komiks, gag, pointa

Účastníků	8-15
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	I
Autor	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

[Metody a formy](#)

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.

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.

Uvedení

Příprava

- Promítací plátno + počítač, odkud realizátor pouští videoukázky k bloku.
- Stoly, u každého stolu tři židle, pro tři žáky.
- Stoly i židle jsou nasměrovány 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 ukázkou 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
Čisticí hadr na tabulku	1 pro žáka

Přílohy

Aktivita nemá přílohy.

From:

<https://mscb.vida.cz/> - MSCB

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/virus/aktivity/10/3>

Last update: 2020/11/23 15:47

