

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.

[Metody a formy](#)

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.

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!“.

Uvedení

Příprava

Připraví se prázdný prostor cca 40 m². Pro každého účastníka mít 1 textilní šátek. Připravit 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 žácích 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 2x2 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 zkusili 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 vystřídá, 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.

*Tento audiozáznam je potom použit jako audio-podklad pro video, které vznikne při natáčení malé etudy s VIRUSEM. **Viz video níže:***

[tthle_je_maskot.mp4](#)

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

Přílohy

[tthle_je_maskot.mp4](#)

Prezentace aktivit: KLAPKA DEN 1, lze používat před zahájením každé nové aktivity - AKCE

klapka_den_1.pptx

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
014.06.01	Klapka_den_1.pptx	Prezentace aktivit - 1. den
014.06.02	maskot.mp4	Tohle je maskot

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
---	--------	-------

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
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

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/virus/aktivita/6/3>Last update: **2020/11/23 11:17**