



METODICKÁ PŘÍRUČKA

**pro pedagogy,
lektory a edukátory**



App Your School

TOOLKIT

Česká republika



Metodická příručka pro pedagogy, lektory a edukátory

G HMP

Galerie hlavního
města Prahy



evropská rozvojová agentura

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace
nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze
názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná
za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.

Project code: 2016 - 1 - IT02 - KA201 - 024439

Praha 2019

AUTOŘI

Mgr. Lucie Haškovcová, Mgr. Markéta Slachová Goldová, Mgr. Kateřina Prokopová
Galerie hlavního města Prahy

Mgr. Veronika Stojanovová
Základní umělecká škola Music Art

Mgr. Marek Třeščík
Evropská rozvojová agentura, s.r.o.

HLAVNÍ ORGANIZÁTOR PROJEKTU

Itálie • Zaffiria Network
<http://www.zaffiria.it/>

OSTATNÍ PARTNEŘI V PROJEKTU

Česká republika • Evropská rozvojová agentura, s.r.o.
www.eracr.cz

Turecko • Esenler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü • Esenler District Education Authority
<http://esenler.meb.gov.tr/>

Portugalsko • AENIE • The National Association of Educational Innovation and Inclusion in Schools
<http://www.aenie.org/>

Polsko • Fundacja Nowoczesna Polska
www.nowoczesnapolska.org.pl

Finsko • KUOPION KAUPUNKI, SAVONIA-KONSORTIO
www.kuopio.fi

Litva • EDUPRO NETWORK
<http://www.edupro.lt/>

Řecko • KARPOS
<http://www.karposontheweb.org/>



Tato publikace by měla sloužit jako metodická příručka pro pedagogy, edukátory a lektory ve školách i v kulturních institucích (muzeích, galeriích, knihovnách apod.). Měla by se pro ně stát zdrojem inspirace a podnětů i metodickou podporou při výuce.

Do mezinárodního edukačního projektu App Your School byli aktivně zapojeni učitelé a edukátoři z 8 evropských zemí: Itálie, Finsko, Turecko, Litva, Polsko, Portugalsko, Řecko a Česká republika. Hlavním partnerem a organizátorem projektu, který byl realizován v rámci programu Erasmus+, bylo italské vzdělávací centrum Zaffiria. Za ČR projekt zastřešila a organizačně zajistila Evropská rozvojová agentura, aktivně byly zapojené pedagožky z Edukačního oddělení Galerie hl. m. Prahy a ze Základní umělecké školy Music Art. Každá země navrhla, otestovala a zrealizovala 5 tzv. „digitálních ateliérů“ (DA). Kompletně tedy bylo koncipováno v rámci celého projektu cca 40 DA. Stěžejními výstupy projektu jsou tzv. „evropský manuál“ a „národní toolkit“ (metodické příručky pro školy a pedagogy s ukázkovými workshopy, instrukcemi, podněty a tipy pro realizaci během vlastní výuky). Tým z ČR do evropského manuálu zpracoval kapitolu na téma „Současné umění, multimédia a inovace v edukaci“.

Hlavním tématem projektu bylo smysluplné a přínosné využití nových médií v edukaci kreativními způsoby. Stěžejním úkolem byla koncepce, realizace a evaluace již zmíněných „digitálních ateliérů“ (DA), modelových šestihodinových workshopů, určených k rozvoji efektivního využívání ICT a nových médií ve výuce. Koncepty DA jsou základem a východiskem pro další využití - jsou nejrozličněji modifikovatelné a variabilní - lze je přizpůsobit časově (délkou trvání), úrovní náročnosti a částečně i tematicky a obsahově konkrétní skupině a věkové kategorii. Koncepty DA lze využít v různých vyučovacích předmětech. Je zde zapojena metodologie Bruna Munariho a Alberta Manziho (mj. kombinace využití klasické tvorby se zapojením nových médií) a bylo také dodrženo hledisko snadné dostupnosti školám (technické vybavení a materiál). Tyto DA mohou úspěšně rozvíjet mnoho typů gramotností (vizuální, digitální, mediální, literární i emoční gramotnost) i komunikační schopnosti a stěžejní klíčové kompetence žáků a studentů.

OBSAH

1. část

Kapitola 1 • Digitální ateliér - nový koncept uplatnění technologií ve školách • str.12

Kapitola 2 • Obecný rámec - národní kontext mediální výchovy
a využití ICT ve školách • str. 24

Kapitola 3 • Česká republika - praxe, které inspirovaly národní experimentování • str. 34

Kapitola 4 • Studentské kompetence a angažovanost - občanská participace • str. 48

Kapitola 5 • Role učitele v digitálním ateliéru • str. 54



2. část

Prezentace 15ti digitálních ateliérů (5 národních + 10 evropských)

Autoportrét a identita • Evropská rozvojová agentura • Česká republika • str. 61

Fotografická stylizace • Evropská rozvojová agentura • Česká republika • str. 65

Mapování krajiny Radošina • Evropská rozvojová agentura • Česká republika • str. 67

Rozdílné vidění • Evropská rozvojová agentura • Česká republika • str. 71

V oceánu • Evropská rozvojová agentura • Česká republika • str. 75

Soundscapes • Karpos • Řecko • str. 79

QR Codes • Karpos • Řecko • str. 81

Truth or Dare • Karpos • Řecko • str. 85

Infographics • Karpos • Řecko • str. 87

Variations - One Idea, Many Variations • Karpos • Řecko • str. 91

Urban Box • Fundacja Nowoczesna Polska • Polsko • str. 93

City Fonts • Fundacja Nowoczesna Polska • Polsko • str. 97

Emotions • Fundacja Nowoczesna Polska • Polsko • str. 100

Soundscape • Zaffiria • Itálie • str. 103

Landscape's Colors and Sounds • Zaffiria • Itálie • str.106



3. část

Shrnutí • str. 110

kapitola 1

DIGITÁLNÍ ATELIÉR



**NOVÝ KONCEPT UPLATNĚNÍ
TECHNOLOGIÍ VE ŠKOLÁCH**

ALESSANDRA FALCONI
(PŘEKLAD MAREK TŘEŠTÍK)

PROJEKT APP YOUR SCHOOL

Projekt App Your School je financován Evropskou komisí v rámci programu Erasmus+ a jeho cílem je podpora nových způsobů myšlení a navrhování digitálních kompetencí ve školách prostřednictvím testování a zavádění inovativních postupů v této oblasti. Na projektu se podílí 8 partnerů z mediálních vzdělávacích organizací se středními školami v Itálii, Portugalsku, Řecku, Polsku, České republice, Litvě, Finsku a Turecku. Společně vytváří komplexní didaktické situace, které dopomáhají k rozvoji studentů a učitelů a hodnotí jejich kompetence mediální gramotnosti. Jedná se o novou veřejnou službu pro občany a o nové způsoby rozvoje znalostí a kultury, které směřují k technologickým dovednostem studentů. Projekt se soustředí na schopnosti využívat dovednosti a technologie v každodenním životě: digitální gramotnost, schopnost provádět digitální aktivity zakotvené v životních situacích (Mapping Digital Competence: towards a Conceptual Understanding; Kirsti Ala-Mutka, European Commission Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, s. 29). Cílem projektu je implementace nové metodiky, která otevře dialog mezi studenty, školami a společnostmi. Dále podpoří rozvoj školy jako místa, kde bude možné přemýšlet a „testovat budoucnost“. V projektu je realizována aktivní metodologie Alberta Manziniho¹ a Bruna Munariho², kteří jsou v Itálii velmi oceňováni pro své přínosy do oblasti vzdělávání. Alberto Manzi byl učitel a pedagog s velkými zkušenostmi týkajícími se především používání televize a médií k podpoře gramotnosti a souvisejícími s prací s problematickou mládeží v instituci Aristide Gabelli v Římě a dále pak se znevýhodněnými studenty v celé Itálii. Bruno Munari byl designér, který vymyslel nový přístup - „dětský ateliér“. Tento přístup dokáže transformovat modely výuky ve školách tak, aby nabízely nové způsoby práce pro studenty i pro učitele a zároveň jsou více spojeny se současnými technologickými příležitostmi. Tyto nové metody usnadňují navýšení kapacit studenta a jeho tvůrčího potenciálu. Zároveň se snaží zapojit i ty studenty, kteří jsou nejvíce ohroženi předčasným ukončením školní docházky, v souvislosti se strategií Europe 2020.

DIGITÁLNÍ ATELIÉR: ZAČNĚME S DEFINICÍ

Definice digitálního ateliéru v rámci projektu The App Your School vychází z italského národního plánu digitálních škol (PNSD část 7 strana 50), kde je definován takto:

„Inovativní a modulární prostor, ve kterém se budou setkávat a rozvíjet manuální dovednosti, řemeslná zručnost, kreativita a technologie. V této vizi se v rámci technologie setkávají představy a děje, které spojují tradici s budoucností a obnovují i inovují postupy. Vzdělávací scénáře založené na robotice a vzdělávací elektronice, logice a počítačovém myšlení, manuálních a digitálních artefaktech, hře a vyprávění příběhů najdou v tom prostoru možnost budování průřezového učení.“³

Italský národní plán digitálních škol sloužil jako základ pro evropský výzkum.

1 Biografie A. Manziniho

2 Biografie B. Munariho

3 Originální text v italštině: “spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di “tappeto digitale” in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali”.

VÝZKUM DIGITÁLNÍCH ATELIÉRŮ ZAČAL ZE SLOVNÍKU

CO ZNAMENÁ „DIGITÁLNÍ“?

Z latinského *digitalis*, odvozený z *digītus* 'prst' • před rokem 1575.

otisky; poklep; průzkum; číslování

Z anglického *digital* (digitální), odvozené z *digit* (číslice) (z latinského *digītus* 'prst') 'číslice (systém číslování)' • před rokem 1963.

V elektronice a v počítačových vědách se tím odkazuje na vybavení a zařízení, která se zabývají veličinami v číselné formě tak, že převádí jejich hodnoty do čísel ve vhodných číslovacích systémech (obvykle binární nebo ty od něj odvozené) nebo jinak numericky zaznamenané; to se také vztahuje na množství čísel, kterým se tato zařízení zabývají a na jejich reprezentaci.

CO ZNAMENÁ “ATELIER”?

Z francouzského *atelier* 'staveniště' • před rokem 1843.

atelier "atěljé" z francouzštiny [odvozené od *astelle* "dřevěné třísky"]. Pracoviště řemeslníků, studovna a dílna především umělců: malíře, sochaře, restaurátora, fotografa.

Využívané pojmosloví lze obecně vztáhnout k těmto základním výrazům:

- **Staveniště:** dokonalý obraz místa, kde probíhají věci. Práce má svůj cíl a jasně daný čas. Klíčovým prvkem je zde spojení designu a reality. Do jisté míry můžeme mluvit i o toleranci ke zmatku, poruchám a omylu. Pokud je potřeba, najde se vždy prostor a čas pro opravy. Zároveň zde existuje spolupráce.
- **Pracoviště:** zde jsou jasně stanovené cíle, reálné úkoly, termíny, role a dovednosti. Z pracoviště si mohou lidé nosit práci domů. Dále je zde koordinace, spolupráce a spoluvytváření.
- **Řemeslník⁴:** vytváří umění rukama, přichází přímo do kontaktu s materiálem. Díky své pracovitosti a dovednosti dává projektům konkrétní podobu. Analogový svět představá být v kontrastu s digitálním světem, protože se navzájem doplňují.
- **Otisky⁵:** zanechávají znamení po bytí. Reprezentují sebe sama a abstrakci zároveň. Dále je to také schopnost čelit neočekávanému a improvizace. Jedná se o nové situace, kdy musíme použít to, co už známe a umíme.
- **Úhoz:** je gesto, které vyvolává reakci. Italské sloveso „percuotere“ popisuje činnost, která by se měla v digitálním ateliéru dít: vyvolávat tvorbou silné emoce, intenzivní prožívání, překvapení, zázrak.⁶
- **Objevování⁷:** pozorování je zásadní a musí být pečlivé a přesné; je to důkladné hledání za cílem průzkumu, který otevírá dveře k objevování, získávání nových informací, přičemž nedefinuje žádné limity. Je to prostor, kde se spojují analytické a poetické prvky.

4 [odvozeno z umění]. - ■ s. m. (ž. -a) [kdo praktikuje manuální umění pro produkci zboží a služeb] (...) (Treccani online)

5 dojem, značka, znak, stopa, otisk

6 <http://www.treccani.it/vocabolario/percuotere/>

7 z latinského *exploratio* -onis, odvozeno z *explorare* 'pozorovat, vyšetřovat' (...)

- **Číslování:** jedná se o grafické znázornění číselného systému. Možnost dát řád tomu, co již bylo objeveno a zažito: ve formě katalogu, výstavy, mapy... je to základní fáze při vytváření digitálního ateliéru. Je to student, který zaznamenává své objevy, který sleduje svoji cestu a počítá objevené varianty.

JAK LZE DIGITÁLNÍ ATELIÉR NAVRHNOUT A REALIZOVAT V PRAXI?

Tvar digitálního ateliéru v projektu App Your School je důležitou strategickou inovací. V digitálním ateliéru se musí setkávat:

- **Analogový/Digitální:** analogová část představuje skvělou příležitost k tomu, aby dítě zažilo smysluplný a edukativní zážitek.
- **Neužitečné/Užitečné:** pro „neužitečné“ je prostorem, kde naše vnitřní ukotvení funguje a dává smysl věcem okolo nás a nám samotným.
- **Vytvářet/Přetvářet a navracet do původní podoby:** aby si člověk mohl klást otázky a vytvářet hypotézy, které následně může ověřovat, musí uvést v soulad tělo a ruce.
- **Individuální/Kolektivní:** neustálý dialog mezi já a my, kolektivní zodpovědnost a odpovědnost jedince.
- **Poetické/Analytické:** díky odlišnému poetickému pohledu na věc může proběhnout podrobná a pečlivá analýza, která je otevřená novým a nepředvídatelným pohledům na svět.
- **Umělecké/vědecké:** tyto jazyky a nástroje, které bude dítě později poznávat jako disciplíny, poskytují zkušenosti vedoucí k objevům.

V návaznosti na pokyny italského NDSP můžeme zdůraznit některé klíčové pojmy, které jsou nezbytné pro pochopení metodického rámce použitého v digitálním ateliéru.

„Vzdělávání v digitálním věku by se nemělo zaměřovat na technologie, ale na nové modely interakce, které ji využívají.“

Tento projekt začal podrobnou analýzou pedagogických, designérských, uměleckých a technologických přístupů Alberta Manziho a Bruna Munariho. Cílem bylo lépe pochopit, co a jak dělat. Lze tedy experimentovat s novými věcmi za použití „starých otázek“ s výhodou, že budou učitelé pracovat v povědomé a podnětné oblasti. Projekt prvotně vycházel nikoliv z technologie, ale z učení, a bylo zaznamenáno, že studenti rádi objevují technické využití nového softwaru, aplikace nebo vytvářejí rychlé návody (např. v Minecraftu), aniž by k tomu potřebovali učitele nebo odborníka. Učitelé by měli být ochotni dozvídat se o nových způsobech práce s technologií a studenti by měli být požádáni, aby si s technologií dostupnou v jejich digitálním ateliéru zkusili pracovat. Ve třídě by měl vždy být přítomen někdo, kdo může působit jako mentor. Někdo, kdo si užívá objevování, jak věci fungují, a byl rád, že může být třídě k dispozici.

„V tomto paradigmatu musí být studenti nejen zkušení uživatelé digitálních nástrojů, ale také tvůrci a návrháři.“

V digitálním ateliéru jde o kreativní myšlení a představivost, která strukturuje podněty pro kritické myšlení. Pokud mají studenti být:

- **Designéři:** pak se především nesmí omezovat otázky a postupy. Zároveň se musí pomáhat studentům i ostatním učitelům, aby mohli najít svou vlastní cestu.
- **Tvůrci:** vynalézání je obtížné, představivost nezbytná. Kreativita, fantazie a před-

stavitost hrají v ateliéru zásadní roli a nejsou neslučitelné s matematicko-vědeckým myšlením. Vytváření predikcí, předvídání, co se může stát, vizuální zkoumání variací a jevů nám umožňuje shromažďovat znalosti a informace, z nichž pak může být vytvořeno něco nového. Můžeme najít odpovědi na vědecké otázky s využitím technologie odlišným způsobem: jak můžeme prozkoumat mořské dno? Jak můžeme vidět, co zvířata vidí? «Tvořivost je pro Manziho schopnost čelit konkrétním problémům a překonat je»: «znamená to eliminovat lenost, která by mohla vyplynout z používání stále dokonalejších strojů, připomínat si, že jsme neustále pány svých kritických smyslů».⁸

- **Producenti:** prostor pro to, aby se věci zkoušely v reálném prostředí, je zásadní, simulace nestačí; "Pojďme na to". Získání konečného produktu dává studentovi a třídě uspokojení, mělo by umožnit pozitivní reflexi a pocit dosaženého cíle, po němž je možné se nadále zlepšovat. Proto nemůže dojít k odpojení mezi procesem a produktem: když pracujeme, vytvoříme mnohé, je-li při práci dostatek rukou. Jsou to vizuální katalogy, které sledují grafické experimenty, plakáty, které ukazují smysl toho, co bylo naučeno, výukový program, který pomáhá ostatním spolužákům pracovat lépe.

"A na straně učitelů, zejména pokud jde o digitální dovednosti, bude nutné vytvořit správné podmínky, aby učitel jednal jako zprostředkovatel inovativních didaktických cest založených na obsahu, který je jejich studentům blízký".

Učitel je projektant a badatel: ví, jak spojit zajímavé podněty a jak řídit třídu v rámci ateliéru. Obvykle je to tichá a soustředěná třída, ale také chaotická, protože každý si vybere svůj vlastní materiál, experimentuje se svými vlastními nápady, v rámci výzkumného rámce nastaveného učitelem. A učitel je plně v jejich roli: mohou mu chybět některé technické dovednosti, například pro použití Aurasmy, ale vždy přemýšlí, odkud pochází touha rozšířit vnímanou realitu? A co to znamená "rozšířit ji", nebo naopak, "zmírnit ji"? Kolik způsobů, jak to učinit, lidstvo našlo? Jaký je rozdíl mezi rozšířeným a virtuálním?

Můžeme zjistit, že "narativní fikce je archaická technologie virtuální reality specializující se na simulaci lidských problémů", protože v příbězích využíváme vnímání "simulované" zkušenosti.⁹ Zde se digitální ateliér stává privilegovaným prostorem pro zkoumání světa tím, že využije všech dostupných technologií. Kreativita a zvědavost (nejprve pocházející od učitele) budou hrát nejdůležitější roli, nikoliv technická schopnost.

"Posílení digitální infrastruktury školy pomocí "lehkých", udržitelných a inkluzivních řešení"

"Workshopy musí být znovu chápány jako místa pro inovaci a tvořivost, spíše než pouhé místo pro využití technologie"

Digitální ateliéry, které jsme dosud vyzkoušeli, jsou na "nízké technologické úrovni": například tablet připojený k interaktivní tabuli. Zdálo se pro nás zajímavější navrhovat aktivity, které by navázaly analogový a digitální dialog v rámci umělecké a technické práce. Proto nikdy nebylo zapotřebí příliš mnoho vybavení. Studenti byli dokonce vedeni k používání svého mobilního telefonu nebo tabletu v¹⁰ kolektivní tvůrčí formě: to umožňuje učitelům, kteří nechtějí čelit obtížným technickým problémům, trávit více času zkoumáním a objevováním.

"Přetváření běžných školních workshopů na místa pro sdílení znalostí a know-how a především upřednostňování inovačního myšlení"

Mluvit o inovacích je vždy komplikované. Co je pro koho zcela nové?

⁸ A. Manzi, "Education... but what is it?" Originální archiv uložený v Centru Alberta Manziho

⁹ J. Gottschall, The Instinct to Narrate – how stories made us human, Bollati Boringhieri, s.75, Turin, 2018

¹⁰ Digitální škola ve spolupráci s rodinami a místními autoritami musí otevřít tzv. BYOD (Bring Your Own Device), strategie, kde využití osobních elektronických zařízení během edukačních aktivit je možné a efektivně integrované.

„Školský systém, jak nám připomíná Jerome Bruner, klade příliš velký důraz na to, abychom se naučili, co je již známo, a příliš malý na to, abychom zjistili, co není známo. Ale jak naučíte studenta techniku objevování?“¹¹

Toto je cesta, kterou jsme sledovali při navrhování digitálních ateliérů.

APP YOUR SCHOOL – OD SPOTŘEBY K INVENCI

Přechod od „spotřeby technologií“ k „výzkumu“ pomocí technologií / vynalézání nových věcí a nových technologií

1. Vášeň / **spotřeba** / pochopení, jak to funguje / fáze: návod k použití
2. Intervence učitele / odtrhnout se od stereotypních a banálních metod a pokládat studentům otázky / **využití** / téma designu / zrození řízeného experimentu
3. Praktická činnost / řízené experimentování / **vynalézání** / příležitost pro osobní vynález, navrhování něčeho nového

Nový tedy není v absolutním smyslu nový, nýbrž nový pro studenta, dostatečně odlišný od konzumního použití k otevření prostoru pro tvorbu a představivost.

Osobní výzkum učitele je zásadní: naše myšlenky propojují poznatky z digitálního umění i z vědeckých předmětů, od výstav současného umění po historické / literární předměty. Zásadní význam má zvědavost učitele, jeho představivost v integraci věcí, které učitelé zažívají, objevují a znají. Digitální ateliér nejprve existuje v mysli tvůrčího učitele, který se nebojí říct svým studentům: „Nevím, jak to udělat, pojďme to společně zjistit“, „pokud to uděláme špatně, zkusme to znovu: Poučme se z chyb.“

Studenti chovající k učiteli důvěru mohou být jedním ze způsobů, jak dosáhnout výše zmíněného. Samozřejmě je zároveň nutné připravit záložní plán a nouzový scénář. Nicméně skrze zapojení technologií víme, že můžeme počítat s jejich zvědavostí: „Škola by se měla vrátit k svěřování věcí studentům: radost hledat to, co je skryto, potřeba trpělivě čekat, pracovat na něčem a vidět, že vzniklo něco, co zde předtím nebylo“.¹²

„Technologie má svou úlohu, která umožňuje fungovat jako jakýsi „digitální koberce“, kde se setkávají představivost a tvorba, které spojují tradici a budoucnost, přijímají zavedené postupy a inovují je“.

Adjektivum „umožňující“ je zásadní: umožnit, poskytnout příležitost k dovednostem, nebo stát se kompetentním, cítit se užitečný. Tento pocit může vzniknout z neustálého střetu mezi tím, co víte, a tím, co nevíte. Mezi tím, o čem víte, jak to udělat a co učinit nedokážete. V této snaze o sebezdokonalování, kterou student chápe jako osobní výzvu, vzbuzuje škola zájem každého studenta. Nejde o nic jiného, než vědět, jak studenty vyzvat a probudit v nich jistotu. Stejně jako to umí dobrá videohra: „zkuste to znovu“, „dobrá hra“.

„Přechod z „transmisivní“ výuky na aktivní výuku“

V digitálních ateliérech, ale také už dříve v lekcích Alberta Manziho, neexistovala tradiční přednáška. Otázky se týkaly třídního výzkumu; byly zkoumány zkušenosti dětí s cílem extrapolovat dostatečná data z výzkumu; principem byla nepřetržitá interakce, skrze hovor, představivost a tvorbu objevovala třída svět. Předměty a disciplíny vědění byly pouhé nástroje, nikoliv cíl.

¹¹ Jerome Bruner, Knowing. Essays for the left hand. – Learning by discovery, 1962

¹² Andrea Bajani, Teaching life with a bean, school and wonder

Tento přístup formoval digitální ateliér: každou fázi práce provázela otázka, která aktivovala znalosti a zkušenosti studentů. Technologie dala tvorbě formu a hmatatelnost; byl to nástroj pro pozorování zároveň nástroj, který byl pozorován.

“Přehodnocení role školy jakožto otevřeného vzdělávacího prostředí, působícího v rámci budov školy i mimo ně”

Pohled na okolí a okolní prostředí školy byl dalším a nezbytným vodítkem, kterým jsme se v digitálních ateliérech řídili: rozvíjet databázi QR kódů pro místní veřejnou knihovnu, organizovat místní výstavu, tvořit plakáty k zapojení dalších studentů a nejen spolužáků, zapojení se do environmentálních otázek nebo témat historického dědictví; objevování a průzkum v okolí; tyto strategie byly realizovány tak, aby se studenti cítili součástí své místní komunity.

Škola obnovila svou roli kulturní entity ve své oblasti, která se ve spolupráci s dalšími institucemi stará o: „kultivaci a zároveň zmírňování představivosti, aby studenti byli schopni během dospívání zkoumat nové jevy místo toho, aby si na ně pouze zvykli. Zároveň ale tak, že nyní a v nadcházejících letech budou vědět, jak učinit nezávislá „chytrá“ rozhodnutí v širokém světě kulturních příležitostí, které nacházejí mimo školu.¹³

“Zajistit, aby se v digitálním věku škola stala nejsilnějším šířitelem inovací a změn v zemi”.

TECHNOLOGIE VE ŠKOLE

Toto zůstává stále problematickým tématem. Generace učitelů „přinucené“ integrovat nástroje, které se jim nelíbí nebo které je nezajímají, jsou sotva schopny navrhnout kurzy, které by mohly studentům poskytnout dovednosti a vzbudit jejich nadšení.

Situaci samozřejmě nelze zobecnit: existují učitelé, muži i ženy, kteří technologie ve své škole integrují každý den díky svému osobnímu vzdělávání, výměně dobré praxe s kolegy a díky jejich osobnímu zájmu.

Abychom usnadnili přístup všem studentům k technologiím, musíme najít způsob, jak přiblížit učitele metodám a projektům, které mohou otevřít cestu novým zájmům. Nejsou to učitelé, kteří se musejí přiklánět k technologii (to se nezdá, že by fungovalo, alespoň ne úplně), ale je to technologie, která musí najít způsob, jak oslovit učitele.

Chtěli jsme zjistit, co bychom se mohli dozvědět o použití technologie divergentním a kreativním způsobem, jak vytvořit nástroje, které by pomohly studentům prozkoumat svět a vyjádřit se.

Věděli jsme, že pokud na této cestě odhalíme něco inspirativního, pak by to i učitelé rádi prozkoumali, protože škola je skvělým místem pro objevování světa a sebe samého: technologie je přímo spojená se životem.

“Vytvářet fiktivní malé světy pro každodenní využití”¹⁴, které vyplývají z “imaginativní technologické nespokojenosti”: ještě před návrhem ateliéru musíme dát prostor pro představivost a tvořivost učitelů a pedagogů, abychom mohli zpochybnit spotřební použití technologie a představit si místo toho jiný způsob života díky síle nejrůznějších oborů a disciplín, jejich pravidel a nových úrovní chápání reality.

¹³ Ibid., s.135

¹⁴ A. Tanchis, *The Abnormal Art of Bruno Munari*, Universale Laterza, 1981, s. 13

Experimenty prováděné v projektu App Your School ukázaly potřebu:

- **Prozkoumat možnosti:** být vždy otevřen mnoha možným způsobům, jak tvořit a přemýšlet tak, aby byl každý povzbuzován k tomu, aby vydal to nejlepší; umožnit odhalení mnoha různých aspektů věcí, aby nedošlo k zjednodušení nebo omezení tím, že budeme znát pouze jeden aspekt či vlastnost; ujistit se, že je možné a žádoucí změnit své názory, když přicházejí do styku s lepšími;
- **Otevřít prostor pro humor a hru:** hra je vážná záležitost, stimuluje všechny naše smysly a naši pozornost a směřuje je k danému cíli; samo-motivace, která vychází z tvorby, může studenty posunout velmi daleko;
- **Vypořádat se s problémem tvorby:** „není to objekt, který by měl být zachován, ale způsob, metoda návrhu, modifikovatelná zkušenost a motivace něco vytvořit znovu“¹⁵
- **Uspořádání reality:** technologie jistě podpořila školní předměty, které jsou zaměřeny na přetváření složitosti, variability a chaosu okolního prostředí v provizorní řád, který by mohl zvýšit dovednosti, tvořivost a představivost samotných studentů. Chtěli jsme, aby se studenti stali designéry nových způsobů využití technologie a technologických projektů tím, že využijí svou zvědavost a invenci tak, aby do jisté míry přehodnotili povahu a roli své školy. Škola má povinnost učit děti, vzbuzovat v nich kritické myšlení, zpochybňovat zavedené zvyky, klást si otázky, narušovat stereotypy, pochopit - ale také překonávat - pravidla.
- **Technologie jako nástroj, který je expresivní, konceptuální a schopný měnit náhled na sémantiku** v rukou studentů a učitelů, kteří ve skupině i jednotlivě pracují na maximum svých možností, aby vytvořili něco funkčního a užitečného pro komunitu, i kdyby jen ve smyslu nových a rozšířených znalostí. „Pomoci ostatním podílet se na tvořivosti, šířit metody a techniky předávání informací, šířit vzájemné komunitní učení. Každý má co říci k tomu, jak podpořit individuální kreativitu a kolektivní růst“¹⁶
- **Médium je stejné pro každého:** rozdíl je v tom, že studenti mají díky škole místo, kde se technologie nebere jakožto věc sama o sobě, ale je zkoumána, otevřena, používána a „manipulována“ mimo hranice, které jsou pro ni obvyklé. Cílem je otevírat nové, expresivní a tvůrčí příležitosti všem studentům.

Bruno Munari experimentoval s kopírkou, typografickými obrazovkami, diapozitivy¹⁷, psacími stroji, filmy a fotografiemi. Jeho umělecká kariéra může stimulovat nové učitele a studenty, kteří ho považují za vynikající příklad pro rozvoj odlišného a kreativního způsobu vidění a jednání.

Ve svém Manifestu mechanizace z roku 1952 Munari vyzývá umělce (a my děláme to samé tím, že vyzýváme učitele), aby „poznali stroje a nechali je pracovat netradičním způsobem“, tzn. vnutit stroji a technologii „jedinečný, protekcionistický a umělecký aspekt a vytvořit novou poetickou, magickou, uměleckou společnost“¹⁸

Beppe Finessi, architekt a profesor na Politecnico di Milano, nám říká: „...tenkrát v obchodě firmy Xerox, v Miláně, počátkem šedesátých let.... „Prosím, pane Munari, nepohybujte originálem, jinak Xerografie vyjde špatně.“ Přesně tak. Zde se použití zakázaného stává normou. Stroj vytvořený pro reprodukci originálu v neomezeném počtu kopií může namísto toho vytvořit originály, které se liší od sebe navzájem [...] To vše jednoduše porušením pravidel. Originální Xerografie, dokonalý oxymorón“.

¹⁵ B. Munari, Fantasia, Laterza, Rome-Bari, 1977, s. 144

¹⁶ B. Munari, Introduction by Bruno Munari, 1975

¹⁷ "S psacím strojem můžete také psát poezii, samozřejmě bude potřeba nejdříve trénovat na stroji, navyknout k psaní slov, která jsou frivolní jako: postování, balení, recept, reference (...). Čas od času mezi jedním a druhým textem vezměte čistý list papíru a pište: řasy, holubice, ticho, volavka, ozvěna, vítr, dětství", B. Munari, Proposal by Munari, 1950, s. 7 on the possibility of derailing machines.

¹⁸ Kolektiv autorů, Art in Italy after World War II, Il Mulino, Bologna, 1979, s. 75

„Munari se zaměřuje na celou řadu zákazů týkajících se použití kopírky: instrukce nepohybovat s originálem nebo udržet víko otevřené nebo umisťovat předměty na „desku““, provádí systematickou rebelii vůči návodu k použití.¹⁹

Co by se nikdy nemělo stát během jeho provozu?²⁰

Jaké jsou limity kopírky? Nebo tabletu? Nebo smartphonu?

A pokud by se tyto technologie mohly pokazit?

Limity testovacích objektů, limity jejich činností nezbytných k objevování nových neprozkoumaných oblastí „v tom smyslu, že téměř nikdo plně nevyužívá možností, které nabízí svět věcí, a je omezen na standardní a často průměrné využití“.²¹

BIOGRAFIE

ALBERTO MANZI (1924-1997)

Alberto Manzi se narodil v roce 1924 v Římě. V roce 1942 získal diplom jako námořní inženýr i učitel. Tento dvojí přístup: technickovědecký a pedagogický, poznamenal celý život Alberta Manziho, což pomohlo definovat jeho pohled na vzdělávání. Zúčastnil se druhé světové války jako ponorkový námořník. Po válce vystudoval biologii a začal svou činnost jako učitel a také jako spisovatel pro děti.

Vězeňský učitel

Manziho první zkušenost jakožto učitele byla ve vězení pro mladistvé v Římě, v reedukační instituci Aristide Gabelli. V letech 1946 - 47 musel vyučovat 90 studentů ve věku 9 až 17 let, z toho 18 analfabetů. Jak řekl Robertovi Farné v rozhovoru v roce 1997, získal právo představit vzdělání chlapcům rozumějícím pouze řeči pěstí (good TV teacher, The Alberto Manzi lesson). Výsledky byly pozoruhodné. V Gabelli vydával Manzi měsíční noviny, první svého druhu a ve spolupráci s mladými vězni se zrodil příběh s titulem „Grogh“, ze kterého vzešel jeho první román: „Grogh, příběh bobra“, publikovaný nakladatelstvím Bompiani v roce 1950 a přeložený do 28 jazyků.

Učitel chudých

První polovina padesátých let představovala důležitý okamžik změn v životě Manziho. Po římských zkušenostech v reformním Aristide Gabelli vyučoval v Campagnano di Roma, kde se připravoval na dokončení druhého studia pedagogiky, později se specializoval také na psychologii. Na počátku padesátých let se věnuje problematice vzdělávání obecných tříd a konkrétně k tomu, co bylo vždy zásadní a nevyřešenou otázkou moderního a národního vzdělávacího systému: odlehlost venkovských oblastí a jejich nedostupnost. Problému venkovských škol Manzi zasvětil své pozorování. V roce 1950 napsal na toto téma otevřený dopis ministru školství a slavné 2 strany “Thoughts to a school of today”.

Učitel v Jižní Americe

Jistě ústřední událostí padesátých let byla jeho cesta do Latinské Ameriky. V létě 1955 Univerzita Genevry ocenila Manziho za vědecký výzkum v amazonském deštném pralese. Věnoval se studiu mravenců, nicméně zjistil mnohem víc. Bylo to objevení sociálních podmínek venkovského latinskoamerického světa mezi Andami a Amazonií a začátek vztahu, nikoliv bez nebezpečí, který trval více než dvacet let. Od té doby se Manzi každé léto vydával učit místní indiány čtení a psaní, nejprve sám, později se skupinou

¹⁹ M.Sammicheli, G. Rubino, Munari Politecnico, Nomos Edizioni,

²⁰ Kolektiv autorů, Bruno Munari, Like that time, Beppe Finessi, s. 39/42, Mazzota, Reggio Emilia, 2000

²¹ Kolektiv autorů, Bruno Munari, Freedom is the limit. Munari, the art, the method. Marco Meneguzzo, s. 25/29, Mazzota, Reggio Emilia, 2000

vysokoškolských studentů.

„Maestro“ vytvořil skutečný program pro vzdělávání latinskoamerických rolníků a při jeho činnosti se mohl spoléhat na podporu Papežské Salesiánské Univerzity. Byl obviněn vládami Peru a Bolívie, že je „guevaristou“, a proto byl považován za „personu non grata“. Do těchto míst se vrátí tajně až v roce 1984.

Na základě těchto zkušeností napsal Manzi čtyři romány:

„The moon in the barracks“ (1974), „El loco“ (1979), „And it came Saturday“ a „Gugù“ z roku 2005.

Učitel v televizi

Celá první fáze Manziho vzdělávacích aktivit vyvrcholila v roce 1960 slavným televizním přenosem „It is never too late“ (1960-1968). Ředitel televize RAI v této době hledal učitele pro výuku dospělých analfabetů. Program a titul vysílání byl zvolen z rozhodnutí direktoriátu veřejného vzdělávání. „It is never too late“ je považován za jeden z nejdůležitějších pedagogických experimentů ve vzdělávání dospělých. Učil čtení a psaní více než milion Italů. V roce 1965 získal formát „It is never too late“ ocenění v Tokiu od organizace UNESCO jako jeden z nejúspěšnějších televizních programů v boji proti negramotnosti. V roce 1987 byl Manzi povolán argentinskou vládou, aby vyučoval 60ti hodinový kurz pro vysokoškolské profesory a na základě zkušeností vypracoval „Národní plán pro gramotnost“. O dva roky později Argentina získala mezinárodní cenu za nejlepší program gramotnosti v celé Jižní Americe od OSN.

Učitel v rádiu

V roce 1951 získal Manzi rozhlasovou cenu za dětskou hru prezentovanou v rádiu. Od té doby spolupracoval s „rádiem pro školy“ čtyřicet let, od roku 1956 do roku 1996. V roce 1951 napsal román s narativními příspěvky mladých posluchačů nazvaný „The Treasure of ZI CESAREO“. Rozuměl potenciálu rádia, který byl ideální pro stimulaci představitivosti a kreativity. Byl autorem různých přenosů a také napsal a přepracoval pohádky pro děti. V roce 1996 se jeho poslední spoluprací s Radio Rai stalo 40 přenosů „Kuriozit italského jazyka“ pro Italské občany v zahraničí a cizince, kteří se učili italský jazyk.

Návrat do školy

Škola Istituto Fratelli Bandiera v Římě, kam se Alberto Manzi vrátil po skončení své televizní zkušenosti, byla opět stejná, jako ta, kde už několik let předtím vyučoval a kde zůstal až do dosažení důchodu.

Manziho výuka byla založena na myšlence, že student nepřišel do třídy s prázdnou hlavou, připravenou k naplnění učitelem, a že výuka znamená zároveň zkoumání obsahu a vyvrácení falešných přesvědčení. Chce proměnit školu ve vztahu k dítěti. V červnu 1975, kdy byl učitelem na základní škole, odmítl klasifikovat studenty a vysvětlil důvody svého rozhodnutí: klasifikovat znamená „zabránit vědomému učení, zavázat se k přijetí pevných definic, výchově ke lži“. V roce 1977 zákon č. 517 ze dne 4. srpna uložil učitelům základní školy formu osobního hodnocení žáků. Učitel musel vyplnit a aktualizovat dokument, který musel sledovat pomocí „systematického pozorování“, úrovně dozrávání dětí. Následující rok Manzi vysvětlil řediteli školy, že dokončí hodnocení druhého čtvrtletí pouze v případě, že by demonstrovalo relevanci pro klasifikaci v procesu růstu „v inteligenci, v solidaritě a vzájemném přátelství“ žáků. Alberto Manzi nakonec odmítl vyplňovat hodnotící formuláře a dva po sobě jdoucí roky vymyslel razítko „DĚLÁ, CO DOKÁŽE, CO NEDOKÁŽE, NEDĚLÁ“. Od roku 1978 do roku 1980 nerespektoval žádost ministerstva a byl postoupen k disciplinární komisi římských úřadů. Byl na dva měsíce suspendován jeho plat byl snížen na polovinu.

Manzi jako spisovatel

Několik let po vydání románu „Grogh“ napsal Manzi dílo „Orzowei“, svou nejúspěšnější knihu, která vyhrála Andersenovu cenu v roce 1956. Později byla reeditována Bompianim a přeložena do 32 jazyků. Orzowei, „odpadlík“, je hanlivá přezdívka Isy, bílého chlapce - opuštěného a vyrůstajícího ve vesnici kmene Zulů. Orzowei měl obrovský mezinárodní úspěch. V roce 1980 získala televize Rai právo na 13 epizod a filmovou verzi dle této předlohy. Isa Orzowei „... odmítnutý všemi a umírající s nadějí, že bílí a černoši jednoho dne budou žít společně bez ohledu na barvu pleti či kmen...“, dosáhl ohromného úspěchu a stal se hrdinou své generace.

Alberto Manzi se během svého života věnoval mnohým různým aktivitám. Díky tomu mu bylo uděleno několik ocenění, včetně mezinárodních cen: za romány a povídky, za rozhlas, za televizní vysílání, za pedagogickou činnost a za spisy pro mládež. Tyto ceny mají podobu různých objektů: antén a hrotů ze zlata, diplomů, plaket, trofejí, medailí.... Collodiho cena za „Groghův román, příběh bobra“ byla první z dlouhé série, zatímco Bardesoniho cena za komedii „Tupiriglio“ byla tou poslední. Mezi mezinárodními oceněními vyčnívá ocenění OSN pro program „It is never too late“. V roce 1962 byl Manzi také jmenován rytířem Řádu zásluh Italské republiky. Poté, co byl součástí Komise k zákonu o obraně nezletilých v roce 1993, přijal následující kandidaturu na starostu obce Pitigliano, kterou mu nabídli levicoví demokraté, a stal se starostou.

4. prosince 1997 Manzi zemřel ve věku 73 let.

Manzi je jedním z nejvýznamnějších italských spisovatelů pro mládež, napsal četné povídky a knihy s nadčasovými tématy, která jsou v naší době stále důležitá: vztah lidstva k životnímu prostředí, hodnoty svobody i solidarity a odmítání jakékoli formy násilí a rasismu.

BRUNO MUNARI (1907 - 1998)

Bruno Munari byl italský umělec a designér. Působil jako malíř, sochař, průmyslový designér, grafik, filmař, spisovatel a básník. Munari věřil v sílu jednoduchého designu stimlovat představivost. Je považován za jednoho z největších protagonistů umění, designu a grafiky 20. století, přičemž vždy zachovává svou nezměněnou kreativitu, aby dosáhl formy vizuálními a hmatovými experimenty. Vynikal velkou schopností komunikovat prostřednictvím slov, objektů, hraček.

Futurismus a zbytečné stroje

V roce 1927 se zúčastnil akcí druhého futurismu v Miláně a událostí v rámci Galerie Pesaro, stejně jako Benátského bienále a Quadrennial v Římě a Paříži ve třicátých letech. V roce 1933 vystavoval své „zbytečné stroje“, mechanická zařízení studovaná pro jejich estetické vlastnosti, prezentovaná jako „experimentální modely pro testování možností vizuálního jazyka“. V letech 1934 až 1936 se také věnoval abstraktní malbě.

Arte Concreta a Arte Povera

V roce 1948 spolu s A. Soldiersem, G. Monnetem, G. Dorflesem založil MAC (Concrete Art Movement). V padesátých letech jeho výzkum pokračoval sérií „konkávně-konvexních soch“ (1949-65), obrazů „pozitivních negativů“ (1951) a trojrozměrných experimentálních modelů (Kompozice na náměstí; Cestovní sochy; Struktury kontinuální), až do realizace vizuálního experimentu s polarizovaným světlem (1953). V polovině padesátých let minulého století působil Munari v Miláně spolu s umělci Arte Povera jako byli Lucio Fontana a Piero Manzoni.

Design jako umění

Munari jako mnoho dalších italských umělců začal publikovat své myšlenky v časopisech,

z nichž některé jsou dnes stále vydávány, a opět otevřel otázku definice pravého umělce jakožto člověka, který je oproštěn od zastaralého elitářského avantgardismu.

Munari také vydával články a knihy esejí o prolínání umění a designu a měnících se rolích umění v současné společnosti, mezi nejslavnější pojednání patří „Design as art“ (1971).

Nečitelné knihy

Vydány v roce 1966, byly vyrobené jako vizuální hra a experiment s formou. Hledají „harmonický vztah mezi všemi částmi“. Totéž lze říci o jeho dětských knihách.

Dětské knížky

Munari se zajímal o vzájemný vztah mezi hrami, tvořivostí a dětstvím. Z tohoto důvodu se snažil vytvořit materiály pro děti, které by podpořily udržení pružnosti a originality mladé mysli. Nevěřil v přirozenou hodnotu fantastických příběhů o princích a princeznách, dracích a monstrech; místo toho chtěl vytvořit jednoduché příběhy o lidech, zvířatech a rostlinách, které by skutečně probudily lidské smysly. Knihy se základními příběhovými liniemi a vtipným zvratem, oživené jednoduchými barevnými ilustracemi s jasností a přesností. Za tyto práce získal v roce 1974 Andersenovu cenu za nejlepšího dětského autora, grafické ocenění na veletrhu Bologna v roce 1984 a cenu Lego za mimořádný příspěvek k vývoji v oblasti kreativity dětí v roce 1986. Vytvořil také další knihy pro děti učící se čtení, aby tak inspiroval lásku ke čtení. Tyto Munariho knihy (Prelibri), poprvé publikované v roce 1980, vytváří prostor pro hmatovou hru, která podporuje povzbuzení, zážitek a rozjímání. Dvanáct výtisků je vyrobeno z „materiálů“, jako je transparentní plast, látka, papír a dřevo. Jsou určeny k vyprávění příběhů prostřednictvím vizuálního, hmatového, zvukového a fyzického vjemu. “

Laboratorios

Munari byl fanouškem jednoduchosti a věřil v její nalezení v přírodě a v myslích dětí. Nakonec se vzdal kariéry v oblasti designu a v roce 1977 začal vést mezinárodní dětské semináře s názvem „Laboratorios“. V těchto seminářích se Munari zaměřil na pozitivní a kreativní představivost dětí “které odcházely ze školy šťastné a s úsměvem spíše, nežli by lpěly na institucionalizovaném moderním umění.

Série z dílny

„Roses in the Salad“ je jednou ze série knih označovaných jako série z dílny. Tato série, nedávno znovu vydaná, také zahrnuje „Drawing a Tree“, o symetrii rostliny a “Drawing the Sun“, o meditaci stínu, barvy a o způsobech, jak vykreslit slunce. První čtyři knihy z této série vznikly na základě Munariho vzdělávacích workshopů pro děti.

Xerografie

Další kniha z výše zmíněné série nese název „Original Xerographies“ (1977). Munari ji popsal jako „metodické studie prováděné na elektrostatické kopírce“ a skládala se z toho, co nazýval originálními kopiemi. Aby se tyto kopie vytvořily, posouval papír kolem kopírovací desky a chyby na kopiích přetvořil v diskrétní umělecká díla. Tento jednoduchý, ale brilantní koncept byl zakořeněn v jeho lásce ke hře a pohybu. Během zlatého věku hnutí Xerox Art (od 70. do 90. let) mnoho umělců uznávalo Munariho jako zakládajícího člena něčeho, co v roce 1979 umělecký katalog Electroworks nazval první generací umělců, kteří experimentují s novými médii.

Jeho mnohotvárné komunikační dovednosti se projeví v mnoha různých oblastech:

- Průmyslová komunikace a publicita
- Školní knihy: Oko a umění. Umělecká výchova pro střední školu, v roce 1992; Zvuky a nápady improvizace; Vybudování kreativní cesty v hudebním vzdělávání a vyučování instrumentální, 1995
- Hry, grafické laboratoře a výzkumné knihy

OBEČNÝ RÁMEC



**NÁRODNÍ KONTEXT
MEDIÁLNÍ VÝCHOVY A
VYUŽITÍ ICT VE ŠKOLÁCH**

MARKÉTA SLACHOVÁ

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA A JEJÍ MÍSTO V NÁRODNÍCH STRATEGICKÝCH DOKUMENTECH

Mediální výchova je ukotvena v Národních kurikulárních dokumentech jako průřezové téma, rozvíjené v kontextu Rámcových vzdělávacích programů pro základní školy a gymnázia. Rámcový vzdělávací program definuje ve školství v České republice nejvyšší úroveň vzdělávání spolu s projektem Národní program pro rozvoj vzdělávání (tzv. Bílá kniha). Tyto principy v politice pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let byly schváleny v roce 2004 Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Rámcové vzdělávací programy (RVP) tvoří obecně závazný rámec pro tvorbu školních vzdělávacích programů škol všech oborů vzdělání v předškolním, základním, základním uměleckém, jazykovém a středním vzdělávání. Do vzdělávání v České republice byly zavedeny zákonem č. 561/2004 Sb. o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). Tento zákon byl novelizován v roce 2015 pod č. 82/2015.²²

RÁMCOVÉ VZDĚLÁVACÍ PROGRAMY

RVP stanoví konkrétní cíle, formy, délku a povinný obsah vzdělávání, a to všeobecného a odborného podle zaměření daného oboru vzdělání, jeho organizační uspořádání, profesní profil, podmínky průběhu a ukončování vzdělávání a zásady pro tvorbu školních vzdělávacích programů. Dále stanoví podmínky pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a nezbytné materiální, personální a organizační podmínky a podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví. Rámcové vzdělávací programy musí odpovídat nejnovějším poznatkům vědních disciplín, jejichž základy a praktické využití má vzdělávání zprostředkovat, a pedagogiky a psychologie o účinných metodách a organizačním uspořádání vzdělávání přiměřeně věku a rozvoji vzdělávaného. Podle těchto hledisek budou rámcové vzdělávací programy také upravovány. Tvorbu a oponenturu rámcových vzdělávacích programů zajišťují příslušná ministerstva prostřednictvím odborníků vědy a praxe, včetně pedagogiky a psychologie. Rámcové vzdělávací programy vydává ministerstvo po projednání s příslušnými ministerstvy.

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA JAKO PRŮŘEZOVÉ TÉMA RÁMCOVÝCH VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ

Mediální výchova napomáhá k získání základní úrovně mediální gramotnosti. Smyslem průřezových témat je reflektovat aktuální okruhy problémů současného světa a jsou povinnou součástí základního vzdělávání. Procházejí napříč vzdělávacími oblastmi a vzájemně propojují vzdělávací obsahy různých oborů a umožňují získat komplexní pohled na danou problematiku. Jsou tedy důležitým formativním prvkem ve vzdělávání a podílejí se na utváření a rozvíjení klíčových kompetencí.²³ Mediální výchova je proces, kterým se mediální gramotnost získává a Rámcový vzdělávací program (RVP) její poslání definuje takto: „Mediální výchova má vybavit žáka základní úrovní mediální gramotnosti. Ta zahrnuje jednak osvojení si některých základních poznatků o fungování a společenské roli současných médií (o jejich historii, struktuře fungování), jednak získání dovedností podporujících poučené, aktivní a nezávislé zapojení jednotlivce do mediální komunikace. Především se jedná o schopnost analyzovat nabízená sdělení, posoudit jejich věrohodnost a vyhodnotit jejich komunikační záměr, popřípadě je asociovat s jinými sděleními; dále pak orientaci v mediovaných obsazích a schopnost volby odpovídajícího média jako prostředku pro naplnění nejrůznějších potřeb – od získávání informací přes vzdělává-

²² Národní ústav pro vzdělávání, Rámcové vzdělávací programy <http://www.nuv.cz/t/rvp>

²³ Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova, symposium České sekce INSEA, 2004. s. 21

ní až po naplnění volného času.“²⁴ Mediální gramotnost je mezi experty a akademiky definována rozličnými způsoby, lze se ovšem držet vymezení směnicí č. 2010/13/EU o Audiovizuálních mediálních službách: „Mediální gramotnost se týká dovedností, znalostí a porozumění, které spotřebitelům umožňují efektivní a bezpečné využívání médií. Mediálně gramotní lidé by měli být schopni provádět informovanou volbu, chápat povahu obsahu a služeb a být schopni využívat celé šíře příležitostí, které nabízejí nové komunikační technologie. Měli by být schopni lépe chránit sebe a své rodiny před škodlivým nebo urážlivým obsahem. Proto je třeba rozvoj mediální gramotnosti ve všech oblastech společnosti podporovat a pečlivě sledovat její pokrok.“²⁵ Strategie digitálního vzdělávání vychází z vymezení digitálních kompetencí v publikaci Evropské komise DIGCOMP: Rámec rozvoje digitálních kompetencí a porozumění digitálním kompetencím v Evropě (DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe⁴⁵), která navazuje na Doporučení Evropského parlamentu a Rady ze dne 18. prosince 2006 o klíčových schopnostech pro celoživotní učení. V tomto rámci jsou digitální kompetence pojaty jako soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které potřebujeme k sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, v zaměstnání, při učení, ve volném čase i při zapojení do společenského života.²⁶

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA V SOUČASNÝCH ČESKÝCH KURIKULÁRNÍCH DOKUMENTECH

Současné kurikulární dokumenty, tedy Rámcové vzdělávací programy pro základní a gymnaziální vzdělávání (RVP ZV a RVP G), umožňují realizaci mediální výchovy jako průřezového tématu, a to v zásadě třím způsobem:

- může mít formu vyučovacího předmětu (povinného, povinně volitelného, volitelného) s vlastní časovou dotací v rozvrhu
- může být realizována formou dlouhodobého či krátkodobého projektu
- může být integrována do ostatních předmětů formou dílčích aktivit (např. do učiva českého jazyka a literatury, dějepisu, občanského a společenskovedního základu ad.).

Stávající dokumenty nevyklučují ani možnost využití více forem souběžně, takže lze kombinovat například krátkodobý projekt a integraci témat mediální výchovy do ostatních předmětů.²⁷

RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

V RVP pro ZV je mediální výchova pojímána jako cesta k získání základní úrovně mediální gramotnosti, tedy zvládnutí masově mediované produkce. Mediální gramotnost je charakterizována zjevně v duchu kritiko-analytického pojetí jako soubor znalostí (poznatků o fungování a společenské roli médií, o jejich historii, struktuře fungování atd.) a dovedností (schopnost analyzovat sdělení, posoudit jejich věrohodnost, vyhodnotit jeho záměr, zasadit do kontextu, schopnost volby média k naplnění nejrůznějších potřeb atd.). Opakovaně zdůrazňován je kritický odstup od mediovaných sdělení a schopnost jejich kritického

²⁴ Metodický portál RVP, Průřezové téma mediální výchova <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10913>

²⁵ Směrnice evropského parlamentu a rady 2010/13/EU <https://www.rtv.cz/cz/static/cim-se-ridime/stavajici-pravni-predpisy/eu/smernice-2010-13-EU.pdf>

²⁶ Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020 <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf> s. 48

²⁷ Národní ústav pro vzdělávání, Mediální výchova <http://www.nuv.cz/file/3222/> s. 10

posouzení. Zároveň má být ale podpořeno i „poučené, aktivní a nezávislé zapojení jednotlivce do mediální komunikace“.²⁸ Přínosy průřezového tématu k rozvoji osobnosti žáka jsou definovány: „Přispívá ke schopnosti úspěšně a samostatně se zapojit do mediální komunikace“, „rozvíjí komunikační schopnost, zvláště při veřejném vystupování a stylizaci psaného a mluveného textu“ či „napomáhá k uvědomění si možnosti svobodného vyjádření vlastních postojů a odpovědnosti za způsob jeho formulování a prezentace“. Dále pak v části popisující tematické okruhy produktivních činností: „Uplatnění a výběr výrazových prostředků a jejich kombinací pro tvorbu věcně správných a komunikačně (společensky a situačně) vhodných sdělení.“ I podpora tvůrčích aktivit je v perspektivě RVP ZV spíše metodickým nástrojem ke kritickému pochopení různých aspektů fungování médií, méně již kreativním způsobem vyjádření sebe sama formami, které jsou žákům blízké či které jsou nové a neprobádané.²⁹

V České republice jsou školy vázány stanovenými tematickými okruhy, které jsou stanoveny Rámcovými vzdělávacími programy a dále doplněny a aktualizovány doporučenými očekávanými výstupy. Každá škola si pak podle možností, znalostí a dovedností učitelského týmu rozděluje očekávané výstupy do jednotlivých předmětů, případně se je rozhodne naplňovat v rámci jiných aktivit (např. volitelný předmět, projekt). Tento plán se nazývá školní vzdělávací program (ŠVP). Zatímco u standardních předmětů, jako jsou matematika, dějepis, zeměpis apod., je zpracování jasné, o průřezová témata se musí učitelé napříč předměty rozdělit. Musí průřezové téma v několikaletém cyklu implementovat do výuky tak, aby se žák či student během let ve škole alespoň s některými oblastmi průřezových témat setkal. To je na organizaci výuky velmi náročné a často se u jednotlivých učitelů předpokládají odbornosti, kterými nedisponují. Doporučené výstupy stanovené NÚV nejsou závazné. Jsou pouze nabídkou a inspirací pro pedagogy.³⁰

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA A DOPORUČENÉ VÝSTUPY PRO PRVNÍ STUPEŇ ZV

- sdělí, která média a jakým způsobem provázejí jeho den („moje každodenní mediální biografie“, média jako součást rodinného prostředí)
- na příkladu (členů rodiny aj.) demonstrovuje rozdíly ve způsobech konzumace médií a v přístupech k mediálním sdělením – na konkrétních příkladech vysvětlí rozdíl
- rozeznává zvolené výrazové prostředky jako příznakové a roli jejich citového zabarvení pro „navádění“ uživatele k určitému výkladu obsahu sdělení
- rozlišuje rozdíly v expresivním a citovém zabarvení ve významově blízkých slovech užívaných ve zpravodajství (např. „přiznal“ či „připustil“ místo „řekl“)
- na příkladech vysvětlí, jak volba záběru (např. u fotografie) směřuje diváka ke konkrétnímu výkladu sdělení
- rozezná rozdíly mezi „seriózním“ a „bulvárním“ zpravodajstvím a výrazové prostředky, které jsou pro ně příznačné
- identifikuje zábavní prvky v nezábavních mediálních produktech (např. ve vzdělávacích televizních pořadech či v učebnicích)³¹

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA A DOPORUČENÉ VÝSTUPY PRO DRUHÝ STUPEŇ ZV

- rozlišuje jednotlivá mediální sdělení podle toho, jestli mají charakter „faktu“, nebo

28 Národní ústav pro vzdělávání, Mediální výchova <http://www.nuv.cz/file/3222/> s. 10

29 Národní ústav pro vzdělávání, Mediální výchova <http://www.nuv.cz/file/3222/> s. 11

30 Michal Kaderka <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

31 Michal Kaderka <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

„fikce“, a identifikuje základní žánry a výrazové prostředky „fikce“ v jednotlivých médiích

- u tištěných médií pojmenuje funkci užití grafických a dalších vizuálních prvků (písma, grafiky, fotografie)
- rozeznává v mediálním sdělení stereotypy a na příkladech uvede jejich zjednodušující a paušalizující vztah ke skutečnosti
- porovnává mediální produkty a identifikuje pravidelnosti v jejich stavbě (např. ve zpravodajské relaci či na internetovém portálu)
- zhodnotí, jakým způsobem se do podoby mediálních sdělení promítají představy o cílovém (plánovaném) příjemci
- na konkrétních ukázkách analyzuje produkci pro svou věkovou skupinu (časopisy pro mládež, reklamy pro mládež, televizní pořady a webové stránky pro mládež)
- vnímá vztah médií a svobody projevu a význam tisku pro demokratické společnosti, chápe i rizikové stránky tohoto vztahu
- vysvětlí význam rozšíření knihtisku, přenosu sdělení rozhlasovým a později televizním signálem a význam nástupu síťových médií pro společnost
- rozpozná a pojmenuje oblasti vlivu médií na člověka (vnímá média jako faktor ovlivňující názory, pocity, životní styl, hodnoty, morální přesvědčení)
- zhodnotí přednosti a rizika získávání informací z internetových zdrojů (např. z Wikipedie) a umí takto získané informace ověřovat³²

RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO GYMNÁZIA

V RVP pro gymnázia je rovněž obsažen kriticko-analytický přístup se znatelným důrazem na samostatnost jedince při chápání projevů a důsledků logiky masových médií a orientace v mediální nabídce, která je ve stále složitější, provázanější a medializovanější společnosti nezbytná: „Mediální gramotnost představuje soubor poznatků a dovedností, které člověku umožňují nakládat s mediální produkcí, jež se mu nabízí, účelně a poučeně, dovoluje mu média využívat ku svému prospěchu a dává mu nástroje, aby dokázal ty oblasti mediální produkce, které se jím snaží skrytě manipulovat, odhalit.“ RVP G zařazuje přínos kriticko-analyticky pojaté mediální výchovy do širšího kontextu rozvoje osobnosti žáka a jeho připravenosti pro život v otevřené společnosti, když naznačuje i nutnost vlastního, na učiteli nezávislého kritického myšlení: „Posilovat reflexi sebe sama a nacházet místo ve společnosti“.³³

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA A DOPORUČENÉ VÝSTUPY PRO GYMNÁZIA

- uvede práva, která může uplatňovat vůči médiím (právo na odpověď, opravu, ochranu osobnosti), a rozumí základním principům mediální legislativy ČR a mediální politiky EU, vyjmenuje základní orgány, které ho zastupují vůči médiím, ať již podle zákona nebo jako součást samoregulace (např. zná význam postavení Rady ČT nebo Rady pro reklamu)
- analyzuje vybrané mediální kauzy a na jejich příkladu zhodnotí, čím (resp. které) zájmy média hájí (např. v prezentaci vládní politiky či v předvolebních kampaních)

³² Michal Kaderka <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

³³ Národní ústav pro vzdělávání, Mediální výchova <http://www.nuv.cz/file/3222/> s. 11

- rozpozná výrazové prostředky snažící se vyvolat emoce či ovlivnit jeho postoje a chování, identifikuje základní argumentační a manipulační postupy
- identifikuje inscenační prvky ve zpravodajství (např. animace) a autentizační prvky ve fikcích
- rozlišuje základní typy měření a popisu publika/uživatelů médií; zná slabé stránky těchto měření a kriticky vyhodnocuje zveřejněné výsledky těchto měření
- orientuje se ve vlivu médií na jednotlivé věkové skupiny (zvláště vliv na dětské uživatele) a zhodnotí význam regulace mediální komunikace
- rozpozná mechanismy, jimiž je ke konzumaci médií manipulován nebo jimiž sám ostatní manipuluje (kupříkladu hrozbou sociálního vyloučení)
- přistupuje k médiím jako k svébytnému projevu kultury a uvědomuje si podíl médií na ustavování dobové kultury
- na konkrétních příkladech hodnotí přeměnu mediální produkce vlivem digitalizace a internetizace (občanská žurnalistika, blogosféry, on-line média)³⁴

STRATEGIE DIGITÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ DO ROKU 2020

Strategie digitálního vzdělávání navazuje na Strategii vzdělávací politiky České republiky do roku 2020 a se znalostí daného prostředí a procesů navrhuje soubor možných intervencí v počátečním vzdělávání na podporu digitálního vzdělávání, které se ukazují být stále více nezbytné. Digitálním vzděláváním rozumíme zjednodušeně takové vzdělávání, které reaguje na změny ve společnosti související s rozvojem digitálních technologií a jejich využíváním v nejrůznějších oblastech lidských činností. Zahrnuje jak vzdělávání, které účinně využívá digitální technologie na podporu výuky a učení, tak vzdělávání, které rozvíjí digitální gramotnost žáků a připravuje je na uplatnění ve společnosti a na trhu práce, kde požadavky na znalosti a dovednosti v segmentu informačních technologií stále rostou. Cílem strategie je nastavit podmínky a procesy ve vzdělávání, které toto digitální vzdělávání umožní realizovat.³⁵

Formuluje tyto tři průřezové priority:³⁶

- snižovat nerovnosti ve vzdělávání
- podporovat kvalitní výuku a učitele jako její klíčový předpoklad
- odpovědně a efektivně řídit vzdělávací systém

Od roku 2014 probíhají realizace jednotlivých etap a dílčích kroků k naplnění této strategie.³⁷

SOUČASNÁ SITUACE VE ŠKOLÁCH ZE STRATEGIE DIGITÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ DO ROKU 2020

Situace ve školním vzdělávání se v České republice za posledních patnáct let značně proměnila. Jednou z klíčových příčin mnoha změn je právě rozvoj digitálních technologií a jejich vstup do života škol. Zatímco na konci minulého století a na začátku 21.

³⁴ Michal Kaderka <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

³⁵ Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020 <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf> s. 3

³⁶ Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020 <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf> s. 14.

³⁷ Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020 <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf> s. 41

století bylo například připojení škol k internetu spíše výjimkou, v současnosti jsou prakticky všechny školy připojeny k internetu jsou vybaveny počítači, agenda škol je zpracovávána z velké části nebo celá v elektronické podobě atd. Počty počítačů se ve školách neustále zvyšují, zlepšuje se vybavení škol interaktivními tabulemi a další digitální technikou. Postupné zlepšování infrastruktury představuje bezesporu pozitivní jev, který je však nutné nahlížet z mnoha úhlů pohledu. Infrastruktura je sice nezbytnou podmínkou, ale v poslední době (s ohledem na již dosaženou úroveň vybavení všech škol) přestává být podmínkou rozhodující. Vybavování škol je nutné vnímat vždy v širších souvislostech, nemůže jít o ryze technologický proces, ale o proces pedagogický. Jak ukazují mnohé výzkumy, kvalitní vybavení automaticky nezaručuje inovativní výuku či častější využívání digitálních technologií. Infrastruktura ovšem představuje pro školy zcela novou výzvu v jiném smyslu. Infrastrukturu je nutné neustále obnovovat a školám se nedaří nastavit pravidelný a adekvátní cyklus obnovy infrastruktury (zejména počítačů) respektující její technologickou i morální životnost. Převažuje tedy nákup nového vybavení, ale alarmující je zejména podíl starší techniky. Zpráva ČŠI za školní rok 2011/2012 konstatuje, že takřka 36 % počítačů je starší než pět let. Navíc téměř neexistují adekvátní možnosti podpory v oblasti obnovy infrastruktury (např. v podobě projektů), které by podpořily školy v jejich snahách o inovaci či o pravidelnou obnovu infrastruktury. Počítačové učebny jsou bezesporu významnou součástí vybavení škol, je však otázkou, zda neslouží pouze určitým předmětům či učitelům, zatímco výuka jiných se již do těchto učeben z kapacitních důvodů nedostane. České školy musí čím dál tím více těžit z integrace digitálních technologií přímo v běžných třídách.³⁸

STRATEGIE VZDĚLÁVACÍ POLITIKY ČESKÉ REPUBLIKY DO ROKU 2030

V současné době se již pracuje na přípravě nových materiálů pro vytvoření Strategického rámce do roku 2030. Nová strategie má být hlavní odpovědí na klíčové problémy současného vzdělávacího systému. Bude definovat vizi, priority, cíle a opatření pro oblast vzdělávací politiky v ČR pro období přesahující horizont roku 2030. „Proces přípravy Strategie 2030 bude maximálně otevřený a transparentní s cílem zohlednit podněty a výstupy konzultací s co možná nejširším spektrem aktérů. Jsem rád, že se nám podařilo do jednoho sálu k diskusi přivést co možná nejširší spektrum aktérů vzdělávacího systému v naší republice,“ řekl ministr školství Robert Plaga ve svém úvodním projevu. Priority a cíle Strategie 2030 podle ministra školství nemohou být formulovány pouze ministerstvem, ale musí vzniknout ve shodě a spolupráci se všemi aktéry. Za tímto účelem byla mj. ustavena tzv. externí expertní skupina pro přípravu Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030, která je složena z nezávislých odborníků s erudicí v oblasti vzdělávání pod vedením prof. Arnošta Veselého z Univerzity Karlovy. Ministerstvo zároveň plánuje sérii veřejných tematických kulatých stolů s cílem sběru podnětů a diskuze nad konkrétními oblastmi a problémy vzdělávacího systému. Akce také zahájila dlouho očekávanou diskusi o cílech, obsahu a výstupech vzdělávání i samotném procesu revizí klíčových kurikulárních dokumentů vzdělávacího systému ČR - rámcových vzdělávacích programů (RVP), které budou probíhat v souladu s přípravou Strategie 2030+. Odborné panely i auditorium zahrnovalo zástupce žáků, studentů, učitelů, ředitelů, rodičů. Zastoupeny byly také zájmové skupiny, profesní organizace, neziskové organizace anebo zástupci zaměstnavatelů i zaměstnanců. Nechyběli ani zástupci zřizovatelů škol, tedy obce a kraje, ale stejně tak vysokých škol, ostatních ministerstev a úřadů. Přítomna byla také řada poslanců a senátorů.³⁹

³⁸ Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2020 <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf> s. 6-7

³⁹ Tisková zpráva a videozáznam: MŠMT zahájilo debatu ke strategii vzdělávací politiky 2030+ <http://www.msmt.cz/ministerstvo/novinar/ministerstvo-zahajilo-debatu-ke-strategii-vzdelavaci?highlightWords=strategie+vzd%C4%B1%C3%A1v%C3%A1n%C3%AD>

ZÁVĚR

V současné době, přímo přesycené digitálními technologiemi, je stále aktuálnějším tématem dopad jejich působení na děti a mladistvé. Jak tato kapitola uvádí, důraz na rozvoj digitální neboli mediální gramotnosti se stal samozřejmou a nutnou součástí procesu vzdělávání na základních školách a gymnáziích a je ukotven v národních kurikulárních dokumentech.⁴⁰ V rámci průřezového tématu mediální výchovy je u žáků a studentů podporován především rozvoj těchto dovedností: rozvoj kritického myšlení o obsahu informačních sdělení (rozeznávání pravdivých a nepravdivých zpráv), vhodně analyzovat nabízená sdělení (např. rozlišování reklamních sdělení od zpráv) a dokázat posoudit jejich věrohodnost a vyhodnotit jejich komunikační záměr, popřípadě je asociovat s jinými sděleními. Dále pak orientaci v mediovaných obsazích a schopnost volby odpovídajícího média jako prostředku pro naplnění nejrůznějších potřeb – od získávání informací přes vzdělávání až po naplnění volného času. Žáci a studenti by měli zároveň získat povědomí o existenci negativních vlivů digitálních technologií - poruchy soustředění, emoční poruchy, zdravotní problémy jako je obezita a problémy se zády a celkovou pohyblivostí. Dále také psychické problémy jako jsou úzkosti a deprese, pocity méněcennosti. Potvrzuje se i vliv na nárůst sociálně patologických jevů jako je kyberšikana a závislosti na digitálních technologiích. Těmto a dalším tématům se podrobněji věnovala konference s názvem „Hrozí našim dětem digitální demence?“⁴¹

ZDROJE A LITERATURA:

Mediální výchova jako průřezové téma. Podkladová studie – revidovaná verze, Národní ústav pro vzdělávání 2017
<http://www.nuv.cz/file/3222/>

Strategie digitálního vzdělávání
<http://www.msmt.cz/ministerstvo/strategie-digitalniho-vzdelavani-do-roku-2020>
<http://www.msmt.cz/file/34429/>

Dokument "Česko 2030"
<https://www.cr2030.cz/strategie/dokumenty-ke-stazeni/>

Aktuální verze zpracovaných podkladových studií k jednotlivým vzdělávacím oblastem.
<http://www.nuv.cz/t/rvp/04>

Příprava strategie digitálního vzdělávání 2030:
<http://www.msmt.cz/ministerstvo/novinar/ministerstvo-zahajilo-debatu-ke-strategii-vzdelavaci?highlightWords=strategie+vzd%C4%9Bl%C3%A1v%C3%A1n%C3%AD>

Hodnocení Strategie digitálního vzdělávání 2020:
<http://www.msmt.cz/ministerstvo/novinar/experti-hodnotili-naplnovani-strategie-vzdelavani-2020?highlightWords>

Michal Kaderka, web Svět médií
<http://svetmedii.info/>

⁴⁰ Národní ústav pro vzdělávání, Rámcové vzdělávací programy <http://www.nuv.cz/t/rvp>

⁴¹ Videozáznam konference dne 4. 3. 2019 v Senátu ČR s tématem „Hrozí našim dětem digitální demence?“
<https://www.senat.cz/informace/galerie/videogalerie/video.php?id=500>

DALŠÍ LITERATURA K TÉMATU MEDIÁLNÍ VÝCHOVY⁴²

Doporučené očekávané výstupy. Metodická podpora pro výuku průřezových témat v základních školách. Metodická podpora, VÚP 2011

Doporučené očekávané výstupy. Mediální výchova v základním vzdělávání, VÚP 2011

Doporučené očekávané výstupy. Mediální výchova v gymnáziích. Metodická podpora, VÚP 2011

Blog Davida Buckingham o mediální výchově

Mediální výchova na 2. stupni ZŠ. Tvořivé náměty pro výuku průřezových témat, Raabe 2012.

ALVAROVÁ A.: Průmysl lži, Triton 2017.

BEDNAŘÍK P., JIRÁK J., KÖPPLOVÁ B.: Dějiny českých médií, Grada 2011.

BĚLOHLAVÁ EVA A KOL.: Mediální výchova, Fraus 2013.

BÍNA D.: Výchova k mediální gramotnosti, Jihočeská univerzita, 2005.

DIETER P.: Boj o média – Dějiny nového kritického myšlení o médiích, Karolinum 2005.

FISKE J.: Jak rozumět populární kultuře, Akropolis 2018.

FTOREK J.: Manipulace a propaganda na pozadí současné informační války, Grada 2017.

GILES D.: Psychologie médií, Grada 2012.

GREGOR J., VEJVODOVÁ P.: Zvol si info: Nejlepší kniha o fake news!!!, Computer Press 2018.

GRIZZLE A. a kol.: Media and Information Literacy. Policy & Strategy guidelines, UNESCO 2013.

HALADA J., OSVALDOVÁ B.: Slovník žurnalistiky: Výklad pojmů a teorie oboru, Karolinum 2017.

HEJLOVÁ D.: Public relations, Grada 2015.

HOBBS R.: The seven great debates in the media literacy movement, Journal of Communication, Volume 48, 1998.

HOBBS R., JENSEN A.: The Past, Present, and Future of Media Literacy Education, The National Association for Media Literacy Education's, Journal of Media Literacy Education 2009.

HOECHSMANN M., POYNTZ S. R.: Media Literacies: A Critical Introduction, Wiley-Blackwell 2012.

JENKINS H. A kol.: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Comparative Media Studies Program at the Massachusetts Institute of Technology 2006.

JIRÁK J., KÖPPLOVÁ B.: Masová média, Portál 2009.

JIRÁK J., Köpplová B.: Média a společnost, Portál 2003.

JIRÁK J., MIČIENKA M. A KOL.: Základy mediální výchovy, Portál 2007.

JIRÁK J., ŠTASTNÁ L.: K periodizaci vývoje mediální výchovy a mediálního vzdělávání v českém prostředí v evropském kontextu, Sborník národního muzea v Praze, sv. 57 čís. 4, str. 67–72, 2012.

JIRÁK J., WOLÁK R.: Mediální gramotnost: nový rozměr vzdělávání, Radioservis a FSV UK 2007.

LABISCHOVÁ D.: Didaktika mediální výchovy, Ostravská univerzita, 2013.

MANOVICH L.: Jazyk nových médií, Karolinum 2018.

⁴² Zdroje literatury převzaty z webu projektu s názvem Svět médií autora Michala Kaderky, který přináší otevřenou učebnici, kterou lze učiteli využít jako metodickou a didaktickou podporu pro realizaci průřezového tématu mediální výchovy. <http://svetmedii.info/zdroje-a-data/>

- McLuhan H. M.: Jak rozumět médiím, MF 2011.
- McQuail, D.: Úvod do teorie masové komunikace, Portál 1999.
- NIKLESOVÁ E., BÍNA D.: Mediální gramotnost a mediální výchova: studijní texty, České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2010.
- NIKLESOVÁ E.: Teorie a východiska současné mediální výchovy, Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, 2007.
- NUTIL P.: Média, lži a příliš rychlý mozek, Grada 2018.
- PASTOROVÁ M., JIRÁK J.: K integraci mediální výchovy, FF UPOL 2015.
- PAVLIČIKOVÁ H., JIRÁK J.: Média pod lupou. Mediální výchova jako téma celoživotního vzdělávání, Praha 2013.
- PAVLIČIKOVÁ, H., ŠEBEŠ, M.: Mediální pedagogika, JČU v Českých Budějovicích, 2009.
- POSPÍŠIL J., ZÁVODNÁ L. S.: Sada učebnic, Computer Media 2010.
- REIFOVÁ I.: Slovník mediální komunikace, Portál 2004.
- ROSLING H.: Faktomluva. Deset důvodů, proč se mýlíme v pohledu na svět – a proč jsou věci lepší, než vypadají, Jan Melvil Publishing 2018.
- RUSS-MOHL S., BAKIČOVÁ H.: Žurnalistika, Grada 2005.
- SAMEK T.: Tahle země je naše: Český a německý veřejný prostor v deiktické perspektivě, Univerzita Pardubice 2016.
- SILVERBLATT A., VOLEK J.: Mediální gramotnost. Jak rozumět obsahům médií, DIMLE 2015.
- SLOBODA, Z., KEILHAUER, J. a kol.: Mediální tvorba v kontextu vzdělávání, Barrister & Principal 2011.
- ŠMAHEL D.: Psychologie a internet, Triton 2002.
- VALENTA B., BROM Z., KELLEROVÁ I.: Příručka pro předškolní vzdělávání, Raabe 2016.
- WILSON C. a kol.: Media and information literacy. Curriculum for teachers, UNESCO 2011.
- YOUNG M.: Ogilvy o reklamě v digitálním věku, Svojtka & Co 2018.
- ZEJDOVÁ ZUZANA: Mediální výchova: Praktické náměty pro výuku na 1. stupni ZŠ, Raabe 2012.

ČESKÁ REPUBLIKA



**PRAXE, KTERÉ INSPIROVALY
NÁRODNÍ EXPERIMENTOVÁNÍ**

KATEŘINA PROKOPOVÁ

Výběry příkladů dobré praxe jsou přirozeně do jisté míry podmíněny odbornou oblastí, v níž působí autorky digitálních ateliérů reprezentujících Českou republiku. Jedná se o oblast pedagogiky výtvarné výchovy realizované v rámci výuky výtvarného oboru na základní umělecké škole a v rámci galerijní edukace.

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V SOUČASNÉM UMĚNÍ

Pro bližší pochopení problematiky si alespoň v náznaku přiblížíme některé aspekty trendu využívání digitálních technologií v současném výtvarném umění a na to navazující zařazení těchto médií do výuky výtvarného oboru.

Současné umění reflektuje stávající éru, vyznačující se digitalizací veřejného prostoru, z mnoha stanovisek a úhlů pohledu a na tento dominantní inspirační zdroj pak reaguje výtvarná výchova velmi pružně. „Umělci si vytvářejí ateliéry nových médií a supermédií, jako například známý Federico Diaz, který založil na pražské VŠUP multimediální laboratoř. Tento umělec vychází z akceptování předpokladu, že nové informační technologie vynalezené vědou mohou přímo ovlivňovat myšlení i city lidí, kteří se průběžně nacházejí i ve svém běžném životě stále více ve virtuálních prostředích a jsou jimi následně – pokud se ocitají zpět v reálném prostředí – ve svém vnímání a uvažování ovlivněni. Zatímco v běžném životě dochází k dichotomii mezi světem přirozeným a virtuálním, v umění vzniká mezi přirozeným světem a světem umělých médií těsný vztah a je to právě umění, které se stává prostorem uskutečnění interakce mezi oběma světy.“⁴³

ROLE DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Od doby, kdy jsme v každodenním životě obklopeni novými technologiemi, se nelze tvářit, že jimi nejsme ovlivněni. „Je přirozené, že jestliže dnes výtvarníci běžně používají ke své práci digitální technologie, tak podobně i ve výtvarné výchově by měly být tyto technologie akceptovány a adekvátně používány.“⁴⁴

Je však nutné dbát na to, aby efekt použití nových médií nezastínil obsahovou, komunikační a emoční rovinu díla. Otázkou také zůstává, do jaké míry působí na neurologické úrovni přepínání mezi logicko-matematickými postupy aktivovanými použitím technologií a intuitivní, citovou a spirituální složkou aktivovanou během umělecké tvorby. „V souvislosti s výtvarnou výchovou je třeba si hlavně uvědomit, že nová média – digitální fotoaparáty, počítače, videokamery rozšiřují možnosti svobodného přístupu k obrazu (průkopníkem k tomu byla fotografie). Pouhá „manipulace“ s obrazem, jeho rekonstrukce, rozložení, přeskupování fragmentů, znovu sestavování, přepisování, transparence vrstevnatosti atd. – to vše, co lze snadno prostřednictvím digitálních technologií s obrazem provádět, však neznamená automaticky, že jde o kreativitu nebo dokonce o umění. Dílo jako takové musí být nositelem nějakého sdělení, které přesahuje rámec běžné komunikace, profánního přeposílání informací, pouhé výměny názorů. Ve skutečném díle musí být obsaženo poselství a jeho tvůrce by měl být na sdělení tohoto poselství zainteresován. Ve výtvarném projevu dítěte nebo mladistvého sice nejde o vytváření děl většího přesahu, jak je tomu v umění, ale jde zde podobně, jako je tomu v případě „velkého umění“, o sdělování niterně závažných obsahů.“⁴⁵

43 BABYRÁDOVÁ, Hana. Digitální technologie – umění – výchova a „kůže přírody“ ve „virtuální ruce“. In: kol. autorů: Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I. Sborník příspěvků. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2012. ISBN 978-80-244-3089-8, s. 21

44 Tamtéž, s. 24, 26

45 Tamtéž, s. 23

Na začlenění nových médií do výuky výtvarného oboru existuje celá řada stanovisek, které se od sebe mnohdy značně vzdalují. Není cílem přiklánět se k jednomu či druhému pohledu na věc. Mnohem důležitější se zdá být zachování bdělosti a nepřehlížení možných signálů, které by pro vývoj společnosti mohly být užitečné. Vzdělávací systém každé společnosti se přirozeně snaží své nové generace co nejlépe vybavit pro budoucnost. S přihlédnutím k prudké dynamice lidského rozvoje si však musíme připustit, že o hodnotové hierarchii a skutečných potřebách budoucích generací si můžeme vytvářet jen odhady založené na současných hodnotách a potřebách.

„Symbióza tvorby s digitálními technologiemi byla ve výtvarné výchově akceptována velmi zvolna. Již od 90. let je veden v oblasti teorie výtvarné výchovy spor o preferenci činností materiálních spojených s psychofyzickou stimulací před aktivitami vykonávanými prostřednictvím počítačů. Teprve v závěru první dekády třetího tisíciletí dochází mezi teoretiky velmi pomalu k jakémusi konsenzu ve smyslu nutné akceptace nových médií ve výtvarné tvorbě. Jinými slovy řečeno i ti nejzarytější zastánci duchovní a smyslové výchovy přiznávají, že digitální fotografie, video, internet se staly běžně užívanými prostředky komunikace mezi dětmi a mladými lidmi a že jejich užití k výtvarnému vyjádření je velmi motivující. Problém tedy už není postaven tak, že by nová média neměla být využívána k tvorbě, ale otázka zní spíše, jakým způsobem tato média ve výtvarné výchově využít tak, aby se v „rukou dětí“ nestala nástrojem pouhého rozmnožování komerčních sdělení. Je to obzvláště obtížné v době, kdy se i ve výtvarném umění velmi těžko hledá hranice mezi prvoplánovou kritikou profánního světa médií – tedy jejich pouhým parafrázováním a reflexemi s vyšší duchovním přesahem.“⁴⁶

VLIV DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ NA SOUČASNOU GENERACI

Jak už bylo zmíněno, cílem projektu App Your School je představit možnosti smysluplného a inovativního využití digitálních médií ve vzdělávání. Autoři vycházejí z teze, že je to možnost, jak nabídnout současné mladé generaci atraktivní formou kvalitní vzdělávací obsah. Záměrem je žáky a studenty zaujmout a vést je ke kreativitě, osobnostnímu růstu a rozvoji jejich schopností a dovedností. To vše se má odehrávat i na poli digitální reality.

Zdá se, že efekt médií a sociálních sítí s sebou přinesl obrovský rozdíl mezi tím, co zajímá různé generace. Zaznívá například, že sociální sítě jsou umělá realita, která odtrhává děti od reálného života. Zároveň je potřeba si uvědomit, že pro děti sociální síť je realitou, jsou tam jejich kamarádi, s kterými komunikují v přítomném čase. Současná doba je jednoduše jejich svět, do kterého se narodily a komunikují v něm jejich vlastním a přirozeným jazykem. Projekt App Your School se pokouší motivovat pedagogy a veřejnost k tomu, aby vstoupili do společného komunikačního pole se současnou mladou generací.

Pokud chceme k tomuto projektu přistoupit zodpovědně a s vnitřní poctivostí, je nutné si také připustit, že se dotýkáme tématu, které může být přinejmenším ambivalentní.

Současné výzkumy vedené na poli neurologie a dětské psychiatrie nastiňují jedno ze závažných rizik digitálních technologií a tím je jejich neuvážené nadužívání. Blíže se tomuto tématu věnovala konference pořádaná na půdě Senátu parlamentu ČR pořádaná 4. 3. 2019 (<https://www.senat.cz/informace/galerie/videogalerie/video.php?id=500>).

Hana Babyrádová uvádí: „Realita je taková, že spolu se vzrůstající zainteresovaností na činnostech praktikovaných na počítači mizí naše schopnost psychomotorické koordinace pohybů, tělo ochabuje ve svých reflexích na fyzické podněty (někdy se dokonce

⁴⁶ Tamtéž, s. 22

stává, že fyzické reakce jsou ovlivněny virtuálními podněty), tělo se stává netečným, není schopno se regenerovat a relaxovat. To vše jsou důsledky jednostranného zaměření na užívání digitálních technologií ve volném čase, otrockému propadnutí virtualitě, které je srovnáváno s drogovou závislostí.⁴⁷

Digitální technologie a s nimi provázaná sociální média jsou někdy přirovnávána k moři redukovaných zkratkovitých příspěvků, které záhy pozbývají své platnosti. Postupné osídlování vnitřního prostoru člověka těmito médii může přinést, slovy Jiřího Davida, ztrátu přirozené přírodní i kulturní paměti.

Celá řada významných českých i světových osobností pohybujících se na poli pedagogiky a zastávajících myšlenku potřeby a nutnosti užívání digitálních technologií ve výuce, v souladu s komplexním nahlížením na problematiku se rovněž vyjadřuje k jisté ambivalenci, která v takto zásadní otázce panuje. „Jako odborný učitel a pedagog jsem vůči technickému rozvoji otevřený, avšak nezapomínám, že přístup k mladým lidem musí být jiný než k dospělým. Působivý příklad: svého syna také denně nebuším pěstí do hlavy, aby později jako boxer dokázal lépe snášet rány. Jako odborný učitel ve vizuálním oboru tedy vím, že čím více ovládá technika náš každodenní život, o to více musí být základní vzdělání zaměřeno opačně. Mladí lidé dnes potřebují zážitky, vjemy, které se odehrávají spíše v citové a vjemové rovině. Více než kdy předtím je nezbytné aktivovat a používat všechny smyslové orgány.“⁴⁸ „V současnosti dochází k nadprodukci a inflaci mediálních produktů, a to ve všech médiích. Na toto znečištění informačního prostředí, na němž se podílí i vizuální umění, by možná měla být dle slov Michaela Bielického užita strategie tzv. informační ekologie. Nicolas Bourriaud ve své knize Postprodukce označil projevy současné kultury jako nekonečný řetěz příspěvků. Z hlediska pojmu ekologie bychom ji mohli brát jako kulturu „recyklační“.“⁴⁹

Pokud se vrátíme zpět k otázce výtvarné výchovy, je její váha, dle slov Jaroslava Vančáta, určována podle jejích schopností specificky a nezaměnitelně přispět k naplnění požadavku vytváření komplexity žakových klíčových kompetencí. Jednou z těchto klíčových kompetencí je také kreativita, kterou můžeme uplatnit v jakémkoli oboru lidské činnosti (o tvořivosti se dnes hovoří i v takových dříve striktních oblastech jako jsou filosofie, věda, matematika či programování). Při stanovování národní vzdělávací koncepce byl brán zřetel i na tento fakt. „Bylo tedy nutné z hlediska našeho předmětu analyzovat především potřeby žáka v dnešní a nastupující společnosti, která je charakterizována především svojí bouřlivou proměnou – jako společnost s radikálním nástupem nových technologií, a na ně vázaných sociálních, ekonomických, ekologických a dalších transformací. Proměna paradigmatu je tak radikální, že nová generace je spjata s tak zásadně novými informačními a komunikačními prostředky a jim odpovídajícími informačními obsahy, jaké stará generace ve svém celku již nezvládá. Znamená to, že není možné odhadnout, do jaké konkrétní situace budou nastupovat následující generace a je proto nezbytné nastolit rámec jejich vzdělání, životní a profesní přípravy univerzálně a velmi flexibilně.“⁵⁰

47 Tamtéž, s. 24

48 ZUFFO, Dario. Vzdělávání mladých výtvarníků ve věku žároviček a tlačítek. In: kol. autorů: Sympozium 92 Orbis pictus malovaný svět – XV bienále užité grafiky Brno 1992. Brno: Moravská galerie v Brně, 1992. SM 40077- III 1, s. 38

49 SÝKOROVÁ, Lenka. Konečně spolu. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2011, ISBN 978-80-7414-419-6, s. 220

50 VANČÁT, Jaroslav. Koncepce výtvarné výchovy v Rámcovém vzdělávacím programu ve vztahu k možností jejího rozvoje. In: kol. autorů: Rámcový vzdělávací program a výtvarná výchova, Sympozium ČS INSEA. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2006. ISBN 80-7043-504-6, s. 26

Je nutné mít na paměti, že doba používání digitálních médií je ve srovnání s fylogenezí člověka příliš krátká a v důsledku vlastně nevíme, s čím zacházíme. Pravdou však zůstává, že jsme vytvořili svět, do kterého vrůstá generace našich dětí. Pokud s některou jeho podobou nesouhlasíme, je to na nás a naší iniciativě, abychom vstoupili do jejich, v mnoha ohledech tak virtuálního světa, komunikovali s nimi, bavili se o problémech a rizicích, ale také o tom, co jsou jejich zájmy, co jim přináší radost a v čem oni sami vidí smysl. K eliminaci tak propastného rozdílu mezi generacemi může přispět sdílení společného prostoru a nabídnutí smysluplné hodnotové protiváhy.

PŘÍKLADY DOBRÉ PRAXE

Příklady dobré praxe jsou vybrány v souvislosti s jejich inspiračním zdrojem a zkušenostmi realizátorek ateliérů. V případě Galerie hlavního města Prahy je stěžejní setkání s originálem uměleckého díla převážně moderního a současného umění, kdy edukátorky staví na obrovské šíři záběru a zkušeností s intenzivní prací s různými cílovými a věkovými skupinami, s jejich specifickým klimatem, potřebami a dynamikou. V případě ZUŠ Music Art se jedná o osobní vklad a zapálení erudované tvořivé pedagožky, reflektující současný stav světa se všemi jeho potřebami a s inspirujícím pozitivním vedením.

V protiváze ke globalizačním změnám společnosti a jejímu posunu směrem k systematizaci a uniformitě, je posláním výtvarného oboru prostřednictvím kontaktu s vrcholnými projevy lidského ducha aktivovat duševní činnost člověka, posilovat jeho vnitřní harmonii, tvůrčí imaginaci, schopnost porozumění okolnímu světu a zlepšovat tak kvalitu jeho života.

Příklady dobré praxe, zastupující Českou republiku, charakterizuje snaha autorek vytvářet takové podmínky, které umožní koncentraci a ponor do vlastní tvůrčí činnosti a zakusit radost z poznávání a vlastní tvorby, to znamená poskytnout žákovi maximální možnou míru kvalitních podnětů a poté svou intervenci upozadit a dát mu prostor a čas ponořit se do vlastní tvorby a svého nitra a navodit tak stav mysli, kdy je jeho vědomí harmonicky uspořádáno a dává průchod lidské kreativitě.

Sdílení příkladů dobré praxe je jedním z příkladů, jak posílit spolupráci mezi pedagogy a předat kvalitní výukové obsahy širším skupinám žáků a studentů. Je to jedna z cest k inspiraci novými náměty, pohledy na nejrůznější problematiky, myšlenkovými proudy, výtvarnými postupy a inovativními přístupy. Nejde však o pouhé kopírování práce jiných pedagogů. Je potřeba pamatovat na samotné limity předávání osobní zkušenosti druhému člověku. Vnitřní postoje, hodnoty, motivy, myšlení a nastavení každé jednotlivé osobnosti nemohou být dokonale a beze zbytku pochopeny druhým člověkem. Jedním z předpokladů pro kvalitní práci pedagoga je jeho silná tvořivá osobnost s komplexitou lidských a pedagogických předpokladů a kompetencí. Jedině, když pedagog vnitřně chápe, co dělá a proč, může být průvodcem a inspirátorem jemu svěřeným žákům a studentům.

OBECNÝ RÁMEC

Během projektu každý z osmi partnerů identifikoval a prozkoumal pět osvědčených postupů, takzvaných dobrých praxí, v oblasti inovativního uplatnění informačně komunikačních technologií ve vzdělávacím a kulturním sektoru své země. V rámci cílů projektu byl definován společný rámec a čtyřicet příkladů dobré praxe bylo porovnáno na základě následujících aspektů: inovace, média, rozvoj digitálních a dalších klíčových

kompetencí, aktivní občanství, role učitele, aplikace, zařízení a technologie. Ze souboru pěti příkladů dobrých praxí každé jednotlivé země, byly vybrány společné rysy projektů, které dále sloužily jako inspirační základ a metodika pro digitální ateliéry. V souladu s cíli projektu byly pro tento účel sestaveny dotazníky, které lze nalézt na adrese www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/. Některé další zajímavé aspekty dobrých praxí lze nalézt také na www.appyourschool.eu/european-manual/.

Níže jsou uvedeny klíčové momenty dobrých praxí, realizovaných v osmi evropských zemích, které byly v průběhu projektu identifikovány.

- V příkladech dobré praxe, vybraných litevskými partnery, bylo možné pozorovat, že vzhledem k nedostatku odborníků z oboru STEAM je věnována velká pozornost rozvoji potřebných vědeckých, technologických, uměleckých a matematických dovedností.
- Dobré praxe, které vybrali polští partneři, se zaměřují na kulturní iniciativy, kde za pomoci nejrozumnějších IT nástrojů dochází k začleňování znevýhodněných osob.
- V Portugalsku je velká pozornost věnována eliminaci předčasného ukončení školní docházky. To má být dosaženo prostřednictvím nových přístupů ke vzdělání a zapojení ICT (například prostřednictvím televize docílit většího zapojení rodičů do vzdělávacího procesu jejich dětí).
- V Itálii se vybrané příklady dobrých praxí zaměřují na rozvoj peer-to-peer sdílení znalostí a zkušeností, spojených s kulturním dědictvím, rozvojem digitálních kompetencí a mediální gramotnosti, které pomáhají teenagerům rozvíjet kritické myšlení a porozumět jejich každodenní realitě. Zároveň rozvíjejí tvůrčí a aktivní přístup k běžnému životu.
- V Řecku byl jako příklad dobré praxe uveden projekt, který se zabývá rolí sociálních sítí v procesu učení a řešení šikany – jednoho z nejnaléhavějších problémů většiny evropských škol – novým způsobem.
- V Turecku příklady dobré praxe podporují využívání ICT v procesu učení. Jejich úkolem je přispět ke zlepšení sociálních interakcí mezi studenty, eliminovat předčasné ukončení školní docházky a poskytnout učitelům a rodičům zkušenost s výukou v novém digitálním prostředí.
- Ve Finsku jsou do procesu učení zapojeny nejmodernější technologie a tím pádem jsou zde také rozvíjeny digitální kompetence vyšší úrovně. V tomto případě je však nutné zmínit, že příklady dobré praxe byly realizovány se studenty vyšší věkové kategorie, než byla projektem stanovená cílová skupina.
- V příkladech dobré praxe, uvedených Českou republikou, stojí v centru pozornosti umělecké aktivity. Skrze ně má být posilována sociální inteligence, kompetence k učení a také tvůrčí schopnosti a dovednosti. Tento přístup poskytuje volný prostor pro vyjádření vlastní identity a formulování vlastního názoru. Zároveň je polem pro přirozenou integraci znevýhodněných skupin.

Celá řada projektů, workshopů a ateliérů přispívá nemalou částí k rozvoji kompetencí, které jsou žádoucí pro 21. století.

Mezi tyto klíčové kompetence patří:

kreativita, kritické myšlení, kompetence k řešení problémů, analýza, týmová práce, spo-

lupráce a koordinace, komunikace, iniciativa, sebereflexe apod. V rámci kritického myšlení je v mnohých projektech zdůrazňována také hlubší analýza a badatelské průzkumy. V centru pozornosti se také nachází zásady bezpečného chování na internetu a hrozba kyberšikany. S tím souvisí také rozvoj schopnosti uživatelů identifikovat falešné zprávy, umět zasadit informace do širších kontextů, ověřovat si informační zdroje a vytvářet si zdravý úsudek.

Z praktického hlediska jsou mezi digitální a mediální kompetence řazeny: programování, kódování, tvorba webových stránek, logotypů, videa, zvuku, ovládání nástrojů na úpravu obrazu, vytváření robotů apod.

Škála ICT technologií používaných k rozvoji digitálních a mediálních kompetencí je velmi široká. Zahrnuje nejnovější aplikace, nástroje a experimenty s chytrými telefony a tablety. Mezi nejoblíbenější programy a aplikace se mohou řadit:

Arduino, Raspberry, HTC VIVE, Kahoot, Aurasma, 3D tiskárny, 3D brýle, tablety, chytré telefony atd.

V dnešní době je však již v některých školách používání chytrých telefonů v důsledku nadužívání omezeno.

Jako nový vzdělávací nástroj je zmíněná také gamifikace, tedy snaha zvýšit zájem studentů prostřednictvím užívání herních designů, herního myšlení a herních principů. Také se zde setkáváme se změnou role učitele. Ten zde vystupuje jako mentor, partner, inspirátor a průvodce procesem. Učitel navrhuje aktivity, zadává podnět k provedení nezávislého výzkumu, prezentuje inspirační zdroje, poskytuje prostor pro experimentování a sebevyjádření. Úloha učitele již není statická, učitel podporuje sdílení zkušeností, vítá chyby a neúspěchy, které jsou důležitou součástí procesu učení. Jednotlivé kroky pak řeší studenti ve vzájemné spolupráci. Je důležité zmínit také aspekt, že proces učení již není soustředěn pouze na prostředí školní instituce, ale je přenesen do prostoru muzea, galerie, náměstí, městské ulice, krajiny, ale také virtuální reality, televize, sociálních sítí apod. Dominantním prvkem digitálních ateliérů je snaha o to, aby studenti využili své mimoškolní dovednosti k řešení problémů inovativním způsobem. Tímto se dostávají do role výzkumníka, který je na jedné straně autonomní, na straně druhé je schopen koordinace a spolupráce s širší pracovní skupinou.

PŘÍKLADY DOBRÝCH PRAXÍ PREZENTOVANÝCH ČESKOU REPUBLIKOU

- Vizuální hra s fotografií
- Neklidná figura – malba a kresba za použití projekce
- Fotografická stylizace
- Projekt In&Out
- Krátký animovaný film

Aktivity probíhaly v rámci výtvarného oboru na ZUŠ Music Art a to primárně v předmětech Animace a Digitální fotografie a v Galerii hlavního města Prahy v rámci výtvarných workshopů, realizovaných jako doprovodný program k jednotlivým výstavám pořádaných GHMP.

Z hlediska metodologie byly jednotlivé projekty ovlivněny gnozeo-centrismem, video-centrismem i art-centrismem. V různých projektech a jejich dílčích částech byly tak průběžně vyzdvíženy orientace na dětskou zkušenost všedního dne, její mapování, obohacování a ozvláštnění prostřednictvím výtvarné činnosti, orientace na vizualitu a výtvarné vnímání jako součást kulturní smyslové zkušenosti a smyslového utváření světa a také orientace na umělecké dílo, jeho interpretaci a zážitek ze setkání s originálem v prostředí renomované kulturní instituce.

Co se týče ICT pomůcek, jejich využití bylo dáno aktuálními možnostmi dané instituce. V průběhu jednotlivých fází projektu bylo použito hardwaru, jako je počítač, digitální zrcadlový fotoaparát, mobilní telefon, dataprojektor, mikrofon, skener, kopírka a tiskárna. Z oblasti softwaru to pak byly programy jako Dragonframe, Photoshop, Sony Vegas, Flash.

Z výtvarných materiálů, pak byly k tvorbě využity klasické materiály, jako jsou papíry, kartony, barvy, textile a přírodniny, ale také materiály netradiční, jako je elektroodpad, papírové a plastové obaly atd. Takřka každý předmět, nebo jeho část, má po svém původním účelu možnost být znovu objeven pro nějaký další účel, a to pro své specifické výrazové vlastnosti, jako je tvar, materiál, barva nebo struktura.

Při přípravě v podobě výběru tématu, obsahu a jeho didaktické transformace se autorky snaží o to, aby projekt byl zajímavý a obohacující jak pro žáky, tak pro ně samotné, protože pak je práce opravdovější a dokáže účastníky vtáhnout. Reflektivní dialog zpravidla probíhá průběžně během hodiny, hledání vlastního řešení při ztvárňování své vize, poznávání skrze vlastní tvorbu a řešení výtvarných problémů.

Díky ICT žáci skrze vlastní tvorbu poznávají řeč animovaného filmu, způsob, jak funguje fotoaparát a jak lze manipulovat s fotografickým záznamem, jak se vytváří ruchy ve filmu nebo jak působí obraz v kombinaci se zvukem. Aktivní prvek vlastní tvůrčí činnosti vede k intenzivnějšímu vnímání a lepšímu osvojování zmíněných poznatků a jejich přetváření ve znalosti a dovednosti. Obecně ICT při správném uchopení pomáhají k rozvíjení počítačové, mediální a vizuální gramotnosti.

Zvláště v hodinách Animace na ZUŠ Music Art je znatelný posun k aktivnímu využití ICT, kdy žák samostatně naplňuje svou vizi s adekvátním využitím ICT ve své výtvarné výpovědi. Vizí pedagožky je využití aplikací ne k odpoutání od reality (viz počítačové hry), ale k jejímu přiblížení, zkoumání, přetváření, interpretaci. Výsledky lze pozorovat v rámci reflektivního dialogu, jak žáci s ICT pracují, jestli si to odnášejí za hranice školy, aplikují ve volném čase.

ICT mohou práci ve výuce usnadnit, nebo v některých případech bez nich nelze vizi realizovat, ale také mohou hodinu zkomplikovat. Například může vzniknout technický problém, který pedagog není schopen vyřešit a potřebuje odbornou pomoc. Je nutno s tím vždy počítat a mít záložní plán nebo umět improvizovat. Čím větší zkušenost učitel i žák má, tím má větší potenciál využít dané technologie. Například fotoaparát - automat – postačí ke kompozičním cvičením nebo pozorování předmětů, světa kolem skrze například textury (zem, plot, zeď, dlažba), ale pochopení principu fotografování, roli clony, času a ISA a schopnost manuálně nastavit fotoaparát, otevírá více možností. Běžné využití nástrojů jako je počítač, mobil či fotoaparát na divácké a uživatelské úrovni, se dá brát jako základ, na kterém se staví další úrovně, kdy vstupuje žák do role tvůrce. Úkolem pedagoga je ukázat a hledat cesty, jak s těmito nástroji kreativně nakládat, a to ideálně i mimo školu. V obou případech jde především o to, jak se tyto technologie používají – zda jde o prvoplánové použití, nahrazující něco, co potřeba nahradit není, nebo jde o promyšlené použití, kdy práce bez použití ICT nedosáhne k adekvátnímu ztvárnění představy.

Ve vybraných příkladech praxí, byly nalezeny tyto společné body:

OBEČNÝ ASPEKT

- Pečlivé promyšlení obsahu tak, aby se ICT staly kreativním nástrojem.
- Rozvoj znalostí, vizuální a digitální gramotnosti, kritického myšlení, komunikačních dovedností a vlastní tvořivosti.
- Hlubší porozumění formálním a obsahovým stránkám činnosti lze pozorovat prostřednictvím verbální reflexe účastníků a porovnáním jejich názorů před a po aktivitě.

INOVATIVNÍ ASPEKT

- Poskytnout účastníkům co nejvíce prostoru na podporu jejich tvořivosti. Používají se základní a snadno dostupné nástroje (PC, dataprojektor, digitální fotoaparát, smartphony, klasická tiskárna atd.).
- Jedním z nejdůležitějších aspektů je interdisciplinarita - hlavní dimenze, která je součástí aktivit – například kombinace výtvarné výchovy a dalších disciplín - přesahy z biologie, fyziky, ekologie, fotografie, literatury, lingvistiky, písma a tak dále. Proto mohou být workshopy použity v mnoha předmětech a disciplínách ve školách - je to ideální platforma pro „projektové vzdělávání“. Mezi inovativní aspekty patří také intermedialita a interaktivita.

IT / ICT / MEDIÁLNÍ A DIGITÁLNÍ KOMPETENCE

- Rozvoj animačních dovedností: principy animace, výraz pohybu, vyprávění, spojení obrazu a zvuku (efekty a hudba).
- Rozvoj fotografických dovedností: princip kamery, úpravy fotografií a možnost uchovávat a prezentovat výsledky.
- Rozvoj práce s textem, písmeny, fonty v souvislosti s typografií a grafickým designem.

DALŠÍ KOMPETENCE

- Vizuální, literární a emocionální gramotnost;
- Mediální gramotnost;
- Technické dovednosti;
- Kontextové poznání;
- Interpretační dovednosti;
- Komunikační dovednosti;
- Skupinová práce;
- Orientace v oblasti umění a také zlepšování znalostí uměleckých technik (v tomto případě kresby a malby), rozvoj vizuální gramotnosti, kritického myšlení, komunikačních dovedností a rozvoj vlastní kreativity;
- Fyzika - optika, digitální fotografie a její zpracování

VAZBY NA AKTIVNÍ OBČANSTVÍ

- Vzdělání v oblasti umění podporuje sociální inteligenci a umění obecně, pomáhá rozumět emoční stránce života i vztahům a je prostředkem komunikace mezi lidmi.
- Umělecké aktivity, které jsou součástí workshopů, poskytují velký volný prostor pro sebevyjádření vnitřních postojů a názorů studentů. Přináší poznání, že umění je svobodné, neomezené a poskytuje prostor pro originalitu a jedinečnost. Učí studenty toleranci a respektu k sebevyjádření druhých lidí.
- Workshopy mohou velmi účinně integrovat znevýhodněné osoby (děti, žáky a studenty se zdravotním postižením, seniory, migranty). Zejména pro migranty a lidi, kteří neznají náš jazyk, je umění nejlepším způsobem, jak se integrovat (téměř „bez slov“, ale spíše obrazy a uměleckými výtvary), protože umění je mezinárodní (univerzální) jazyk.
- Umělecké workshopy mohou rozvíjet komunikaci a týmovou spolupráci.
- Workshopy mohou studenty povzbudit k dalšímu objevování přírody a našeho světa. Děti rovněž chtějí pokračovat v činnostech souvisejících s digitálními technologiemi doma a záměrem je ukázat jim, jak používat svá vlastní zařízení k zajímavým aktivitám a uměleckým účelům.
- Přesah k ekologii a biologii může podpořit ve studentech úctu k naší planetě a životnímu prostředí a motivovat je k větší péči o ně.
- Přesah k literatuře, lingvistice a písmu může posilovat pozitivní vztah dětí a studentů ke knihám a četbě.

ROLE UČITELE

- Učitel navrhuje aktivity;
- Učitel je partnerem a průvodcem studentů;
- Učitel představuje inspiraci a příklady;
- Učitel ukazuje způsoby a možnosti práce;
- Učitel poskytuje materiály a nástroje pro práci;
- Učitel podporuje a motivuje studenty;
- Učitel pomáhá řešit případné komplikace;
- Učitel přináší nové myšlenky a znalosti.

POUŽITÉ APLIKACE A ZAŘÍZENÍ

- Zařízení: počítač, tablet, smartphone, digitální, fotoaparát, skener, kopírka, tiskárna a dataprojektor, mikrofon
- Software: Dragonframe, Photoshop, Sony Vegas;
- Aplikace: Photo Director, Photo Editor, PlantNet, Gogole maps a tak dále.

VYUŽITÍ TECHNOLOGIÍ

- Kombinace různých typů médií a platforem pro vytváření inovačního obsahu.
- Využití digitálních nástrojů v běžné tvorbě a využití jejich specifických vlastností.
- Neodvádět pozornost od reality prostřednictvím počítačových her, ale přistupovat k realitě, jako k objektu pozorování a interpretace.
- Důležitým aspektem je také úroveň dovedností týkajících se ICT. Čím více studentů a učitelů má s tímto prostředím zkušenosti, tím lépe mohou využít a uplatnit celý potenciál ICT a internetu. Zároveň však chápou rizika a nebezpečí virtuální reality a sociálních sítí.

VYBRANÉ PŘÍKLADY PRAXE ZA ČR

VIZUÁLNÍ HRA S FOTOGRAFIÍ

Hlavní inspirací tohoto workshopu byla výstava slovenské umělkyně, fotografky Miloty Havránkové, zvláště pak její konceptuálně laděný cyklus velkoformátových fotografií „Pravítka“. Cyklus zahrnoval portréty členů autorčiny rodiny, překrytých průhlednými rýsovacími pravítky a křivítky, odkazujícími k historii její rodiny. Expozice rovněž představovala celou řadu autorčiných portrétů, které posloužily k rozvinutí tohoto námětu a k novému experimentování s možnostmi tohoto přístupu. Účastníci pomocí svých mobilních telefonů a plastových pravítek a křivítek přímo v expozici pořizovali své nové fotografie, přičemž se soustředili na účinek a stavbu kompozice, barevné varianty, tvarové variace a významové asociace. Fotografie byly poté staženy do počítače a vytištěny na papír.

NEKLIDNÁ FIGURA – MALBA A KRESBA ZA POUŽITÍ PROJEKCE

Zde bylo využito jednoduchého principu dataprojektoru během výtvarných reflexí na výstavu „Neklidná figura – exprese v českém sochařství 1880 - 1914“. Workshop vycházel z koncepce výstavy, která veřejnosti představovala vývoj a podoby českého sochařství z přelomu 19. a 20. století. Na výstavě byla prezentována díla z oblasti romantismu, realismu, expresionismu a symbolismu. Hlavním tématem se stala tělesnost a podoby uměleckého ztvárnění lidské figury. Během výtvarného workshopu byly pomocí dataprojektoru na velkoformátové papíry připevněné na stěně promítány fotografie jednotlivých prezentovaných děl. Exponovaný obraz sloužil k pořízení základní obrysové linie lidské figury. Ta pak byla dotvářena podle autorského záměru tvůrce expresivní barevností, vložením textu, rozvedením pohybu, zpracováním pozadí výjevu a podobně.

FOTOGRAFICKÁ STYLIZACE

Účastníci workshopu se inspirovali výstavou Fotograf hvězd - Sam Shaw (1912 – 1999). Byl vytvořen soubor fotografií významných osobností americké filmové, hudební a umělecké scény. Fotografie byly promítány na stěnu ateliéru a vytvářely zadní plán výjevu. Účastníci si zvolili fotografii postavy, ke které se chtěli připodobnit. Z připravených materiálů si vytvořili vlastní rekvizity, které doprovázely původní výjev a za použití připravených oděvních doplňků, změny účesu, rekvizit, postojů a výrazu tváře se snažili co nejvěrněji přiblížit původní historické fotografii. Vyfocení scény vzniklo nové dílo zachycující duplicitu vizuální situace. Poté proběhl tisk těchto nových fotografií.

PROJEKT IN&OUT

Projekt vznikl jako součást diplomové práce věnující se fenoménu Do It Yourself a jeho pojetí v kulturně sociologickém kontextu. Měl poukázat na to, jak fotoaparát funguje, jak se dá s fotografickým obrazem odklonit od aparátem sejmuté reality, která se jí často snaží věrně napodobovat, a jak se dají překročit hranice fotografie jako disciplíny až k multimediální tvorbě. Cílem bylo aplikovat princip DIY ve výuce a v tomto případě v pojetí svépomocné amatérské tvorby bez větších finančních investic. Tímto stylem byla zrealizována kamera obscura (optické zařízení a předchůdce fotoaparátu) a projektor, přičemž princip DIY zde nebyl cílem, ale dostupným prostředkem, jak sdělit jisté vzdělávací obsahy. Žáci si skrze vlastní zkušenost s editací mohli vyzkoušet, jak jednoduché je manipulování s fotografií a tedy jak pak mohou s mediálním obrazem pracovat nebo i manipulovat lidé, kteří s programem pracují na expertní úrovni.

KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM

Projekt proběhl v rámci hodin Animace, kde je úkolem tvorba krátkých animovaných snímků. Po několika etudách v rámci seznámení s principem animace a s animačními technikami žáci sami začali pracovat na krátkém animovaném filmu, a to ve skupinách, nebo jednotlivě. Procházeli fázemi práce jako u profesionálně tvořeného filmu.

- Zpracování námětu, scénáře-storyboardu, výtvarné zpracování figur a scén, animování, stříhání, nahrávání ruchů, případně dabing apod.
- Využití hardwarů i softwarů, kdy jsou jejich možnosti průběžně představovány žákům, kteří si je hned ověřují v praxi. Vše přiměřeně k věku a znalostem žáka. Ideou je pak, aby je dokázali použít sami, bez pomoci pedagoga, k vytvoření filmu a tedy výpovědi podle jejich představ.

VYBRANÝ PŘÍKLAD PRAXE ITALSKÝCH PARTNERŮ

Projekt s názvem QR příběhy byl věnován tématice QR kódů. Předem připravené QR kódy odkazovaly na části (fragmenty) ilustrací Walida Tahera, egyptského spisovatele a ilustrátora dětských knih. Jeho ilustrace se po formální stránce vyznačují dynamickou linearitou a velkým množstvím navzájem provázaných výjevů. Tematicky se autor zabývá mezilidskými vztahy, běžným životem, vztahem člověka ke zvířeti i civilizací jako takovou. Právě charakter kreseb a použití jednoduchých černých linií byly vodítkem pro práci studentů. Přiložením mobilního telefonu na papír formátu A3 vzniklo centrum obrazu, v němž však bylo téma zobrazení pouze naznačeno a studenti měli vlastní kresbou, navazující na linie u hrany mobilního telefonu, výjev rozšířit dál a pokusit se vykonstruovat pointu ilustrace. Zajímavé bylo závěrečné porovnání původních ilustrací a prací, kde se projevila imaginace studentů, způsoby jak přemýšlejí a jak pracují s asociacemi.

VYBRANÉ PŘÍKLADY PRAXE LITEVSKÝCH PARTNERŮ

Projekt, který byl pojmenován Eko-friendly city, se zaměřoval na faunu a floru v městském prostředí. Cílem bylo vytvořit plakát, který by poukazoval na téma ekologicky přírodních zásahů do městského prostředí. Prvotní fáze se věnovala vyhledávání informací na internetu a na výzkumu biodiverzity ve městě, nepříznivým vlivům, které město okolní krajině přináší, zajímavým ekologickým projektům a iniciativám. Mohly tak být objeveny témata jako rozšiřování městské zeleně s co nejrozmanitějším zastoupením druhů stromů,

keřů, květin a travin, chov včel na střechách budov, systém zachycování dešťové vody, dálniční přechody pro divokou zvěř nebo oblasti volných prostranství a klidových zón, umožňujících hnízdění ptactva a výskyt zvěře. V druhé fázi byl klasickými výtvarnými technikami vytvořen plakát s danou tematikou, který měl zvýšit povědomí místní komunity o daném problému, ale také hlavně navrhnout řešení a pozitivní posun. V třetí fázi byly vytvořeny prezentace o tomto projektu, které byly dále sdíleny pomocí sociálních sítí a vyvěšeny na webových stránkách školy.

Den v Muzeu - tento projekt se zabýval otázkou, zda se kvůli ICT mladé generace přibližují nebo vzdalují svým rodičům a prarodičům. Projekt se snažil za pomoci ICT podpořit komunikaci mezi různými generacemi. Dílčím záměrem bylo přenést výuku z prostředí školy do muzeí a galerií. Proto byl workshop pro účastníky různých věkových kategorií realizován v prostředí muzea. V úvodu proběhla komentovaná prohlídka, kde byla představena historie instituce a aktuální expozice. Poté byly vytvořeny smíšené skupiny, které pracovaly na jednotlivých zadáních. Některé byly orientovány na poezii, tedy: zapamatovat si básně, pokusit se doplnit chybějící slova básně a také pokusit se napsat báseň inspirovanou uměleckým dílem. Dalším okruhem se staly myšlenkové stereotypy, které si někdy vytvářejí studenti o starých lidech a naopak. Z výtvarného hlediska se autoři koncepce dále koncentrovali na vytvoření pohlednic, které nesly podobu starého člověka v kombinaci s vybraným uměleckým dílem. Studenti poté jednotlivé pohlednice vytiskli a s osobním přáním zaslali svým protějškům. Další realizovanou variantou uchopení tohoto tématu pak bylo vytvoření plakátu, za pomoci aplikací a grafických programů, který vyzdvihoval silné stránky starších lidí, čím jsou pro mladší generace vzorem, jejich hodnotu a proč si jich váží.

STUDENTSKÉ KOMPETENCE A ANGAŽOVANOST



OBČANSKÁ PARTICIPACE

LUCIE HAŠKOVCOVÁ

ROZVOJ KLÍČOVÝCH KOMPETENCÍ A GRAMOTNOSTÍ

Jak už bylo naznačeno v úvodu této publikace, DA efektivně rozvíjejí u žáků a studentů mnoho typů gramotností (vizuální, digitální, mediální, literární, emoční atd.) i klíčových kompetencí (kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, občanské, pracovní, sociální a personální...). Kromě toho ale mají DA ještě další významný rozměr – motivují žáky a studenty k aktivnější společenské angažovanosti i odpovědnosti a k intenzivnější občanské participaci. Je tedy důležité využít potenciál nových médií a sociálních sítí nejen k efektivnímu aplikování kvalitního vzdělávacího obsahu a důležitých témat studentům do jejich myšlení, ale také k podněcování mladých lidí k smysluplným aktivitám prospěšným společnosti. Může jít o velmi přínosnou práci s místní komunitou, ale vše může mít někdy i širší dopad na větší okruh lidí.

DIGITÁLNÍ GENERACE

Současné mladé lidi by bylo možné označit za digitální generaci ("digital natives"), přirozeně kompetentní používat digitální technologie. Výsledky dotazníků v rámci projektu App Your School potvrdily, že mladí lidé téměř bez výjimky ovládají a používají sociální sítě (nejvíce FB, Instagram, YouTube, Twitter apod., ale přesouvají se už i na další nejnovější sítě) a aktivně využívají množství mobilních aplikací nejen při běžných činnostech (mapy, slovníky, vyhledávače apod.), ale i k vlastní tvorbě a kreativní činnosti (editory fotografií a videí, grafické programy k úpravě fotografií i textů apod.). Studenti jsou ochotni učit se nové aplikace a sami pak objevují jejich další možnosti a kreativní využití. Nejen že tyto nástroje umí mladá generace používat, ale dokáže je i zprostředkovat ostatním spolužákům. Digitální gramotnost a kompetence jsou tedy stěženy atributy současné mladé generace. Souvisí i s pojmem mediální gramotnost, která by měla zahrnovat především schopnost kritického myšlení s cílem dospět k maximální objektivitě a pravdě, ale měla by také podporovat aktivní občanství.

MULTIGRAMOTNOST

Finské kurikulum, které je v rámci Evropy na jedné z nejvyšších úrovní – mj. i pokud jde o zapojení ICT do výuky, zahrnuje také tzv. "multigramotnost". Maarit Niskanen ve svém textu o aktivním občanství v evropském manuálu k projektu App Your School zdůrazňuje, že mladí lidé by měli vyrůst v aktivní zodpovědné občany. Studenti by měli být směřováni k činům v pluralitní společnosti, která rozumí diverzitě a respektuje lidská práva s hodnotami a principy demokracie. Děti by měly být povzbuzovány k tomu stát se nezávislými, společenskými a ekonomickými aktéry. Důležitým pojmem je tedy i "multigramotnost", schopnost získávat, kombinovat, modifikovat, produkovat, prezentovat a vyhodnocovat informace různými způsoby v rozdílných kontextech a situacích použitím nejrozličnějších nástrojů. Žáci a studenti potřebují multigramotnost, aby mohli interpretovat svět kolem sebe a vnímat jeho kulturní diverzitu. Multigramotnost podporuje rozvoj kritického myšlení. Žáci díky tomu také diskutují a reflektují etické a estetické otázky. Multigramotnost zahrnuje několik různých typů gramotností. V tomto textu je zmíněna i silná korelace mezi dobrovolnictvím a občanskými aktivitami. Angažovanost současných mladých lidí může mít mnoho forem – například dobrovolnictví, neformální politická akce, podepisování peticí, účast v protestech atd.

PŘÍNOS PROJEKTU APP YOUR SCHOOL

Podle jedné z hlavních autorek projektu App Your School Alessandry Falconi z italského vzdělávacího centra Zaffiria bylo stěžejním cílem projektu zhodnotit a upozornit na hodnotu mediální gramotnosti studentů a jejich kompetencí rozvíjených ve školách prostřednictvím koncepce digitálních ateliérů, které podporují jejich schopnosti i motivaci k intenzivnější společenské angažovanosti a aktivnímu občanství. Mladí lidé si mnohdy neuvědomují, že mohou měnit situaci v jejich lokální komunitě, že mohou objevit nové cesty, způsoby, mohou zahájit nové projekty a zapojit do těchto aktivit i místní komunitu. Učitelé a studenti mohou společnou realizací DA v otevřeném vstřícném dialogu poskytnout příležitosti k budování projektů, které mohou adolescentům i dospělým poskytnout prostor být aktivní součástí komunitního života. Digitální ateliéry také umožňují vyjádřit vlastní úhel pohledu mladých lidí na svět a jeho aktuální témata v kontextu sociální angažovanosti. DA také mohou vytvářet prostředí, kde se studenti cítí užiteční a docenění. DA podporují víru a důvěru v možnosti a potenciál každého jednotlivce, který může budovat pozitivní a konstruktivní vztahy ve svém nejbližším okolí i obecněji v širším kontextu.

Celý projekt identifikoval způsoby, cesty, metody a strategie, jak podporovat mladé lidi k občanské angažovanosti. Studenti tak objevili nové možnosti a způsoby, jak sdělit své příběhy, identitu, jak porozumět světu kolem sebe a jak inspirovat druhé nebo vyvíjet nové sociální aktivity. DA posilují schopnosti rozpoznat kvality a přednosti studentů, vytvářet přívětivou a vstřícnou pracovní atmosféru, podporovat ve studentech sebeúctu, rozvíjet jejich větší intelektuální kapacitu i zvyšovat efektivitu propojení každodenních digitálních zkušeností se vzdělávacím obsahem. DA u mladých lidí zlepšují úroveň digitálních kompetencí a schopnost reflektovat témata týkající se technologií v každodenním životě. DA motivují studenty k využití ICT pro osobní rozvoj i pro prospěch komunity a společnosti.

Vyváženým propojením využití nových médií se zapojením klasické tvorby a činnosti (metodologie Bruna Munariho a Alberta Manziho) se objevují nové metody k vysoce efektivnímu učení a k nabývání znalostí a vědomostí i k získávání nových schopností a rozšiřování dovedností. Práce s novými médii a sociálními sítěmi má i svá úskalí, rizika a potenciální hrozby. Je tedy potřeba studenty průběžně informovat o tom, že nová média jsou v podstatě přínosná, ale především sociální sítě v sobě skrývají negativní jevy (ztráta soukromí, ohrožení bezpečnosti, manipulace, zkreslování informací, kyberšikana).

PROPOJENÍ DA S UMĚNÍM, UMĚNÍ JAKO PROSTOR PRO INTEGRACI

Propojení DA s uměním poskytuje prostor pro rozvoj sociální inteligence a orientace v různých oblastech umění (výtvarné umění, film, divadlo, hudba, fotografie, nová média atd.). Některé umělecké a výtvarné aktivity v rámci DA jsou vhodnou příležitostí pro sebe-reflexi, pro vyjádření vlastní identity i vnitřního prostoru a vlastních názorů. DA mohou studenty učit, jak být více tolerantní k ostatním a jak podporovat a rozvíjet život v přátelské koexistenci s ostatními. Workshopy mohou velmi efektivně integrovat znevýhodněné občany (handicapované děti, žáky a studenty, seniory a migranty). Obzvláště pro lidi, kteří neznají jazyk dané země je umění nejlepší způsob, jak se účinně zapojit do komunikace – téměř beze slov, ale prostřednictvím vizuálních znaků a tvorby, protože umění je mezinárodní (univerzální) jazyk. Tendencí a snahou po integraci a zapojení všech dětí a studentů bez rozdílu (tzn. bez ohledu na etnický původ, sociální zázemí, víru apod.) mohou DA také do jisté míry eliminovat sociální vyloučení a šikanu ve školách.

Žáci a studenti si také mohou uvědomit, že umění je volný, svobodný a bezpečný prostor pro vyjádření jejich originality a jedinečnosti. Kreativita a kreativní myšlení jsou důležitou platformou a základem pro všechny obory i profese – tzn. nejen pro budoucí kunsthistoriky, umělce, architekty a designéry, ale i pro vědce, lékaře, právníky, matematiky, filozofy, psychology, sociology, politiky apod. Je nutné, aby se děti a studenti nebáli experimentovat, ale uměli tvořivě zpracovávat informace, správně se rozhodnout, mít odvalu udělat i první krok, umět riskovat (pokud je to nutné při cestě za dobrým cílem) nebo zrealizovat něco originálního – doposud neotestovaného.

S tím souvisí i volba témat DA. Výtvarné workshopy s přesahy k biologii mohou studenty podněcovat objevovat přírodu a svět kolem nich. Přesahy k ekologii a environmentu mohou podporovat studenty a děti mít rádi svojí planetu i životní prostředí a pečovat o ně. Prolínání s divadlem, filmem a fotografií může pěstovat u mladé generace zájem o někdy opomíjená dramatická umění. Propojení s literaturou, lingvistikou a typografií motivuje děti a studenty mít pozitivní vztah k literatuře a textu a číst více knihy.

V současnosti je jedním z nejdůležitějších témat také identita - nejen v umění, ale i obecně. Význam identity roste v mnoha oborech - umění, pedagogika a edukace, psychologie, sociologie, filozofie, politologie atd. V době, kdy děti, žáci a studenti mají často závislost na sociálních sítích, kdy zde prezentují každý detail z jejich života a kdy internet je plný fake news, falešných identit i "realit", je více než důležité informovat mladé lidi o nebezpečích virtuální reality, o tom že soukromí a identita začínají mít stále větší hodnotu. Je také důležité, aby mladí lidé věděli, kdo jsou, jaké jsou jejich hodnoty a cíle, kam směřují a proč. A také aby si uvědomili, že každý má svojí vlastní identitu s mnoha rozdílnostmi a že každý je jedinečná plnohodnotná osobnost s právem na originalitu, jedinečnost a svobodu. Studenti se tak mohou stát více tolerantními a mít větší respekt k ostatním.

ROZVOJ PODNIKAVOSTI A STRATEGICKÉHO MYŠLENÍ

Prostřednictvím DA mohou také děti a studenti rozvíjet své schopnosti, pokud jde o nejrůznější veřejná vystupování a prezentace na veřejnosti (v některých DA např. děti prezentují a obhajují svoje projekty před publikem). DA mohou pomoci zlepšovat rétorické a argumentační schopnosti a podporovat děti v podnikavosti - DA totiž také poskytují příležitosti dětem a studentům navrhovat, spolukoncipovat, řídit, režirovat a realizovat vlastní projekty, takže se např. učí, jak organizovat tým, jak naplánovat postup a konkrétní kroky, jak rozvrhnout práci i rozdělit úkoly apod. Rozvíjí se tak u nich i logické a strategické myšlení. Účastníci workshopů také mohou samostatně hledat souvislosti a spojitosti mezi obory (i díky tzv. projektovému vyučování). Prostřednictvím DA mohou studenti diskutovat nejrůznější témata, mohou se mobilizovat na sociálních sítích a podporovat správné aktivity nebo se aktivně vyjařovat k politické situaci, učit se rozhodovat, koho podpoří a komu udělí svoje hlasy a důvěru. Z mladých lidí se tak mohou postupně stávat nadějní aktivisté a potenciální budoucí politici. Práce v týmu podporuje myšlenku směřovat ke společnému cíli, spolupracovat, kooperovat. Děti se tedy zdokonalují nejen v samostatné práci (a rozhodování), ale i v týmové spolupráci. V souvislosti s reflexí vzájemného vztahu pojmů "soukromé" vs. "veřejné" se otevírá proces sdílení názorů a postojů, publikování informací.

PRÁCE S MÍSTNÍ KOMUNITOU, ENVIRONMENT

Některé projekty také mohou více integrovat smysluplné a kreativní využití nových médií do veřejných prostor (knihoven, galerií, muzeí apod.). Studenti jsou také motivováni opu-

stít prostor třídy a aktivně realizovat projekty se sousedy v místě jejich školy nebo bydliště. Do některých aktivit nemusí být zapojeni jen místní obyvatelé, ale třeba i zahraniční studenti (např. prostřednictvím sociálních sítí). Mladí lidé mohou být některými zkušenostmi a zážitky z DA inspirováni k dalšímu dobrovolnictví a k pokračování v prospěšné práci i k pomoci druhým v lokalitě, kde žijí nebo se pohybují - a to také ve svém volném čase. Do některých aktivit mohou být zapojeni i rodiče dětí a vytvářet tak podporu pedagogům. Mladí lidé se také učí sledovat všechny vrstvy města, krajiny a prostředí ve kterém žijí (historický, kulturní, sociologický, ekonomický kontext).

VZTAH MEZI DIGITÁLNÍMI MÉDII, MEDIÁLNÍ GRAMOTNOSTÍ A SPOLEČENSKOU PARTICIPACÍ

V evropském manuálu k projektu App Your School v textu Pierra Fastreze je upozorněno na významný vztah mezi digitálními médii, mediální gramotností a společenskou participací. Na toto téma existuje poměrně hodně odborné literatury, ale už méně výsledků empirického výzkumu. V kontextu vědeckého, politického a institucionálního diskurzu se zdůrazňuje silný potenciál digitálních médií k rozvoji více demokratické, participativní a více inkluzivní společnosti. Využívání digitálních médií souvisí s rozvojem alternativních způsobů angažování mladých lidí ve společnosti. Angažovanost této digitální generace se mění – více se objevují formy jako dobrovolnictví, on-line a lokální komunitní angažovanost, společenský aktivismus, mladá filantropie atd. Tyto nové formy angažovanosti, které úzce souvisí s novými médii, reprezentují integraci participace a seberealizace, kde občanská angažovanost podporuje identitu a naopak. Digitální ateliéry se tedy snaží aktualizovat občanskou identitu mladých lidí. Fastrez také zmiňuje pojem "participativní kultura", což je kultura s relativně nízkými bariérami k uměleckému vyjádření a občanské angažovanosti, se silnou podporou vytvářet a sdílet něčí originální výtvary.

SOUČASNÁ SPOLEČENSKÁ ANGAŽOVANOST

Se zapojením mladých lidí do sociálně prospěšných aktivit souvisí i proměny společenské angažovanosti. Obecnými jmenovateli (atributy) jejích změn jsou podle M. Niskanen přesuny od "tradiční / klasické / staré" k "moderní / nové", od "kolektivní" k "individuální", od "založené na členství" k "založené na programu", od "institucionalizované" k "osobně organizované" angažovanosti. Studie z U.S.A. se primárně zaměřují na dobrovolnictví, evropské studie spíše na společenskou a politickou angažovanost.

Sociologové identifikovali 5 základních kategorií motivace k aktivnímu občanství a sociální angažovanosti u mladých lidí: kariérní důvody, získávání vědomostí, osobnostní rozvoj, zvyšování respektu a úcty, sociální zájmy.

HODNOCENÍ DIGITÁLNÍCH ATELIÉRŮ

V rámci hodnocení digitálních ateliérů se ukázalo, že ve většině případů si studenti aktivity užívali a byli jimi motivováni (to je nejčastěji citované hodnocení). Mnoho DA také poskytlo prostřednictvím kreativního přístupu prostor k vlastnímu vyjádření svých názorů a myšlenek. Učitelé, kteří testovali své DA, také zmiňovali, že práce v týmu (skupinová práce) podporovala pozitivní vztah k participaci a sdílení. V mnoha DA také probíhalo aktivní učení (učení děláním – tzn. získávání informací a nabývání vědomostí prostřednictvím aktivní činnosti). Důležitým aspektem v některých DA byla možnost umět se

rozhodnout, tzn. možnost volby a uvědomění si vlastní zodpovědnosti. Dalším pozitivním rozměrem DA bylo pozitivní, svobodné a přátelské prostředí, kde se studenti nemuseli obávat dělat chyby. Přínosné byly i DA realizované v mimoškolním prostředí, kde docházelo k autentickému učení díky přirozenému prostředí.

Podle Fastreze prvním výrazným tematickým okruhem bylo životní prostředí - např. téma biodiverzity v DA "Eco-friendly City" (Litva) nebo sociální prostředí – DA "Citizens" (Polsko) či kulturní prostředí v DA "Lesson in the Museum" (Litva). Dalším tématem bylo sociální prostředí ve smyslu práce s komunitou. Třetím, dle autora možná nejvíce důležitým okruhem, bylo testování více úhlů pohledu založené např. na komparaci přístupů v rámci vlastních výtvorů studentů apod. – např. DA "Self-portrait and Identity" (Česká republika), "City Fonts" (Polsko), "Different visions" (Česká republika), "One Idea /Many Variations" (Řecko). Učitelé zaznamenali, jak DA ovlivnily vztahy studentů k sobě samotným - od příležitosti vyjádřit sebe sama až ke zkušenosti být hrdý a potěšený z osobního úspěchu. Zároveň se tím mohly identifikovat jejich hodnoty, cíle i víra a mohla tak být prozkoumána jejich vlastní identita.

Fastrez tedy v závěru svého textu vše shrnuje prostřednictvím myšlenky, že mediální gramotnost může podporovat angažované občanství v participační demokracii produkci kritických myslitelů, tvůrců, komunikátorů a agentů sociální změny.

ROZVOJ POTENCIÁLU MLADÉ GENERACE

DA tedy umožňují rozvíjet v mladých lidech jejich potenciál, ukazovat jim cestu, jak využít jejich kvality, pomoci jim uvědomit si své hodnoty a správně je poskládat, dokázat realizovat své cíle, měnit vize v realitu, zvyšovat jejich intelektuální kapacitu, podporovat je v procesu progresivního rozvoje v lepší občany. Současná mladá generace v sobě tedy má obrovské možnosti aktivně se zapojovat do společenského dění, být jeho živou součástí i hybatelem změn. Pro učitele je důležité znát metody, způsoby a cesty, jak tento jejich potenciál vystopovat, objevit, identifikovat, jak studenty správně podněcovat, motivovat, inspirovat a jejich energii správně nasměrovat, aby byla efektivně využita a správně investovaná.

ROLE UČITELE V DIGITÁLNÍM ATELIÉRU



VERONIKA STOJANOVÁ

ŽÁK 21. STOLETÍ

Naši žáci a studenti se narodili během doby rychlého pokroku nových technologií, v digitální éře, pro kterou potřebují v každodenním životě širokou škálu technologických a digitálních dovedností, nemluvě o momentálně těžko predikovatelných dovednostech, potřebných pro jejich budoucí práci a kariéru. Mnozí pedagogové a výzkumníci věří, že implementace technologií do výuky proto hraje důležitou roli při poskytování bohatého vzdělávacího prostředí, které bude rozvíjet žákovy kompetence, schopnosti a dovednosti s využitím aktuálních nástrojů a připraví ho tak lépe pro rychle se měnící svět 21. století.

UČITEL 21. STOLETÍ

Oproti současným žákům a studentům mnoho učitelů studovalo a získalo titul v době, kdy nové technologie byly ve zcela jiné fázi vývoje, než je tomu dnes. Není tedy divu, že se někteří z nich nepovažují za dostatečně připravené k použití technologií v dnešní třídě a mnohdy často nedokáží ani docenit jejich význam a potenciál v procesu výuky a učení. Zapojení technologií můžeme vidět v „klasické“ podobě, kdy nahrazují své analogové předchůdce a jsou tak používány většinou pouze pro formu prezentace nebo projekce. Avšak podle současných vzdělávacích tendencí by hlavní myšlenkou mělo být utváření aktivního přístupu žáků, tedy implementovat technologie jiným, kreativním a konstruktivním způsobem. Projekt App Your School prostřednictvím svých digitálních ateliérů vtahuje do školního prostředí mimoškolní dovednosti studentů spojené s vášní pro technologii, většinou vyvinuté ve volném čase teenagerů. Pracuje s myšlenkou, že škola by mohla tyto dovednosti posílit tím, že je vytáhne na povrch a použije je tvořivě. Snaží se tedy reagovat na aktuální životní situace studentů, přiblížit se jim a využít věci pro ně přirozené v běžném životě ke vzdělávacímu procesu ve škole, ale i za její hranicí. A právě Toolkit, který je výstupem projektu, může v takovéto implementaci být vhodným průvodcem, rádcem a inspirací. Je určen pro všechny, kteří chápou, že právě učitel 21. století je tím, kdo vhodným začleněním nových technologií do výuky, může ukázat, že smartphone, sloužící žákům především ke komunikaci a zábavě, může být i platným nástrojem pro zkoumání, experimentování a tvorbu. Digitální ateliér může pro mnohé učitele představovat výzvu, při které vystoupí ze svých zajetých kolejí a pokusí v některých případech i velmi výrazně změnit své role jakožto učitele, které by se daly kategorizovat následujícím způsobem:

PRŮZKUMNÍK

Jak zdůrazňuje jedna z hlavních protagonistek App Your School projektu Alessandra Falconi, základní myšlenkou DA je, že učitel vede průzkum místo toho, aby byl tím, kdo předává informace a znalosti. Připravuje nástroje a materiály, aktivuje lekci při objevování možných odpovědí na položené otázky. Plánuje výuku, která vychází z klíčových otázek, kde každá otázka otevírá hledání a mnoho interdisciplinárních vazeb. Vždy je to ale spojeno s každodenními zkušenostmi studentů. Studenti jsou obvykle dobrými „spotřebiteli“ technologií: díky naší pedagogické práci je můžeme aktivovat jako „výzkumníky“ a navrhnout digitální ateliér, kde se mohou stát „vynálezci“.

EXPERIMENTÁTOR

V práci s technologiemi v digitálních ateliérech nejde o dokonalé ovládnutí jejich stanovených možností využití (tutoriály často umožňují učitelům i studentům zcela autonomní technické pochopení toho, jak používat nástroje), ale hledání cesty k odlišné / tvůrčí práci s nimi, ke kolektivnímu a participativnímu využití, k práci v souvislostech a k využití

potenciálu technologií pro zkoumání reality a života. Učitel tak realizací digitálních ateliérů, svým vlastním příkladem experimentátora, může probudit v žácích touhu hledání a objevování a žáci sami pak mohou přicházet s vlastními nápady a experimenty.

PŘEDKLADATEL NOVÝCH NÁSTROJŮ

Úlohou učitele je zahrnout ICT do zkušeností dítěte a školy, aby se z nich staly „nástroje“ a ne „cíle“ výuky. Učitel v rámci DA rozšiřuje škálu klasických nástrojů, dává možnost využití technologií kreativním způsobem a pomáhá žákům naučit si je v budoucnu samostatně vybrat a adekvátně zapojit. A to na základě jejich specifických nových kvalit, které dané technologie nabízí. Učitel nabízí možnost studentům s využitím ICT spoluvytvářet skutečnost, v níž žijí, aktivně se zapojovat do společenského dění jak na půdě školy, tak pak ideálně i za její hranicí.

IMPROVIZÁTOR

Koncepce digitálního ateliéru se neobejde bez jisté míry improvizace. Pokud se snaží učitel se žáky experimentovat, nutně musí dojít k nečekaným situacím, které vyžadují test jeho improvizčních schopností. Učitel při svém plánování má tendenci plánovat i reakce studentů a čas potřebný k dokončení konkrétních úkolů. Činnosti v digitálních ateliérech mohou ale přinášet překvapení a stávat se dobrodružstvím. Což může být i svébytné řešení ze strany studenta, na které musí učitel reagovat. Může tak podchytit a vyzdvihnout zajímavé momenty, které ani nečekal, že se stanou. A mohou se stát i inspirací pro další rozvinutí DA.

PRŮVODCE

Učitel v digitálním ateliéru se stává průvodcem vzdělávání spíše než nositelem informací. Snaží se naplánovanými typy činností vzbudit u žáků chuť po vědění, zkoumání a experimentování. Předkládá možnosti, klade otázky, poslouchá a vede diskuzi. Důležitou roli zde tedy hraje dialog a proces, při kterém studentům může být dán v některých případech oproti klasické výuce nezvykle velký prostor, což testuje míru otevřenosti a i připravenosti učitele.

UČITEL A ŽÁK – PARTNERSKÝ VZTAH V RÁMCI ICT

Řeční učitelé hodnotí úroveň ICT kompetencí, se kterou se setkali v rámci DA, takto: I když si myslíme, že studenti jsou kompetentní v oblasti ICT, jsou kompetentní pouze ve specifických oblastech a aplikacích bez přenosných dovedností. V hodnocení DA realizovaných polskými učiteli shrnuje Dorota Górecka-O'Connor, že DA jdou proti myšlence, že studenti jsou více kompetentní používat nové technologie než učitelé. Praxe totiž ukazuje, že žáci pracují s technologiemi pasivním a opakujičím se způsobem. Oproti tomu učitelé jsou prostřednictvím DA schopni jim nové aktivity, způsoby využití, ukázat. To vytváří zcela novou úroveň porozumění, kdy jsou učitelé a žáci na stejné úrovni a mohou se od sebe učit. Digitální ateliér proto může být také výchozím bodem pro změnu vztahů mezi studenty a učiteli.

Digitální ateliér je také vynikající způsob, jak se na své studenty podívat z jiné perspektivy. Účastnit se různých aktivit mají možnost ukázat své mimoškolní dovednosti, které ostatním obvykle nejsou známy. To umožňuje učitelům začlenit tyto znalosti do plánování budoucí práce, což studentům umožní maximalizovat jejich potenciál.

TIPY PRO UČITELE

Na základě sebereflexe a hodnocení proběhlých digitálních ateliérů sestavili polští partneři několik tipů pro učitele, kteří mají zájem začlenit DA do své výuky:

1. HLEDEJTE INSPIRACI SAMI V SOBĚ

Použijte scénáře DA jako inspiraci, ale neváhejte následovat svou vlastní cestu. Hledejte témata, která vás zajímají, ale které nemáte čas sledovat. Buďte autentičtí. Můžete také zvážit zavedení do DA témata z různých předmětů, jako jsou: zeměpis, historie, občanská výchova, jazyky nebo dokonce fyzika. Je to jen otázka vašeho plánu a představivosti!

2. POUŽÍVEJTE DOSTUPNÁ ZAŘÍZENÍ

Pro svůj digitální ateliér nepotřebujete počítače ani tablety. Smartphony jsou široce dostupné a jsou to velmi výkonné nástroje, které vám umožní přístup k diktafonu a fotoaparátu. Hodí se do kapsy a dá se nosit všude. Studenti znají svá zařízení a nepotřebují více času, aby se seznámili s nějakým novým vybavením, což jim umožňuje soustředit se na jejich úkoly.

3. POSTUPOUJTE KROK ZA KROKEM

Experimentujte s digitálním ateliérem jako malým projektem, jednorázovou akcí nebo jednorázovou školní činností. To vám umožní otestovat nový formát práce se skupinou a komunikaci se studenty. Velmi rychle zjistíte, že běh DA je velmi jednoduchý a uvidíte jeho první efekty: studenti se více zapojí do aktivit a dosáhnou lepších výsledků. Když jste připraveni, naplánujte si cyklus aktivit a sledujte, jak se studenti rozvíjejí hodinu po hodině. Úlohy, které byly na počátku obtížné, budou mnohem snazší, zejména v oblasti sociálních interakcí a týmové práce.

4. DEJTE SI DOSTATEK ČASU

Digitální ateliéry pracují nejlépe v delších blocích (min. 1,5h). Přepínání mezi manuální prací a prací s novými technologiemi může být časově náročné. Zkuste si naplánovat nějaký čas navíc pro problémy s vybavením nebo připojením k internetu. Snažte se nespěchat a nespěchat ani na studenty. Jsme zvyklí si myslet, že každá minuta ve škole by měla být obsazena. Studenti však oceňují, že se mohou soustředit na něco, co není tlačeno časem. To jim umožňuje sbírat jejich myšlenky, přemýšlet o jejich práci a analyzovat jejich nápady. Příprava digitálního ateliéru také vyžaduje určitou práci - od hledání inspirací a plánování procesu až po testování aplikací, které plánujete použít.

5. TESTUJTE, TESTUJTE, TESTUJTE

Jedním z cílů digitálního ateliéru je umožnit studentům zažít kreativní a konstruktivní využití technologií. Vyžaduje hledání a testování různých aplikací. Neznamená to, že se musíte naučit všechny jejich funkce. Často je studenti během své práce objevují. Povzbuzujte studenty, aby sdíleli aplikace a nástroje, které používají, a aby v případě potřeby pomohli svým kolegům. Použijte je jako příležitost ke spuštění konverzace. Jak vybíráme aplikace? Kde najít ty dobré? Která kritéria bychom měli použít k jejich výběru?

6. ZAMĚŘTE SE NA PROCES

Připravte se na překvapení. Buďte připraveni opustit své vlastní nápady. Konečný výsledek se může lišit od vašeho očekávání. Snažte se být flexibilní a důvěřujte metodě, která vám pomůže dosáhnout vašich cílů. Nepropadejte panice, pokud máte pocit, že jste ztratili kontrolu. Je to jedna z podmínek tvůrčího procesu. Důležité je, co se stane s účastníky, výsledky se dostaví později.

7. HLEDEJTE PODPORU

Je mnohem snazší spustit digitální ateliér ve spolupráci dvou učitelů. Tímto způsobem můžete sdílet přípravy a můžete poskytnout větší podporu skupinám během činností. A co více, získáte další motivaci a novou perspektivu. Organizování DA po škole nebo v rámci projektového dne vám dává větší šanci pracovat v týmu. Ale co když nemůžete najít učitele se zájmem pro věc? Začněte sami, sdílejte výsledky a dobrovolníci budou následovat!

8. DEJTE STUDENTŮM MOŽNOST SE PODÍLET

Když se vy a vaši studenti seznámíte s metodou DA, zkuste je zapojit do plánování další schůzky. Povzbuzujte je, aby diagnostikovali potřeby a navrhovali činnosti.

9. OTEVŘETE VAŠI MYSL

Způsob chodu digitálních ateliérů vyžaduje vystoupit z našich zvyků. Učitelé obvykle vstupují do třídy s konkrétním plánem pro lekci - jak se mají studenti chovat, co by měli říci, jaké budou výsledky. Digitální ateliér funguje jinak. Počáteční úkol může student absolvovat mnoha různými způsoby. Je tu prostor pro kreativitu, myšlení mimo všední omezený záběr, sdílení nápadů. Snažte se ovládnout a nevynucovat vaše názory - výsledky budou překvapivé.

ZÁVĚR

Digitální ateliér může být vynikajícím doplňkem k základním aktivitám školy. Role učitele v tomto vzdělávacím procesu vede k podporování rozvoje komunikačních dovedností žáků, jejich empatie, schopností spolupracovat a organizovat vlastní práci. Učitel prostřednictvím DA tedy rozvíjí kompetence, které se objevují na trhu práce, tzv. měkké dovednosti. Dochází ke zkoumání toho, jak použít technologie novým a konstruktivním způsobem, k podpoře tvůrčího a interdisciplinárního přístupu k výzvám, ke kooperaci mezi studenty namísto konkurence v procesu učení. Snaží se pracovat s potenciálem studentů a budovat jejich vnitřní motivaci.

Digitální ateliér je metoda, která podporuje tvůrčí objevy obou účastníků - studentů i jejich tvůrců – učitelů. Stojí za to zvážit tento přístup jako alternativu k široce rozšířenému zákazu používání smartphonů ve škole.

PREZENTACE DIGITÁLNÍCH ATELIÉRŮ



**5 NÁRODNÍCH
10 EVROPSKÝCH**

5 NÁRODNÍCH DA

- **Autoportrét a identita** /Evropská rozvojová agentura – Česká republika/
- **Fotografická stylizace** /Evropská rozvojová agentura – Česká republika/
- **Mapování krajiny Radotína** /Evropská rozvojová agentura – Česká republika/
- **Rozdílné vidění** /Evropská rozvojová agentura – Česká republika/
- **V oceánu** /Evropská rozvojová agentura – Česká republika/

10 EVROPSKÝCH DA

- **Soundscapes** /Karpos – Řecko/
- **QR Codes** /Karpos – Řecko/
- **Truth or Dare** /Karpos – Řecko/
- **Infographic** /Karpos – Řecko/
- **Variations / One Idea, Many Variations** /Karpos – Řecko/
- **Urban Box** /Fundacja Nowoczesna Polska – Polsko/
- **City Fonts** /Fundacja Nowoczesna Polska – Polsko/
- **Emotions** /Fundacja Nowoczesna Polska – Polsko/
- **Soundscape** /Zaffiria – Itálie/
- **Landscape's Colors and Sounds** /Zaffiria – Itálie/



Evropská rozvojová agentura – Česká republika

AUTOPORTRÉT A IDENTITA

Vyjádření identity kombinací obrazu (fotografie)
a textu (písmen, slov, vět)



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak můžeme vyjádřit naši vlastní jedinečnou identitu, myšlenky, názory, hodnoty, víru apod. kombinací fotografie a textu prostřednictvím rozdílných stylů, abychom mohli symbolicky naznačit diverzitu ve společnosti?



INSPIRACE:

vizuální poezie • lettrismus • street art a graffiti • kaligrafie • typografie • grafický design • virtuální realita • konceptuální umění atd.



POPIS:

Tento DA se koncentruje na sebereflexi v kontextu vnímání společnosti. Hlavním tématem je exprese vlastní identity pomocí propojení fotografie a textu prostřednictvím nejrozličnějších stylů. Jedním ze stěžejních cílů je uvědomit si, že identitu lze vyjádřit nejen formou, ale právě i obsahem, a zároveň zjistit, že každý člověk je originální, nenahraditelná a jedinečná osobnost, která má svůj vlastní styl, myšlenky, duši, charakter, víru, hodnoty atd. Konfrontace mnoha přístupů a pojetí může názorně ukázat diverzitu ve společnosti. Uvědomění si této pestrosti může učit studenty být tolerantní. Může to být využito i jako účinný nástroj např. pro integraci znevýhodněných a sociálně slabších žáků a studentů nebo migrantů do třídy nebo skupiny, stejně tak jako efektivní způsob zapojení nemocných nebo opuštěných osob (např. seniorů) do společnosti formou kreativního sdílení zajímavého tématu s určitou komunitou. Přesahy výtvarné výchovy v rámci tohoto DA směřují k literatuře, lingvistice, typografii apod.



CÍLE:

- pochopit pojmy jako identita, diverzita, společnost, tolerance, koexistence
- otestovat vztahy mezi obrazem (fotografií) a textem (slova a písmena)
- zapojit kreativně a efektivně nová média do výuky a galerijní edukace
- vyjádřit identitu nejen obrazem - fotografií (formální, vizuální rovina), ale také textem (obsah, významová rovina)
- učit se být tolerantní (uvědomění si hodnoty a jedinečnosti každého člověka)
- rozvíjet vizuální, literární, mediální, digitální a emoční gramotnost, rozvíjet komunikační schopnosti
- informovat o pozitivních a negativních (úskalích) nových médií a sociálních sítí



POSTUP:

1. prezentace a projekce příkladů portrétů v umění, které byly vytvořeny kombinací obrazu a textu - inspirace pro studenty
2. vytvoření fotografického autoportrétu mobilním telefonem
3. vizuální transformace fotografie prostřednictvím aplikace v mobilním telefonu (barvy, tvary, atd.)
4. příprava textů – citáty, věty a slova, které vystihují hodnoty, charakter a myšlenky studentů
5. zapojení textu do portréту prostřednictvím mobilní aplikace kreativním způsobem
6. vytištění výtvaru v tiskárně (velikost A4, 1-3 kusů)
7. nalepení na papír (na velikost A2)
8. transformace klasickými způsoby tvorby (kresba, malba, koláž, prostorová tvorba, kombinovaná technika atd.)
9. finální kolektivní výstava výtvarů k porovnání diverzity stylů, myšlenek, hodnot, přístupů
10. diskuse a evaluace (komparace – zda větší důraz na formu x obsah, minimalistické x maximalistické dílo, převládá využití nových médií x klasické tvorby, pozitivně x negativně laděné..., v jakém stylu je dílo vytvořené: lettristický, expresivní, surrealistický, geometrický, kubistický, fauvistický, literární, streetartový, grafický styl atd.)



MATERIÁL A POMŮCKY:

- dataprojektor
- barevná tiskárna
- mobilní telefony s aplikacemi (doporučená základní aplikace – Photo Director)
- lepidla, lepicí pásky
- pastely, fixy, spreje
- barvy a štetce
- barevné papíry (A2 nebo A3)
- samolepicí tapety
- vystříhaná písmena případně písmové šablony
- noviny
- časopisy
- propagační materiály
- nůžky



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a společnost, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova, Mediální výchova, Občanský a společenskovědní základ
- rozvoj gramotností: vizuální, literární, mediální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/296418660





FOTOGRAFICKÁ STYLIZACE



FOTODOKUMENTACE



ODKAZ NA VIDEO Z DA

www.vimeo.com/296418618



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Evropská rozvojová agentura – Česká republika

FOTOGRAFICKÁ STYLIZACE



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Můžeme propojit minulost zachycenou v klasické fotografii s naší přítomností prostřednictvím chytrého telefonu/tabletu a ručně vyrobených rekvizit a kostýmů?



INSPIRACE:

fotografická výstava Fotograf hvězd: Sam Shaw (<http://www.ghmp.cz/fotograf-hvezd-sam-shaw-1912-1999/>) a jeho klasické analogové černobílé fotografie • téma porovnání současných mobilních aplikací a digitální fotografie s klasickými fotografickými technikami



POPIS:

Záměrem tohoto digitálního ateliéru je kreativním způsobem pracovat s mobilními aplikacemi pro úpravu fotografií a zároveň manuálně vytvářet rekvizity a kostýmy. Dále je jeho smyslem motivovat studenty vyhledávat přínosné informace na internetu pomocí mobilního telefonu nebo tabletu a získat základní přehled o technologickém vývoji fotografie. Studenti si během ateliéru uvědomí, jak je jednoduché zmanipulovat podobu a celkové vizuální vyznění fotografií. Důležitým aspektem digitálního ateliéru je i rozvoj vizuální senzitivity, gramotnosti a kritického myšlení.



CÍLE:

- studenti budou schopni dohledávat faktické informace prostřednictvím chytrého telefonu nebo tabletu s přístupem k internetu
- budou umět vytvářet fotografické interpretace pomocí dostupných mobilních aplikací
- budou rozlišovat možnosti, výhody a nevýhody různých fotografických technologií



POSTUP:

1. Učitel si předem připraví historické fotografie (lze zaměřit např. na historické události, osobnosti nebo umělce).
2. Každý student si vybere jednu fotografii.
3. Studenti si vyhledají informace o vybrané fotografii (o konkrétní události, osobě): Kdo je na fotografii? Jaké měl/a povolání? V jaké době žil/a? Jak na tebe situace

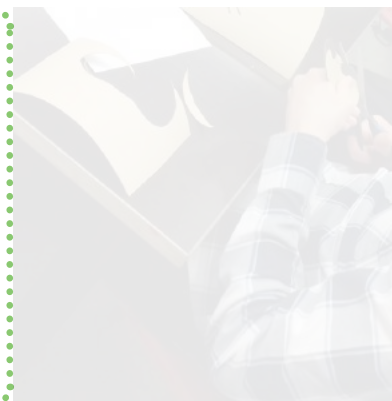
na fotografii působí? Co tě na fotce zaujalo?

4. Následuje výběr mobilní aplikace pro úpravu fotografií (např. PhotoDirector)
5. Studenti si připraví a vyrobí potřebné rekvizity a najdou si vhodné místo pro focení.
6. Studenti se vzájemně nafotí pomocí mobilního telefonu nebo tabletu, jedná se o vzájemnou spolupráci.
7. Úprava fotografie prostřednictvím mobilní aplikace – např. aplikace černobílého filtru, změna jasu a kontrastu, ořez formátu, kompozice snímku atd.
8. Studenti zašlou finální fotografie na email učitele, který je uloží do složky v počítači - tuto složku využije během závěrečné společné prezentace.
9. Společná projekce a prezentace - porovnání původních fotografií a nově vzniklých fotografických stylizací
10. Učitel poskytne zajímavé informace a podnítl společnou diskuzi o vývoji fotografických technologií - od klasické analogové fotografie k dnešním technologiím, tedy témata jako fotografické dovednosti, zlatý řez, hloubka ostrosti, kompozice, role světla, ostření, černobílá a barevná fotografie, vyvolávání klasických filmů a fotografické zvětšeniny, množství pořízených snímků, digitalizace, zálohování digitálních fotografií atd.
11. Závěrečná slovní reflexe



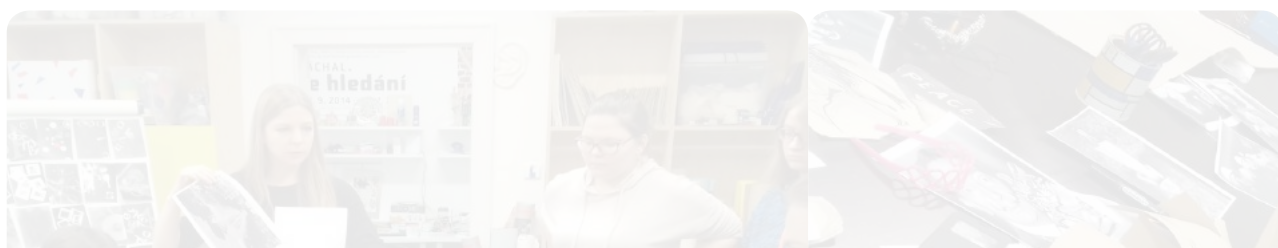
MATERIÁL A POMŮCKY:

- chytré telefony nebo tablety
- aplikace na úpravu fotografií např. PhotoDirector
- počítač s přístupem k internetu
- projektor
- papíry, kartony
- tužky, fixy
- nůžky
- lepidla



NÁVAZNOST NA RVP:

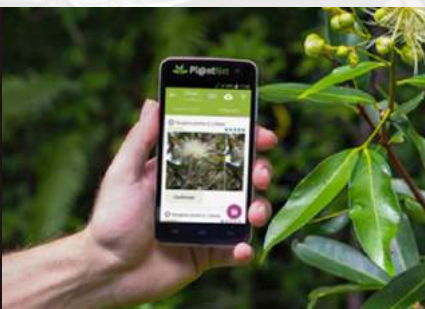
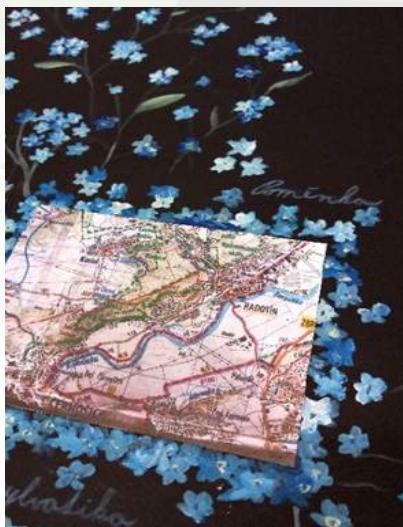
- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská a pracovní
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Informační a komunikační technologie, Umění a kultura
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a mediální gramotnost





Evropská rozvojová agentura – Česká republika

MAPOVÁNÍ KRAJINY RADOTÍNA EXPERIMENTÁLNÍ HERBÁŘ



KLÍČOVÉ OTÁZKY:

Znáš krajinu ve tvém okolí?
Když zahlédneš rostlinu, kterou jsi nikdy předtím neviděl, dokážeš o ní něco zjistit?



INSPIRACE:

dílo Bohuslava Balbína „Rozmanitosti“, v nichž ztvárnil podobu české země jako růže stolisté • česká národní hymna jako popis krajiny • vybraní autoři České a evropské výtvarné scény: Otto Placht, Kateřina Piňosová, Miloš Šejn, Marian Palla, František Skála, Wolfgang Laib • poznatky z dějin umění (např. lidová výšivka, japonská tušová malba, malby Sandra Botticelliho, fotogramy Jiřího Šiguta, apod.) • botanika (vlastnosti rostliny – léčivka/jedovatá, rostlina, kopřiva/orchidej, fáze růstu, rozmnožování, sesychání) • paměti (vlastní vzpomínka a vztah – dojem z pobytu v krajině, vzpomínka z dětství)



POPIS:

Cílem ateliéru je propojit systematickou studijní práci s kreativním uměleckým procesem. Hlavním tématem je přírodní oblast v okolí Radotína, která je řazena k chráněné krajinné oblasti Českého krasu. Studenti společně s učiteli uskutečňují pouť touto krajinou. Pořizují fotografie nejrůznějších druhů vegetace. K identifikaci rostlin používají aplikaci PlantNet, k určení místa nálezu pak aplikace Mapy.cz nebo Google maps. Poté studenti individuálně vyhledávají další informace o daných rostlinách (například léčebné účinky, jedovatost, proces růstu, typy květenství, vlastnosti plodů, charakter výskytu, botanický název a podobně). Tyto informace mají dále sloužit jako inspirační zdroj pro následnou tvůrčí práci. Každý ze studentů na závěr vytváří své vlastní umělecké dílo, které společně s díly ostatních studentů vytváří soubor obrazů – kolektivní experimentální herbář. Použitá aplikace je nástrojem poznání a inspirací. Má probudit zájem studentů o botaniku, endemické rostliny a jedinečnou oblast v okolí Radotína.



CÍLE:

- syntéza mezi světem nových médií a reálným prostorem krajiny
- syntéza mezi systematickou studijní prací a kreativním procesem
- seznámení se s aplikací PlantNet a osvojení si jejího používání

- získávání vědomostí o nových druzích rostlin
- učení se orientace v prostoru a snaha určit místo nálezu
- porozumění kontextům české a evropské výtvarné scény
- rozvoj schopnosti na základě vědeckých poznatků vytvořit nové originální obrazové sdělení
- využití studijních, experimentálních či autorských přístupů k tvorbě
- nalezení své vlastní senzitivity ke krajině
- vnímání hodnoty místa, kde student žije
- objevování tradice poutnictví a soužití s přírodou



POSTUP:

1. Učitel společně se studenty diskutuje nad hlavním tématem ateliéru, krajinou a uměleckými vlivy.

2. Učitel se studenty realizují pouť krajinou (možno nahradit pobytem ve školní zahradě, nebo přilehlém parku).

Během této fáze studenti pořizují fotodokumentaci vegetace (stromy, keře, rostliny, traviny, mechy). Zároveň lokalizují místo nálezu a zaznamenávají ho do mapy.

3. Studenti používají aplikaci PalntNet, vyhledávají botanické jméno a další zajímavé informace o rostlině.

4. Studenti využívají nalezených informací jako inspiračního zdroje pro vlastní dílo.

Během této fáze má každý student možnost volby výtvarné techniky podle svých preferencí a schopností, v tomto ohledu nejsou dány žádné limity. K vytvoření díla je možno využít široké nabídky klasických výtvarných technik (kresba – tužkou/uhlem, pastózní malba, akvarel, tušová malba, kresba pastely, grafika, koláž – papírová/fotografická, frotáž, experiment) i technologií (počítačová grafika, využití počítačových programů na úpravu obrazu a dalších médií jako fotografie, xerokopie apod.)

5. Studenti vytvářejí své dílo.

Mají možnost zvolit si, jak dané téma zpracují po vizuální stránce (např. změna barevnosti, převedení do negativu, kopírování rostlin, množení motivu, obtisk rostliny, koláž, slovní popis, detail rostliny, průřez rostlinou, záznam formou technického nákresu, práce se siluetou a soustředění se pouze na pozadí výjevu, zachycení stínu, abstraktní vyjádření barevnou škálou, fantazijní malba a podobně).

6. Dále opatří každou práci malou mapkou se záznamem lokace nálezu dané rostliny.

Jednotný formát podkladového papíru a mapka slouží jako jednotící prvek pro celý výsledný soubor prací.

7. Učitel se studenty provádějí reflexi digitálního ateliéru a výsledných prací - diskuze nad postřehy, prožitky a zkušenostmi zúčastněných.



MATERIÁLY A POMŮCKY:

- mobilní telefony
- aplikace PlantNet a případně aplikace na úpravu obrazu
- počítač
- tiskárna
- herbáře, atlasy léčivých bylin, atlasy hub – v případě potřeby
- libovolné kresebné a malířské pomůcky (tužky, uhly, pastely, akvarelové, temperové, olejové barvy, štětce)
- barevné nebo bílé papíry
- nůžky
- lepidla



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a příroda, Člověk a jeho svět, Umění a kultura, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Environmentální výchova, Osobnostní a sociální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE

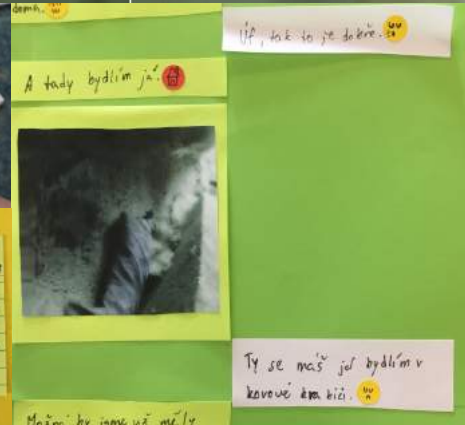


ODKAZ NA VIDEO Z DA

www.vimeo.com/296418543



MAPOVÁNÍ KRAJINY



ODKAZ NA VIDEO Z DA

www.vimeo.com/296418354

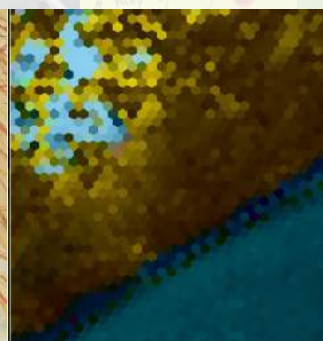
FOTODOKUMENTACE

70



Evropská rozvojová agentura – Česká republika

ROZDÍLNÉ VIDĚNÍ



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak rozdílně může být viděn veřejný prostor?



INSPIRACE:

evoluce oka • camera obscura • urbanismus
• sdílený veřejný prostor



POPIS:

Tento DA se zabývá otázkou různorodého vidění na základě biologické odlišnosti živočišných druhů. Má vést k uvědomění, že to, jak my vidíme svět nebo konkrétní prostor, je jen jedna z mnoha možných verzí. Představuje atraktivní formou princip zraku a následně tradičními i multimediálními technikami dává prostor ke zkoumání světa očima zvířat. Ateliér je vztážen ke konkrétnímu veřejnému místu, které je studentům známé, a kde se kromě nich pohybují a žijí také určité druhy zvířat. Skrze vlastní tvorbu a experimenty mají žáci příležitost nahlédnout a lépe porozumět nejen vidění a životu těchto zvířat, ale ve výsledku také individuálnímu prožívání každého z nás.



CÍLE:

- použít mobilní telefon a tablet jako nástroj pro poznávání světa kolem
- seznámit žáky s principem fungování zraku a optických přístrojů
- prozkoumat různorodosti očí – podoba, mechanismus, adaptace
- získat zkušenost, jak různé vidění/vnímání veřejného prostoru může být
- prohloubit znalosti o zvířatech žijících s námi v okolí
- rozvoj empatie a tolerance



POSTUP:

1. OČI

- Realizace Room Obscure před samotnou hodinou
- Odhalení Room obsury studentům a diskuze nad viděným jevem a jeho propojení s principem fungování zraku a optických zařízení (ukázka naučných knih a pozorování vnitřní části fotoaparátu, jak analogového, tak digitálního)

- Brainstorming týkající se výskytu zvířat na vybraném veřejném prostoru (venku nebo ve třídě) – ptáci, hmyz, psi, kočky, veverky atd.
- Výběr jednoho zvířete každým žákem
- Studie zvířecího oka ve zvětšené velikosti podle fotografií (předem připravená série učitelem nebo případně dohledání fotografií žáky v hodině)
- Technika: Akvarel, tempery, pastel a jejich případná kombinace. Vedle klasického použití štětců možnosti zapojení i houbiček, válečků, hadrů, zubních kartáčků apod.

2. OČIMA ZVÍŘAT

- Co a jak mé zvíře vidí? Diskuze o možnostech vidění prostoru zvířetem na základě:
 - jeho úhlu pohledu (pohled potkana vs. ptačí perspektiva),
 - způsobu života (kořist vs. dravec)
 - a dalším zrakovým dispozicím: zorné pole, vnímání hloubky, barevné vidění, zaostřovací schopnost, vnímání pohybu nebo noční vidění.
- Očima zvířat
 - a/ Fotografie
 - Fotografování prostoru nejprve z vlastního – lidského – pohledu, následně hledání přirozeného úhlu pohledu vybraného zvířete a místa, kde by se mohlo vyskytovat. (tip: používání i např. selfie tyče)
 - Úprava 1-2 snímků v aplikacích (PhotoDirector, Mosaic, Photoshop Express, Photoshop Fix) - změna barevného režimu, ostrost a podobně - s cílem napodobit přesněji způsob vidění daného zvířete.
 - b/ Video
 - Natočení "živého" pohledu zvířete přináší další zajímavost ohledně vidění – a to pohyb.
 - Důraz kladen na způsob pohybu zvířete – skákání, létání, běhání, rychlé vs. pomalé atd – což vede k hlubšímu vcítění do role zvířete.
 - Případná editace videa - střih, barevná editace, ostrost.. - vyžaduje lepší editační software a znalosti o něm.
- Presentace výtvorů a jejich společné závěrečné hodnocení.

3. PŘÍBĚH ZVÍŘETE

- Vytvoření identity zvířete na základě nasbíraných informací a s využitím vytvořených prací - malba oka, editovaná fotografie způsobu vidění zvířete
- Vyprávění příběhu zvířete současným způsobem komunikace - chat, blog, webová stránka - ale v papírové formě
- Kombinace reálného (získané informace) a fantazijního (vypravěčem / akterem v komunikace je samotné zvíře)
- Presentace příběhů a jejich společné závěrečné hodnocení

4. ONLINE VÝSTAVA "SKRYTÉ POHLEDY" (NEZREALIZOVÁNO)

- Nahrání fotografií a videí na speciálně vytvořenou webovou stránku spolu s mapou místa a vyznačenými body fotografovaných míst
- Vytvoření QR kódu, jeho vytištění na samolepku a umístění ve zkoumaném prostoru



MATERIÁLY A POMŮCKY:

- smartphone (selfie tyč), tablety
- aplikace PhotoDirector, Mosaik, Photoshop express, Photoshop Fix
- počítač (notebook)
- tiskárna
- Room obscura (černé igelitové pytle, izolepa, řezák, nůžky)
- čtvrtky A3, papíry, různé lepící bločky
- tempery, akvarelové barvy, suché a mastné pastely
- štětce houbičky, válečky, hadry



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Člověk a příroda, Člověk a společnost, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova, Mediální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, mediální, digitální a emoční gramotnost



.....

.....

.....

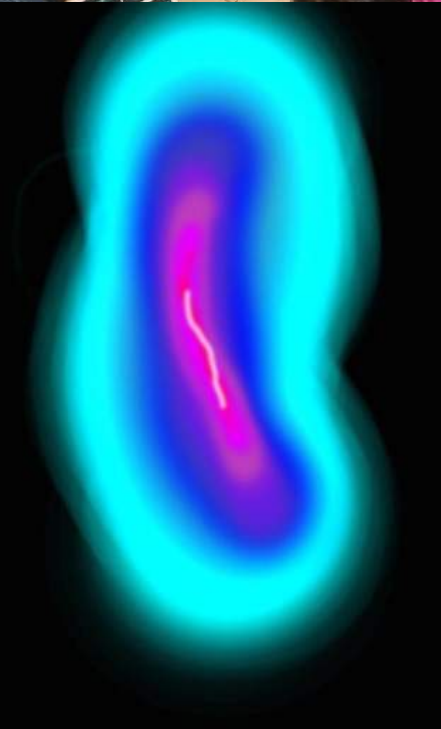
.....

.....

.....

.....

.....



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/296418437



FOTODOKUMENTACE



Evropská rozvojová agentura – Česká republika

V OCEÁNU



Plastový dort?



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak velký je vliv současné lidské civilizace a jejího chování na změnu prostředí v oceánu?



INSPIRACE:

biologická rozmanitost v oceánu • znečištění oceánů • film Plastic ocean



POPIS:

“V oceánu” je DA představující žákům dvě tváře oceánu – optimální a reálnou. Nejprve s využitím interaktivních vzdělávacích aplikací žáci mají možnost pozorovat a získávat informace o podobě a životě mořských zvířat, které následně vede ke studijní klasické malbě skutečného zvířete a digitální malbě vlastního hlubokomořského tvora, který je navíc pak “oživen” dramatickou hrou zaznamenanou formou videa. Posléze je zapojením plastových odpadků do tvorby přiblížena realita znečištění oceánů, kdy studenti mají “vařit” jídlo z plastového odpadu a natočit krátký film, nafotit či vytvořit plakát, který bude odrážet získané znalosti a jejich postoj k tomuto globálnímu problému.



CÍLE:

- získání poznatků o rozmanitosti mořských druhů, jejich životních podmínkách a vlivu znečištění plastovým odpadem
- rozvoj myšlení v globálních souvislostech a přemýšlení o společenské odpovědnosti
- využití intermediality – kombinování klasických uměleckých technik s technikami digitálními
- experimentální použití smartphonu/tabletu



POSTUP:

1. MOŘSTÍ ŽIVOČICHOVÉ

- Využití aplikace VR Ocean - umožňuje žákům nahlížet na prostor kolem nich jako na oceán, ve kterém plave několik vybraných živočišných druhů

- Pozorování, pojmenovávání a fotografování zvířat v neobvyklém prostoru
- Práce s aplikací Amazing World Ocean - získání informací o nejznámějších zvířatech v moři od hladiny až po hlubokomořskou sféru
- Malba jednoho skutečného zvířete a jeho blízké okolí. Předlohou mohou být fotografie z aplikace, knih nebo vyhledané na internetu.
- Společné představení jednotlivých zvířat prostřednictvím maleb a získaných informací.

2. ŽIVOT NA DNĚ OCEÁNŮ

- Promítnutí videa s hlubokomořskými živočichy (<https://m.youtube.com/watch?v=mrSu65Bb9X>)
- Digitální malba vlastního stvoření z hlubokého oceánu (malba na černém podkladu) pomocí aplikace Freshpaint (Windows, Android) nebo Procreate (iOS)
- Nahrání obrázků do smartphonů nebo tabletů/iPadů
- Dramatizace pohybu stvoření ve vodě pomocí svítícího telefonu/tabletu (dobré je uzamknout otáčení obrazovky a nastavit maximální jas) v tmavé místnosti. Záznam na digitální zrcadlovku (manuální nastavení)
- Promítnutí natočeného videa s doprovodnou hudbou dotvářející atmosféru hlubokomořského života a společné hodnocení

3. PLASTY NA TALÍŘI

- Promítnutí vybraných částí dokumentárních filmů věnujících se znečištění oceánů plasty např. Plastic ocean.
- Znečištění vlastních maleb plastovými odpadky a jejich fotografický záznam
- Diskuse o nebezpečí týkající se znečištění pro zvířata i člověka
- Vaření z plastů jako reakce na jeden z důsledků znečištění pro mořské živočichy. Plast jako surovina pro přípravu známého pokrmu (špagety, palačinky..). Hledání kusů s určitými vlastnostmi (tvary, struktury, barvy), které připomínají nějakou skutečnou surovinu, a jejich kombinování - vaření.
- Plasty na talíři - variace úkolu:
 - a) Fotografie
 - Inscenovaná fotografie podle záměrů žáka, použití různých rekvizit (stůl, nádobí, prostírání) a postav
 - b) Plakát
 - Ukázka plakátů - důraz na jasnost a textovou stručnost nesené zprávy.
 - Návrh plakátu s využitím fotografie vytvořených objektů/pokrmů - v programu Photoshop Mix, Procreate
 - c) Krátký film
 - Vytvoření příběhu reflektující dosavadní práci a se zasazením objektů/pokrmů do scénáře

- Úvod do filmové řeči: kamera - velikost záběru, úhel, pohyb kamery.
- Rozdělení rolí mezi žáky: herci, kameramani, script. Učitel - střih, režie.
- Natáčení
- Postprodukce - učitel



MATERIÁLY A POMŮCKY:

- smartphony, nebo tablety/iPady, počítač
- aplikace VR Ocean a Amazing World Ocean
- digitální zrcadlovka
- rozmanité plastové odpadky
- čtvrtky A3 a A2
- akvarelové barvy, temperové barvy, suché a mastné pastely
- nůžky
- tavící pistole
- nádobí (talíře, misky, příbory..)



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Člověk a příroda, Člověk a společnost, Člověk a zdraví, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Mediální výchova



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



SOUNDSCAPES

FOTODOKUMENTACE



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

<https://vimeo.com/321186595>



.....

.....

.....

.....

.....

.....

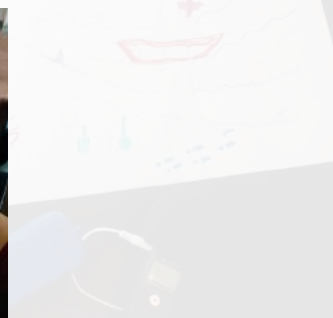
.....

.....



Karpos – Řecko

SOUNDSCAPES



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Můžeme vyprávět příběh pouze prostřednictvím zvuku?



INSPIRACE:

filmová a dokumentární tvorba • vizuální antropologie • kulturní dědictví • mapování stereotypních významů • dirigování v hudbě • fyzika zvuku • komparace vizuální a zvukové



POPIS:

Smyslem toho digitální ateliéru je prostřednictvím vytvořených a nahraných zvuků a ruchů samotnými studenty vytvořit zvukovou nahrávku obsahující příběh. Jedná se o práci ve skupinkách, kdy studenti nejprve společně vymyslí a zakreslí zvukový scénář „storyboard“, který si následně také společně nazkouší. Finální verzi nahrají na mikrofon, vznikne tak kontinuální nahrávka bez následných úprav ve zvukových programech.



CÍLE:

- studenti si uvědomí, jak lze pomocí zvuků vyjádřit vizualitu a významy ze světa kolem nás a vytvořit tak zvukovou syntézu na základě konkrétního příběhu
- studenti si uvědomí, jaké zvuky jsou pro jaké věci charakteristické a jak se celkově vyvíjejí v čase, studenti vyhodnotí, jaké zvuky slyšíme na první úrovni a jaké až na pozadí situace
- studenti se seznámí s používáním externího mikrofonu, s vlivem vzdálenosti a směru jeho umístění, porovnají rozdíly zvukové nahrávky a reality lidského sluchu
- studenti budou schopni převzít jednotlivé role ve zvukovém scénáři – tzv. „storyboardu“ a synchronizovat se podle pokynů svého zvukového dirigenta
- studenti využijí digitální zařízení pro kreativní účely
- studenti objeví možnosti a kvality zvuku jako expresivního média (délka tónu a zvuku, rytmus, hloubka, intenzita a možnosti synchronicity zvuků a ruchů)
- studenti pochopí zvuk jako narativní médium
- aktivita rozvíjí komunikační dovednosti a organizační schopnosti



POSTUP:

1. učitel zadá základní situaci nebo prostředí (např. pláž, kavárna ad.), která se stane hlavní páteří příběhu
studenti společně diskutují a vymýšlejí celkový příběh a jeho kontinuitu v jednotlivých zvukových sekvencích.
2. hledají odpovědi na otázky:
Jaké zvuky jsou charakteristické pro podobnou situaci? Kdo by tam mohl být a co se mohlo stát? Jak se mění konkrétní zvuky v čase? Jaký je hlavní pocit, který máme? Jak by mohly tyto zvuky vylepšit zvukové vyprávění?
3. skupina si představí příslušné zvuky, vytvoří jejich posloupnost v celku vlastního příběhu
Zvuky se mohou vyvíjet v paralelních vrstvách v různých úrovních a typech atmosféry. V každé skupině tak vznikne vlastní zvukový scénář „storyboard“ s psanými anebo i kreslenými prvky. Tento zvukový scénář mapuje jejich myšlenky a organizuje zvuky v posloupnosti a úrovních časové osy
4. učitel motivuje studenty k tomu, aby zkusili a nacvičovali jednotlivé zvuky i za použití hlasů nebo různých předmětů
role jsou rozděleny v rámci týmu podobně jako v orchestru.
5. skupina si připraví nahrávací zařízení (např. mobilní telefon s mikrofonom)
6. probíhá zkouška, nahrávají se záznamy
Následuje společný poslech, diskuze, změny a opravy.
7. konečná nahrávka vznikne jako jeden nepřetržitý záznam
8. následuje společný poslech nahrávek ve třídě
jednotlivé skupinky představují svoji finální nahrávku ostatním a vzájemně se slovně hodnotí.



MATERIÁL A POMŮCKY:

- A3 nebo větší papír
- tužky, pera, barevné fixy
- mobilní telefony nebo tablety s přístupem k internetu
- mikrofony a reproduktory, případně lze použít i fotoaparát s funkcí záznamu zvuku
- počítač
- USB kabely pro dobíjení použité techniky
- software a aplikace, které lze použít: Bezplatné online zvukové knihovny s právy Creative Commons:
 - např. <https://www.freesound.org>
 - <http://soundbible.com>



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a mediální gramotnost



Karpos – Řecko

QR CODES



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak lze zašifrovat a skrýt do plakátu (vizuálního sdělení) větší množství přínosných informací?



INSPIRACE:

různé způsoby dešifrování a následného odhalování informací například: mors kódy, RFIDy, čárové a binární kódy atd. • práce vyvinutá kolektivem SixMemos na QR kódech inspirovaná prací Bruna Munariho • QR umění • 3D QR kódy a QR kódy používané v galeriích a muzeích, stejně jako v časopisech a na dalších produktech

Zajímavé příklady Qr Code Art najdete na <https://designerqrcodes.wordpress.com/>



POPIS:

Smyslem toho digitálního ateliéru je vytvářet vizuálně zajímavá sdělení (v tomto případě plakáty), které po načtení umístěného QR kódu mobilním telefonem nebo tabletem otevírají zdroj dalších informací. Tyto plakáty se rozmístí po škole s cílem podpořit zájem o vybraná vzdělávací témata.



CÍLE:

- studenti by měli být schopni vytvořit plakát, který kombinuje vizuální informace v kombinaci s jinými médii (audio a video) a prostřednictvím využití QR kódů
- studenti by měli být schopni používat QR kódy vizuálně zajímavým způsobem a kombinovat je s jinými symboly a texty (tedy jinak, než je to obvyklé u běžných komerčních produktů)
- kreativně použít současné technologie - v tomto případě QR kódy
- naučit se kombinovat různá média a různé aspekty reality (digitální a analogové nástroje)
- experimentovat ve vizuální komunikaci s použitím prvků překvapení, vytvořit poutavý plakát/kampaň na vybrané vzdělávací téma (lze vybrat jakékoliv z RVP nebo ŠVP)



POSTUP:

1. studenti se seznámí s tím, jak fungují QR kódy a experimentují s nimi (např. načtou mobilním telefonem QR kód, který jim otevře webové stránky atd.)

QR čtečky existují jako aplikace do mobilních telefonů. Studenti si vyzkouší, že i když všechny QR kódy vypadají velmi podobně tak informace, kterou obsahují, může být zcela jiná.

2. učitel si předem připraví témata (např. gravitace ad.), ze kterých si studenti ve skupinkách jedno vyberou

3. učitel uvede vybrané téma (např. gravitace) nějakou zajímavou otázkou - například: „Obi-Wan Kenobi řekl, že existuje síla, která nás všechny obklopuje, proniká do nás a drží naši galaxii pohromadě. O čem by mohl mluvit?“

Odpověď na otázku (tzn. gravitace) je předána ve formě QR kódu. Studenti tedy potřebují nějak zjistit, zda odpověď, kterou mají ve své mysli, je správná. Zabývají skrýváním a odhalováním informací pomocí QR kódů.

4. studenti v týmech tvoří vlastní obsah QR kódu na vybrané konkrétní téma pomocí chytrých telefonů, tabletů (příp. fotoaparátu nebo kamery)

V rámci toho spolupracují, diskutují a myslí kreativně. Vznikají videa, fotografie, zvukové nahrávky a texty. Zvuky lze získat přes internet (freesounds.org, soundbible.com). Pokud se ve skupině vyskytují studenti s dovednostmi pro úpravu zvuku, mohou využít softwaru pro úpravu zvuku. Pokud jsou ve třídě studenti bez zkušenosti s tvorbou videí, tak doporučujeme použít fotoaparát, který je nastaven na stativ a snímá z jednoho úhlu. Ideální je vytvořit videozáznam dlouhý 20 – 30 sekund.

5. když je obsah připraven, lze nahrát včetně vygenerování vlastních kódů prostřednictvím online platformy, například: <http://www.qr-code-generator.com/>

6. před přípravou vlastního plakátu studenti experimentují a testují možnosti QR kódů. Zkoušejí, jak malý může QR kód být, aby byl pro čtečky stále čitelný.

Jaká barva kódu je čitelná a jaká už není?

Na vytištěné QR kódy kreslí fixou a testují tak, jak moc mohou kód upravit, aby byl stále čitelný.

7. studenti následně vytvoří na počítači vizuál, na kterém kombinují jejich QR kód s dalšími vizuálními elementy (symboly, slova, QR kódy) a vybírají barevnost, formát atd.

Snaží se vytvořit zajímavý a vizuálně poutavý plakát, který představuje jejich kampaň na konkrétní téma.

8. plakáty se po dokončení vytisknou a vyvěsí např. do prostorů třídy, školní chodby atd.

9. studenti se snaží odhalit skryté informace z vystavených plakátů pomocí telefonu nebo tabletu

Navzájem tak testují práci ostatních.

10. na závěr proběhne finální prezentace výsledků a společná diskuze ve třídě

Otázky např.: Do jaké míry byly informace na plakátě skryté? Byla skrytá zpráva zajímavá? Jakým způsobem se využily rozdílné typy médií: zvuk, text, obrázek, video? Jak přínosné bylo porozumět tématu? Co dělá plakát vizuálně poutavým a jaké prvky by měl mít?



MATERIÁL A POMŮCKY:

- počítač pro každou skupinu
- chytré telefony nebo tablety
- tištěné QR kódy
- projektor pro společnou závěrečnou prezentaci
- vhodný software a aplikace: qr-code-generator, qr code reader app, piktochart.com, logomakr.com, dropbox.com, freesound.org, soundbible.com, clyp app, audacity, mentimeter, post-it app
- barevné fixy
- bílé listy papíru

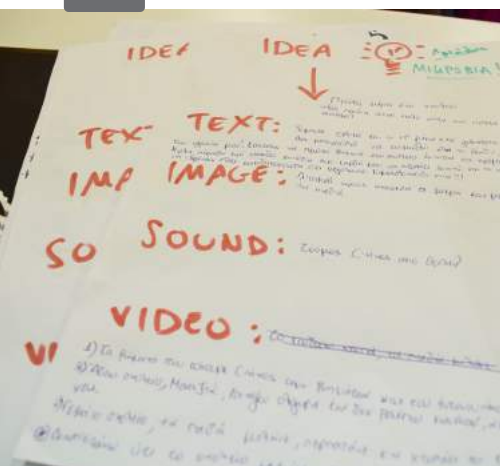


NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a mediální gramotnost



FOTODOKUMENTACE



QR CODES



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/269603866





.....

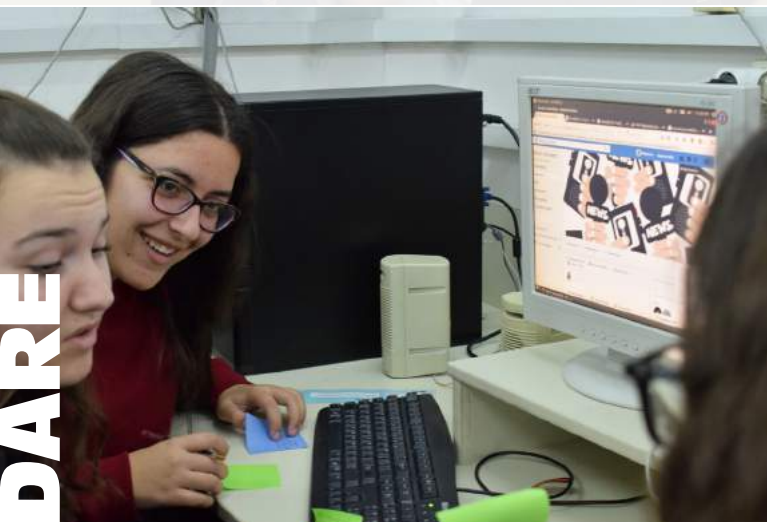
.....

.....

.....

.....

.....



FOTODOKUMENTACE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

ODKAZ NA VIDEO Z DA:

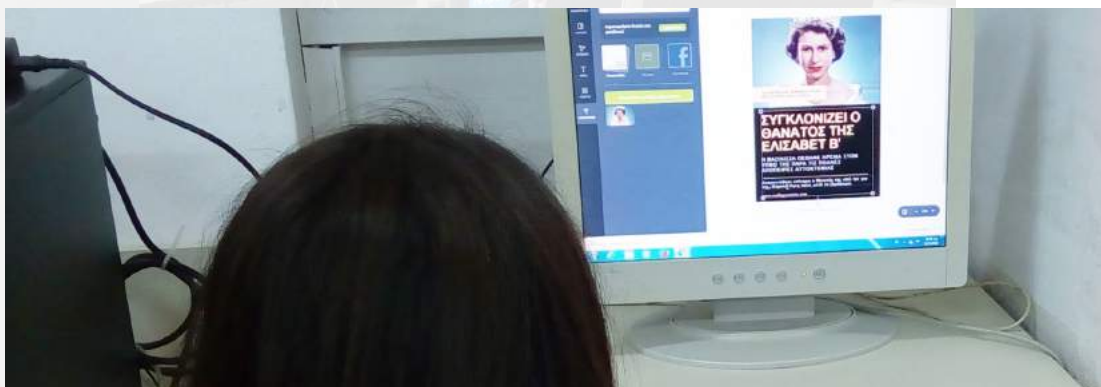
www.vimeo.com/297729550





Karpos – Řecko

TRUTH OR DARE



KLÍČOVÁ OTÁZKA:



Jak snadné je uvěřit falešným informacím a podvrženým zprávám (tzv. fake news) a jak je jednoduché vytvořit a sdílet vlastní zpravodajskou kampaň prostřednictvím médií? Můžeme se proti těmto zprávám nějak chránit?



INSPIRACE:

Tento digitální ateliér vychází z reality a otevírá stále aktuální problematiku tzv. „fake news“. Jak snadno se dají prostřednictvím internetu sdílet falešné zprávy? Jak jednoduché je falešnou zprávu díky digitálním technologiím vytvořit a jak negativní dopad to může mít na společnost? Realizace tohoto DA přiblíží studentům situaci obtížnosti rozlišování zmanipulované skutečnosti od reálné skutečnosti.

POPIS:

Hlavním smyslem toho digitálního ateliéru je hra s tematikou falešných informací (dezinformací) a podvržených zpráv. Studenti ve skupinách si během aktivity vyzkouší šířit pravdivé i nepravdivé zprávy prostřednictvím různých typů médií (facebookového příspěvku, vizuálního sdělení nebo krátkého videa). Následně studenti hlasují a diskutují o tom, které ze zpráv byly pravdivé a které falešné a proč si to myslí. Na závěr proběhne otevřená diskuse o tomto tématu – jak je možné těmto zprávám a sdělením čelit a jaké jsou možnosti rozvoje našeho kritického myšlení.

CÍLE:

- studenti se blíže seznámí s aktuální problematikou „fake news“ v kontextu současného digitálního světa plného informací a dezinformací
- studenti budou experiment s nástroji vizuální komunikace (tvorba vizuálního sdělení, krátké video-reportáže, možnosti postprodukce, sdílení na sociálních sítích atd.), uvědomí si, jak je snadné vytvářet obsah prostřednictvím internetu
- studenti se během DA zamyslí hlouběji nad tím, co čtou a vidí na internetu. Motivuje je to k tomu, aby byli aktivnější občany a ne jen spotřebiteli dat a zpráv
- cílem tohoto digitálního ateliéru je posílit u studentů jejich kritické myšlení a schopnost lépe řešit problematiku zmanipulovaných zpráv



POSTUP:

1. studenti se rozdělí do skupinek po čtyřech osobách

Každá skupina dostane kartu s konkrétním sdělením. Tyto sdělení si učitel předem připraví několik pravdivých i nepravdivých sdělení (např. „Strach i Duka stanou před církevním soudem kvůli filmu Anděl Páně 2,“) a další. Studenti v této chvíli ještě nevědí, zda se jedná o pravdivé nebo falešné informace.

2. studenti dostanou za úkol vytvořit pro vybranou informaci na kartě vlastní kampaň, i když může být založena na falešné zprávě

3. pro vytvoření své kampaně si studenti mohou vybrat ze tří technologických nástrojů:

- Sociální sítě - psaní sdělení / postů
- Vytvoření plakátu / vizuálu
- Natočení video-reportáže

4. po vytvoření svých zpráv a kampaní si je skupinky studentů navzájem prezentují

5. následně studenti hlasují o tom, která kampaň je založena na pravdivých informacích a která na lži

6. otevře se tak společná závěrečná diskuze na téma: Jak je snadné setkat se s falešnou zprávou na internetu nebo v novinách? A jak proti nim můžeme postupovat? Jak můžeme rozvíjet naše kritické myšlení?

Učitel spolu se studenty hledá řešení - např. vyhledat si více zdrojů informací na vybrané téma a porovnat je. Ověřovat si zdroje informací – kdo je jejich autorem a jaký je celkový záměr sdělení atd.



MATERIÁL A POMŮCKY:

- papíry a psací potřeby
- počítač pro každou skupinu
- chytré telefony nebo tablety s přístupem na internet (na Facebook a Youtube)
- vytištěné karty se sdělením obsahující část-
ečně věrohodné informace (polovina
pravdivých a polovina falešných zpráv) – 1
karta pro každou skupinu
- projektor a reproduktory pro
závěrečnou prezentaci
- užitečný odkaz:
<https://demagog.cz/disku-ze/3-kroky-pro-rozpoznani-fa-ke-news?fbclid=IwAR3nJDHan-RtvgzypKadbgQfwSPy8S4vTC-gz6msYkwnGeF9MhESRwvL9E-Pec>



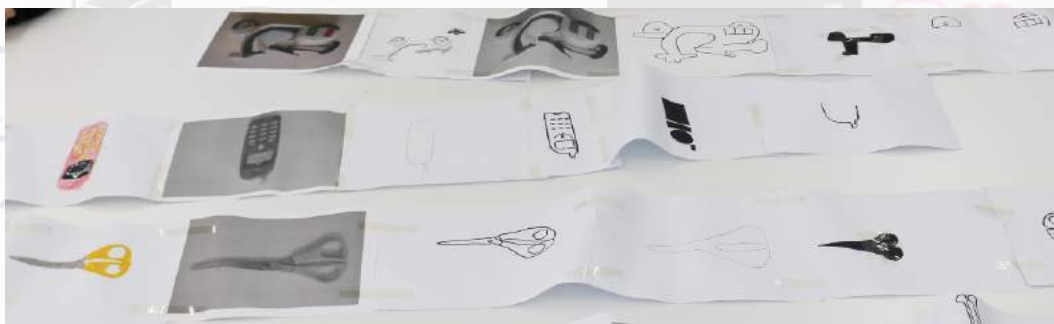
NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a mediální gramotnost



Karpos – Řecko

INFOGRAPHICS



KLÍČOVÁ OTÁZKA:



Mohou být informace a znalosti prezentovány vizuální formou za účelem, aby se staly srozumitelné a zapamatovatelné širšímu publiku?

INSPIRACE:



Bruno Munari a jeho přístup - pojetí vizuální eliminace • práce a workshopy italského vzdělávacího centra Zaffiria týkající se symbolů a komunikace prostřednictvím nich • ideogramy a emoji (emotikony)

POPIS:



V rámci tohoto DA studenti experimentují s verbální a vizuální abstrakcí. Jsou seznámeni s konceptem symbolů a vytvářejí svůj vlastní. Studují, jak verbální a vizuální komunikace (texty a symboly) mohou být vzájemně nejruzněji kombinovány k vytvoření vizuální reprezentace souboru informací. Ve finále vytvoří svojí vlastní infografiku za účelem komunikovat určitý soubor informací (znalostí) rychlou a snadnou cestou. Cílem je mj. umět zredukovat informace do co nejmenšího a nejkonzentrovanejšího textu, který je ale stále ještě nositelem obsahu a významu, tzn. ideálně do symbolu.

CÍLE:



- prozkoumat vizuální a verbální eliminaci (redukci informace do znaku)
- prozkoumat vztahy mezi verbální a vizuální komunikací
- experimentovat s vizualizací informace
- schopnost vytvořit infografiku

POSTUP:



1. brainstorming v týmech (využití post-it notes a post-it apps)
2. rozdělení na menší skupinky – vytvoření prostoru k lepšímu vyjadřování
3. zahájení testování verbální a vizuální eliminace
4. výběr textu, který se bude zkoumat

5. sesumírování a maximální redukce textu, aby stále zachoval svůj význam – práce ve skupinách
6. prezentace výsledků každé skupiny – čtení zredukovaného textu a klíčových slov, diskuse
7. vybrání objektu (blízkého k tématu) učitelem pro každou skupinu a využití metody B.M. - vizuální eliminace - k vytvoření symbolu pro objekt každého týmu
8. prezentace výsledků a diskuse
9. připravení série symbolů učitelem (4 - 5), které jsou umístěny do takového pořadí, aby obsahovaly příběh (vyprávění, naraci) - lze použít i platformu logomakr.com pro vytvoření vlastního symbolu
10. sepsání příběhu do stručného odstavce
11. prezentace výsledků a diskuse
12. vytvoření loga pro téma zvoleného textu, se kterým se pracuje, s využitím platformy logomakr.com - studenti mohou vytvořit více log
13. prezentace práce jednotlivých skupin
14. využití platformy metimeter.com k volbě nejvíce relevantního loga
15. vytvoření infografiky, která převede informaci ze zkoumaného textu do kombinace symbolů a klíčových slov – studenti navrhují infografiku v platformě piktochart.com
16. prezentace infografiky každého týmu

MATERIÁL A POMŮCKY:

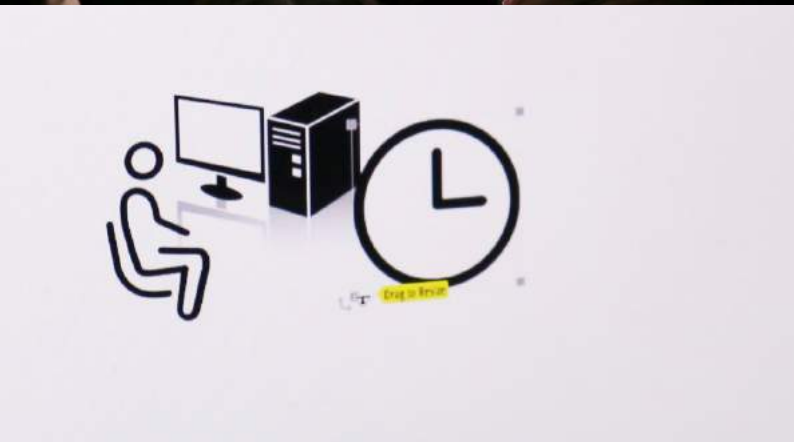
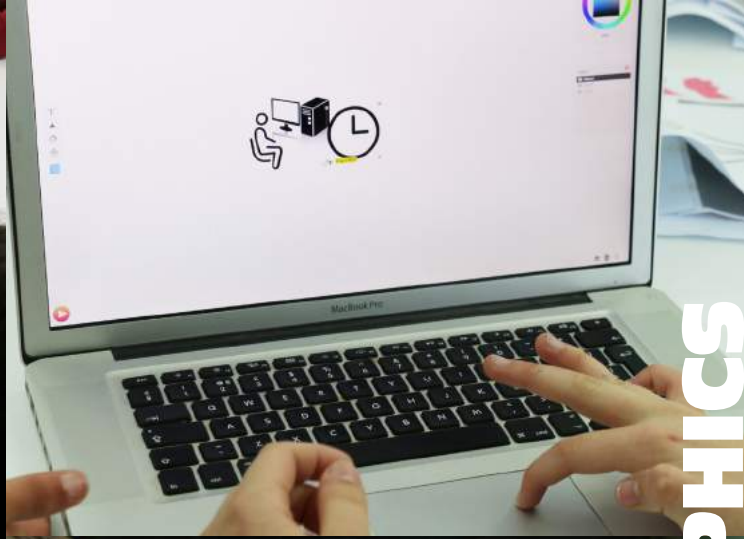


- mobilní telefony s aplikacemi a software (logomakr.com, piktochart.com, metimeter.com /optional/, post-it app)
- internetové připojení
- min. 1 PC do skupiny
- projektor
- skener nebo kopírka
- černé papíry, formáty A4
- tužky, gummy, barevné pastelky

NÁVAZNOST NA RVP:



- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a společnost, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, literární, mediální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

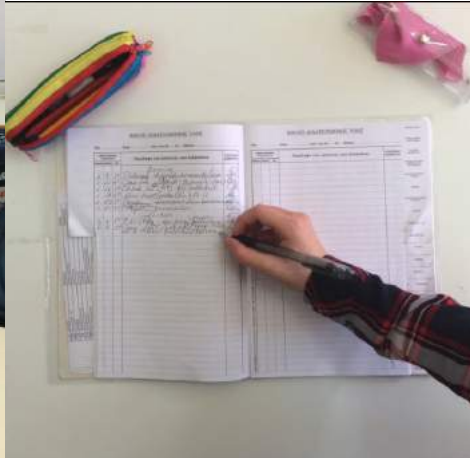
.....



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/260303655





FOTODOKUMENTACE



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/307678607



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Karpos – Řecko

VARIATIONS ONE IDEA, MANY VARIATIONS



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak může být objekt nebo koncept vizualizován mnoha způsoby?



INSPIRACE:

kino • sémiotika • literatura (Raymond Queneau: Exercices in style) • film (A. Kurosawa: Rashomon) • TV programy • reklama • divadlo • divadelní hry a role



POPIS:

Během tohoto DA studenti fotografují vybrané objekty pěti různými způsoby souvisejícími s pěti specifickými podmínkami: realita, fantazijní využití, reklama, pohádka a sociální interakce. Poté, v návaznosti na stejné téma, vytvářejí digitální koláž s minimálně pěti novými fotografiemi, přičemž se snaží vystihnout myšlenku syntetickým vizuálním způsobem. Ve finále rozvíjí koncept do videa, vybráním jednoho z různých typů videa: reportážní interview, dokument s osobním vyprávěním, fikce, video bez zvuku s titulky (pro sociální sítě), reklama. Text může být přidán a aplikován ve všech fázích (úrovních) k zvýraznění nebo změně významu obrázku.



CÍLE:

- prozkoumat subjektivitu zprávy skryté ve fotografii, fotokoláži nebo videu
- zabývat se tématy a pojmy jako je: zpráva, význam, interpretace, jeviště/hlediště, fotograf-předmět-publikum



POSTUP:

1. rozdělení do malých skupinek, jednotlivé týmy si vyberou každodenní objekt
2. umístění objektu v různých místech, výškách a s různým pozadím v místnosti - sledování objektu z různých úhlů pohledu (tohle může být zadáno i jako domácí úkol a fotografie je nutné pak donést do školy)
3. vyfocení objektu pěti způsoby:

- objekt, jak ho obvykle (běžně) vidíme
 - objekt, jak ho nikdy nemůžeme vidět (absurdní, nesmyslný kontext)
 - objekt jako dominantní element sociální interakce (kdo užívá objekt a v jakém sociálním kontextu)
 - objekt jako hlavní charakter (postava) pohádky (magické nadpřirozené prvky, příběh)
 - objekt jako produkt pro reklamu (kdo je potenciální zákazník, co nejvíce vystihuje produkt)
4. vybrání nejlepších možných verzí k prezentaci (každá skupina) - proces výběru je součástí kritického myšlení a porozumění
 5. prezentace celé práce dataprojektorem - skupina nevysvětluje své záměry a myšlenky, ale naslouchá názorům publika
 6. komparace a porovnání různých úhlů pohledu, různých názorů a interpretací
 7. vytvoření videí v každé skupině, vycházejících z rozdílných stylů:
 - reportáž
 - dokument
 - fikce
 - sociální médium
 - reklama

(videa mají svůj vlastní vizuální, rytmický, grafický a akustický (zvukový) styl)
 8. diskuse nad variantami videí a výstupů

MATERIÁL A POMŮCKY:

- mobily a mobilní aplikace kombinující obraz a text, (Pic collage or Photocollage, Canva, BeFunky) - min. 1 chytrý telefon do skupiny
- nebo fotoaparáty (baterie, paměťové karty)
- notebook/počítač
- projektor
- barevná tiskárna k vytisknutí finálních výtvarů a k výstavě na stěně

NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a společnost, Občanský a společenskovědní základ, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Multikulturní výchova, Mediální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, literární, mediální, digitální a emoční gramotnost



Fundacja Nowoczesn Polska – Polsko

URBAN BOX



KLÍČOVÁ OTÁZKA:



Jak objevit historii stěhování rodiny v mém městě pomocí technologií?



INSPIRACE:

Thomas Clarkson a jeho boxy (<http://abolition.e2bn.org/box.html2> , <http://www.teachinghistory100.org/objects/for the classroom/thomas clarksons campaign chest>) • antropologie objektu • artefakty

POPIS:



Tento DA vyžaduje přípravu studentů před jeho realizací v podobě sbírání různých memorabií - jako jsou fotografie, medaile, dopisy, objekty - důležité pro studenty a jejich rodinu, ale také nahrávky výpovědí členů rodiny s vysvětlením: proč jsou tyto memorabilia tak důležité? V rámci tohoto DA studenti využívají aplikace k záznamu svých rodinných příběhů a k vytvoření inovativního způsobu, jak je ukázat ostatním členům své rodiny. Proto je důležitá kombinace manuálně tvůrčího a uměleckého způsobu a nových technologií. S těmito aktivitami dát studentům otázku k zamyšlení: Odkud jsem?

CÍLE:



- zaměření pozornosti na rodinné příběhy,
- používat technologie pro sběr rodinných příběhů,
- vytvořit příběh pomocí rodinných vzpomínek,
- digitalizace rodinných memorabií,
- vytvoření paměťové schránky,
- rozvíjet kompetence potřebné k používání aplikací a programů

POSTUP:



1. PŘÍPRAVA PROSTORU PRO ATELIÉR

- velký stůl, který umožňuje individuální práci + několik menších stolů s notebookem a připojením k internetu (dostatek místa pro pohyb)

- místnost s obrazovkou, projektorem připojeným k notebooku, internetem, tiskárnou a kopírkou.

2. PŘÍPRAVA STUDENTŮ NA DA - VÝZKUM RODINNÝCH PŘÍBĚHŮ

- vytvoření kolekce rodinných fotografií, upomínek, objektů spojených s rodinou
- sběr příběhů o obrázcích vedoucích k nalezení odpovědí na otázky: odkud pochází jejich rodina, kdo jsou lidé na fotografiích, proč jsou některé objekty jsou pro rodinu vzpomínkami
- záznam výpovědí členů rodiny (pomocí aplikace Easy Voice Recoder)
- přinést všechny nashromážděné materiály

3. URBAN BOX

- diskuze se studenty o významu artefaktů a identity
- ukázka Clarksonových boxů - pro pochopení, proč sesbírané objekty mohou být artefakty, které utváří jejich rodiny
- diskuze nad nashromážděnými objekty - Jak je sbírali? Proč si vybrali právě tyto? - sdělení důvodů výběru, sdílení dojmů a emocí
- ukázka Clarksonovy krabice jako bod pro zahájení vlastního hledání a vytváření vlastní krabice

otázka: Jak objevit historii stěhování rodiny v mém městě pomocí nových technologií?
otázka: Jak můžeme uzavřít nashromážděné memorábilie a příběhy do krabic?

- každý student dostane jednu černou krabici
- digitalizace memorabiilí - studenti nafotí vybrané předměty ze své kolekce (jaké i počet je zcela na nich)
- nahrání do počítače a jejich vytištění na fólie - možnost vytvořit iluzi prolínání obrázků
- umísťování a kombinování obrázků do krabice
- povzbuzování studentů k přemýšlení o tom, kdo bude divákem jejich práce, jak ho překvapit a fascinovat, aby toužil vědět více o tomto rodinném příběhu
- studenti pracují samostatně s možností konzultovat, diskutovat, sdílet otázky, pochybnosti a dojmy
- vystavení krabic na společný stůl, diskuze nad viděným jevem, sdílení dojmů a emocí

otázka: Jak obohatit krabici o prvky mluvené historie?

- poslech přinesených nahrávek
- představení aplikace Easy Voice Recorder
- střih nahrávek do podoby mluveného příběhu, který může být ilustrací k dané krabici
- uložení nahrávky do podoby QR kódu pomocí QR generátoru

- vytištění kódu a umístění na krabici
- umístění všech krabic na stůl a poslouchání příběhů pomocí aplikace na čtení QR
- diskuze o aktivitách, které jste dokončili, sbírejte úvahy účastníků.
- Tato činnost pomáhá pochopit, že jednotlivé příběhy členů rodiny, důležité momenty v životě, jsou propletené a propojené a nakonec vytvářejí zázemí pro identitu nejmladší generace.

MATERIÁLY A POMŮCKY:



- notebooky, selfphony
- kopírka, tiskárna
- kartonové černé krabice
- fólie vhodné pro tisk
- černé centropeny
- nůžky, lepidlo které může slepit fólii a papír
- papír

NÁVAZNOST NA RVP:



- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Jazyk a jazyková komunikace, Umění a kultura, Člověk a společnost, Člověk a příroda, Informatika a informační a komunikační technologie,
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova, Multikulturní výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Mediální výchova



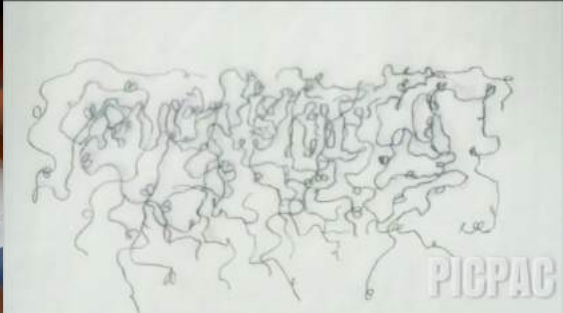
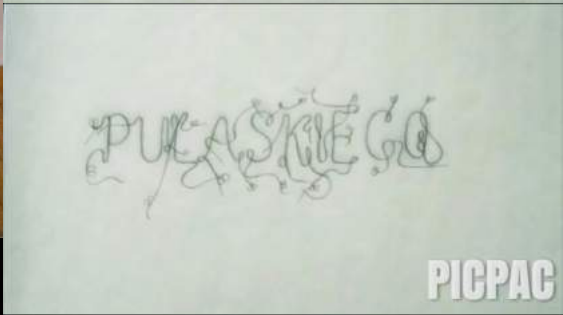
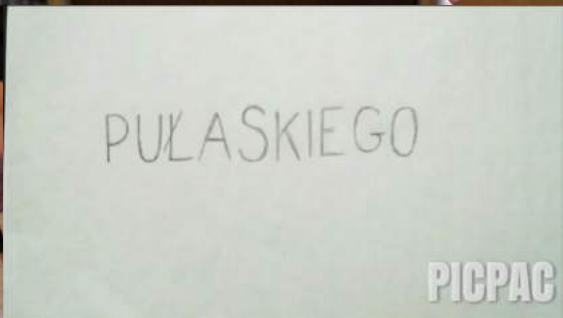
FOTODOKUMENTACE



ODKAZ NA VIDEO:

www.vimeo.com/283409240





CITY FONTS

FOTODOKUMENTACE



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/283409962



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fundacja Nowoczesna Polska – Polsko

CITY FONTS



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak mluvit o vašem městě a objevovat ho pomocí nových technologií?



INSPIRACE:

Typografie • Vytváření map • Ed Fairburn a jeho Nová mapa a tvarovaná mapa: <https://edfairburn.com/> • Katarzyna Józefowicz a její papírový ubrus: <http://zbrojowniasztuki.pl/pracownice-i-pracownicy/obecne-dydaktyczki-i-obecni-dydaktycy/katarzyna-jozefowicz,690>



POPIS:

Hlavními cíli tohoto DA je pomáhat studentům objevovat jejich vlastní region, posílit jejich identitu, vytvořit obraz o místě jejich bydliště a zároveň hledat unikátní písma města s využitím nových technologií. Všechny aktivity jsou spojeny s aplikacemi, díky kterým účastníci vytvoří mapu a krátké animace.



CÍLE:

- Zaměřit se na své okolí.
- Naplánovat trasu procházky a kreativně ji aplikovat s novými technologiemi.
- Zažít městský prostor různými smysly - nahrávejte zvuky a fotografujte se smartphony.
- Podporovat otevřenost vůči ostatním a zájem o jejich práci.
- Získat kompetence používáním programů a aplikací.



POSTUP:

PŘÍPRAVA PROSTORU PRO ATELIÉR

- místnost s obrazovkou, nebo projektorem připojeným k počítači, internetem a tiskárnou
- stoly připravené pro skupinovou práci (pro 4-5 studentů)
- notebook pro každou skupinu a připojení k internetu
- dostatek místa pro pohyb po místnosti.

1. PROCHÁZKA MĚSTEM PODLE TRASY

Plánování trasy

- umístění mapy města nebo oblasti na viditelné místo
- studenti označení místa, kde žijí a další místa, která jsou pro ně důležitá
- otázka pro studenty: Víte, jak mluvit o vašem městě a objevovat jej pomocí nových technologií?
- rozdělení studentů na skupiny (4-5 osob)
- na velké obrazovce nebo plátně učitel vysvětlí, jak používat onthegomap.cz - klíčem je naplánovat trasu chůze výběrem bodů na mapě a jejich vzdálenosti
- žáci vytvoří trasu jedné hodiny chůze v okolí, která jim umožní fotografovat zajímavá místa. Každý tým rozhoduje, kam jít, jediným omezením je čas: 1 hodina.
- po naplánování tras týmy připraví mapy a pošlou je učiteli
- každý tým obdrží výtisk ze své trasy.

Procházka podle vytvořené trasy

- každý student vyfotografuje cestou 3 pro něj zajímavá místa
- pomocí aplikace Easy Voice Recorder zaznamenává zvuk z každého místa, kde byla pořízena fotografie (několik sekund)

Reflexe procházky

- Po návratu žáci ohodnotí své dojmy pomocí mentimeter.com
- Otázka pro studenty: Jak se cítíte po návratu z procházky?
- Reflexe je zaměřená na emoce a dojmy nabyté během procházky
- Fotografie a nahrávky se zatím neprezentují

2. PÍSMO MĚSTA

otázka: Jak vyjádřit atmosféru zvoleného místa prostřednictvím tvůrčí činnosti?

- každý student dostane 20 listů průsvitného papíru ve formátu A6
- student si vybere jedno místo, které přitahovalo jeho pozornost. Důraz na identifikaci pocitů spojené s místem - např. radost, pobavení, zklamání, odpor
- na první list napíše každý název ulice, kde se místo nachází (tip: Nemusí to vypadat „hezky“, neexistují žádná pravidla ani očekávání, ale nápis by měl být velký a jasný.)
- přiložením listů papíru na sebe si účastníci „překreslí“ název ulice způsobem, který se po kousku postupně mění na vizuální záznam emocí a dojmů spojených s tímto místem (upozornění: limitem v tomto cvičení je počet listů papíru (min. 20, protože budou použity pro animaci zastavení pohybu a času)
- vysvětlení, jak používat aplikaci PicPac

- vytvoření stop motion animace pomocí smartphonů - postupné fotografování každého výkresu individuálně (nikoliv vrstveně) na bílém podkladu (tip: zajistit dostatečné a stabilní světlo)
- přidání zvuku zaznamenané během procházky
- export animace a poslání učitelovi
- prezentace animací

3. PRŮVODCE

- Jak vytvořit subjektivního lokálního průvodce pomocí ICT nástrojů?
- instalace aplikace Prisma
- editace 3 vyfotografovaných snímků z procházky - aplikace filtrů odpovídající atmosféře místa a náladě fotografa
- uložení fotografií na pracovní plochu týmu
- studenti ve skupinách, ve kterých byli na procházce, vyberou 7 nejatraktivnějších fotografií
- představení programu maphub.net umožňující vytvářet mapy a označovat určitá místa piny
- každý tým nalezne oblast své trasy na mapě světa a označí ji
- položení špendlíky na objevená místa, přikládání fotografií a komentářů (tip: tyto virtuální mapy lze sdílet s ostatními)
- každý tým si vytiskne obrazovku a uloží ji na plochu
- tvorba koláže s pixlr.com (online nebo bezplatnou aplikaci pro smartphone) - rozložení: s jedním polem ve středu pro mapu a prostorem kolem pro upravených 7 fotografií
- prezentace koláží map a fotografií, souhrnná diskuse

MATERIÁLY A POMŮCKY:



- počítače pro skupiny
- tužky a tenký papír
- smartphony studentů

NÁVAZNOST NA RVP:

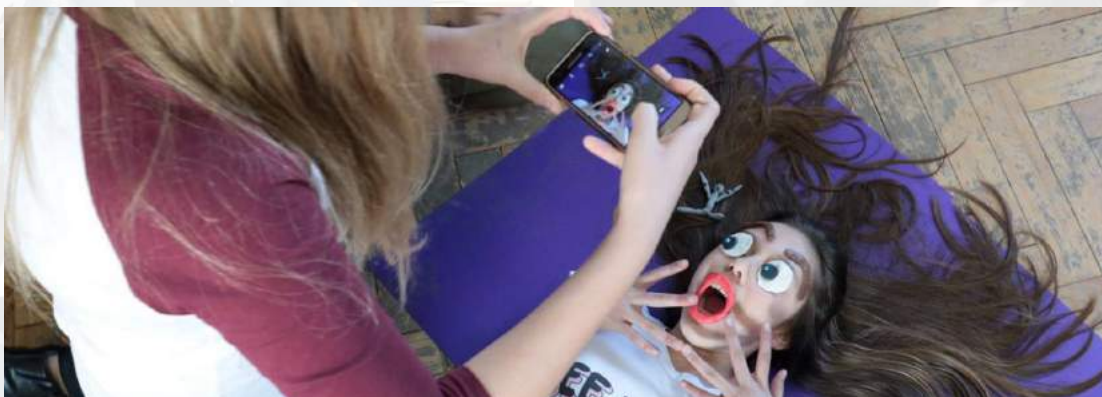


- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Člověk a příroda, Člověk a společnost, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova, Mediální výchova



Fundacja Nowoczesna Polska – Polsko

EMOTIONS



KLÍČOVÁ OTÁZKA:

Jak mluvit o emocích s pomocí nových médií, aplikací a GIFů?



INSPIRACE:

emotikony • obrazové kódy kultury • pikto-gramy • hieroglyfy • grafické psaní • způsoby komunikace o pocitech v době technologií a vizuální kultury



POPIS:

Účastníci jsou vyzváni, aby sledovali emoce z rozdílných úhlů pohledu. Prvním úkolem je vyprávět příběhy o emocích pouze použitím emotikonů, ne slov. To podněcuje k otázce, zda je možné komunikovat jen emotikony, tzn. beze slov. V této části vznikají velmi zajímavé reflexe. Následuje využití plastelíny (modelíny) k vytvoření hrdinů našich příběhů (přidáním kousků plastelíny na obličej jednoho z účastníků) a zdokumentování prostřednictvím fotografií k vytvoření komiksu a storyboardu. Účastníci využívají své kompetence při tvorbě fotografií k rozvoji kompetencí pro vyprávění příběhů. Součástí je i realizace sociálních kampaní pojmenovaných názvem "Emoce jsou důležité", vytvořených použitím aplikace Inshot. Přínosem tohoto digitálního ateliéru je mj. rozvoj verbální a neverbální komunikace, rozvoj mezilidských vztahů a sociální komunikace, rozvoj sebepoznání.



CÍLE:

- rozvíjet schopnosti rozpoznávat, identifikovat, pojmenovávat a vyjadřovat emoce (vlastní i druhých lidí)
- rozvíjet sebevyjadřovací schopnosti
- rozvíjet otevřenost, schopnosti interakce s cizinci
- získat kompetence k využití programů a aplikací
- vytvořit prostor k mluvení o emocích s použitím ICT



POSTUP:

- 1.** vytvoření komiksového příběhu o konkrétní emoci
- 2.** vytvoření GIFu o emoci s využitím soukromých fotografií z vlastní galerie
- 3.** vybrání 2 dobrovolníků, kteří povedou dialog použitím emotikonů (dialog by měl být koncentrován na jejich náladu a trvat 2 - 3 minuty)
- 4.** rozdělení účastníků do skupin po 4 - 5 lidech
- 5.** vytvoření příběhu, ve kterém hlavní hrdina (účastník) testuje a zkoumá intenzivní emoce
- 6.** ztvárnění emocí pomocí barev a plastelíny + zdokumentování - natočení (video) s účastníkem jejich příběhu
- 7.** zachytit 4-5 fází videa pomocí chytrých telefonů
- 8.** ukázat, jak funguje aplikace Pixlr
- 9.** vytvoření koláží z fotek, které účastníci pořídili dříve a poslat je učiteli
- 10.** prezentace koláží všem účastníkům
- 11.** odhalení příběhu ukrytého za emocemi spolu se všemi účastníky
- 12.** vysvětlení aplikace Legend
- 13.** vytvoření GIFu prostřednictvím fotografie a pojmenování emoce, poslat GIF učiteli
- 14.** promítnutí GIFu projektorem
- 15.** položit svou vlastní ČB fotografii (ne menší než A5) před sebe
- 16.** zamyšlení nad emocemi, které člověk zažívá, když se potká s neznámými lidmi
- 17.** vytvoření seznamu 5ti emocí, zjistit jaká barva by mohla být použita k vyjádření těchto emocí (napsat rozhodnutí na tabuli)
- 18.** rozdělení účastníků do dvojic
- 19.** vytvoření obrázku, který je uměleckým záznamem jejich nového vztahu – použít se mohou jen barvy, které byly předtím vybrány (mohou malovat štětci nebo vlastníma rukama)
- 20.** vytvoření galerie použitím všech obrázků zrealizovaných účastníky
- 21.** diskuse o emocích - výsledcích konverzace
- 22.** rozdělení účastníků do skupin po 5ti lidech
- 23.** vytvoření spotu o emocích
- 24.** vysvětlení aplikace InShot
- 25.** nahrání spotu a zaslání učiteli
- 26.** prezentace spotu projektorem
- 27.** vytvoření kampaně o emocích



MATERIÁL A POMŮCKY:

- chytré telefony
- mobilní aplikace (Pixlr, Legend, InShot), barvy
- počítač
- projektor
- bílý papír A4
- plastická hmota (modelína)
- velké štětce
- malířské palety
- fixy
- portréty účastníků vytištěné na formát A4 (požádat účastníky, aby je poslali učiteli před workshopem)



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální, personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a společnost, Občanský a společenskovední základ, Informatika a informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, mediální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE:



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/282464915





Zaffiria – Itálie

SOUNDSCAPE



KLÍČOVÉ OTÁZKY:



Jak zní prostředí, ve kterém žiješ?

Jaké emoce a pocity se ti vybaví, když uslyšíš určitý zvuk?

Jak se stát návrhářem zvukových scén?



INSPIRACE:

Portobeseno symposium akustické ekologie • expozice MART Muzea současného umění v Roveretu • náměty některých filmů, které se dotýkají tématu krajiny: například Lisabonský příběh, Putování tučňáků, Grizzly man, Moderní doba, Přichozí • příklady zvukařů, s jejichž tvorbou se lze blíže seznámit prostřednictvím sociálních sítí a dalších internetových zdrojů (například Franco Piavoli) • úloha zvuku v dokumentárních filmech jako taková



POPIS:

Tento digitální ateliér si klade za cíl, aby studenti propojili téma krajiny s technologiemi a zároveň do své práce zapojili aplikace Scratch a Makey Makey. Cílem je vytvořit model krajiny, která bude reprodukovat škálu zvuků, které studenti nahráli a pro tento účel katalogizovali. Práce na rekonstrukci krajiny umožňuje blíže prozkoumat strukturu území: oblasti, které mají různý účel (např. obytné nebo industriální), přírodní prostranství (charakteristické např. přítomností vody). Tyto charakteristiky mají přimět studenty k tomu, aby pochopili vzájemné souvislosti a učili se respektovat daná pravidla, která podmíní podobu jejich Zvukové krajiny.



CÍLE:

- umět vnímat a číst zvuky v okolním prostoru, dokázat pomocí těchto zvuků komunikovat
- naučit se používat technologii kreativním způsobem a zároveň se zaměřit na krajinu
- umět vyprávět o krajině
- propojit vizuální a zvukový způsob vyjadřování
- naučit se, jak vytvořit vlastní zvukovou databázi

POSTUP:

1. učitel společně se studenty připravuje širokou škálu umělých a přírodních materiálů (houby, polystyren, bublinková fólie, textilie, gáza, vata, plastové obaly, alobal, lepicí pásy, barevné papíry, balicí papír, lepenky, dřevo, větvičky, kůru, mech).

Materiály by měly být schopny z vizuálního a taktilního hlediska evokovat reálné materiály a prvky v krajině. (v projektu může být například pro zpodobnění oblaků použita vata).

2. studenti pomocí smyslů zkoumají vlastností jednotlivých materiálů

Vytvářejí prvotní kresebný návrh Zvukové krajiny a jednotlivým prvkům přiřazují konkrétní materiál. Tento náskres dále slouží jako vodítko pro vznik trojrozměrného díla.

3. studenti vytváří zvukovou databázi

Snaží se reálným přírodním a umělým zvukům přiřadit co nejvíce podobné zvuky, které vznikají při manipulaci s připraveným materiálem (šustění, fukání, trhání). V této fázi mohou být zapojeny také hudební nástroje, pokud jsou k dispozici. Vybrané zvuky jsou dále nahrány a upraveny do krátkých zvukových stop tak, aby mohly být použity v programu Scratch.

4. studenti vytvářejí trojrozměrnou Zvukovou krajinu

Navazují na vizi prvotního návrhu za použití technologií, konektorů Makey-Makey a programu Scratch. Na vybrané segmenty díla připevňují hliníkovou fólii, která umožní aktivovat konektory Makey-Makey, které prostřednictvím programu Scratch spouští vybrané zvuky. Během projektu je možné realizovat dvě varianty výsledného díla. V prvním případě se jedná o trojrozměrný model krajiny, určený k pohledu shora. V druhém případě jde o panoramatické zobrazení krajiny. Studenti z tvrdého kartónu vyřezávají jednotlivé plány krajiny. Ty jsou doplněny o jemnou černou kresebnou linii zachycující postavy, stromy a budovy. Jejich prolomením a sestavením do řad za sebe vzniká víceúrovňový model.

5. studenti si volí kontaktní místa, která při stlačení aktivují program se zvukovou stopou

Je nutné ověření funkčnosti všech zapojených obvodů.

6. studenti společně s učitelem realizují závěrečnou výstavu prací

Představují projekt spolužákům, rodičům a učitelům.

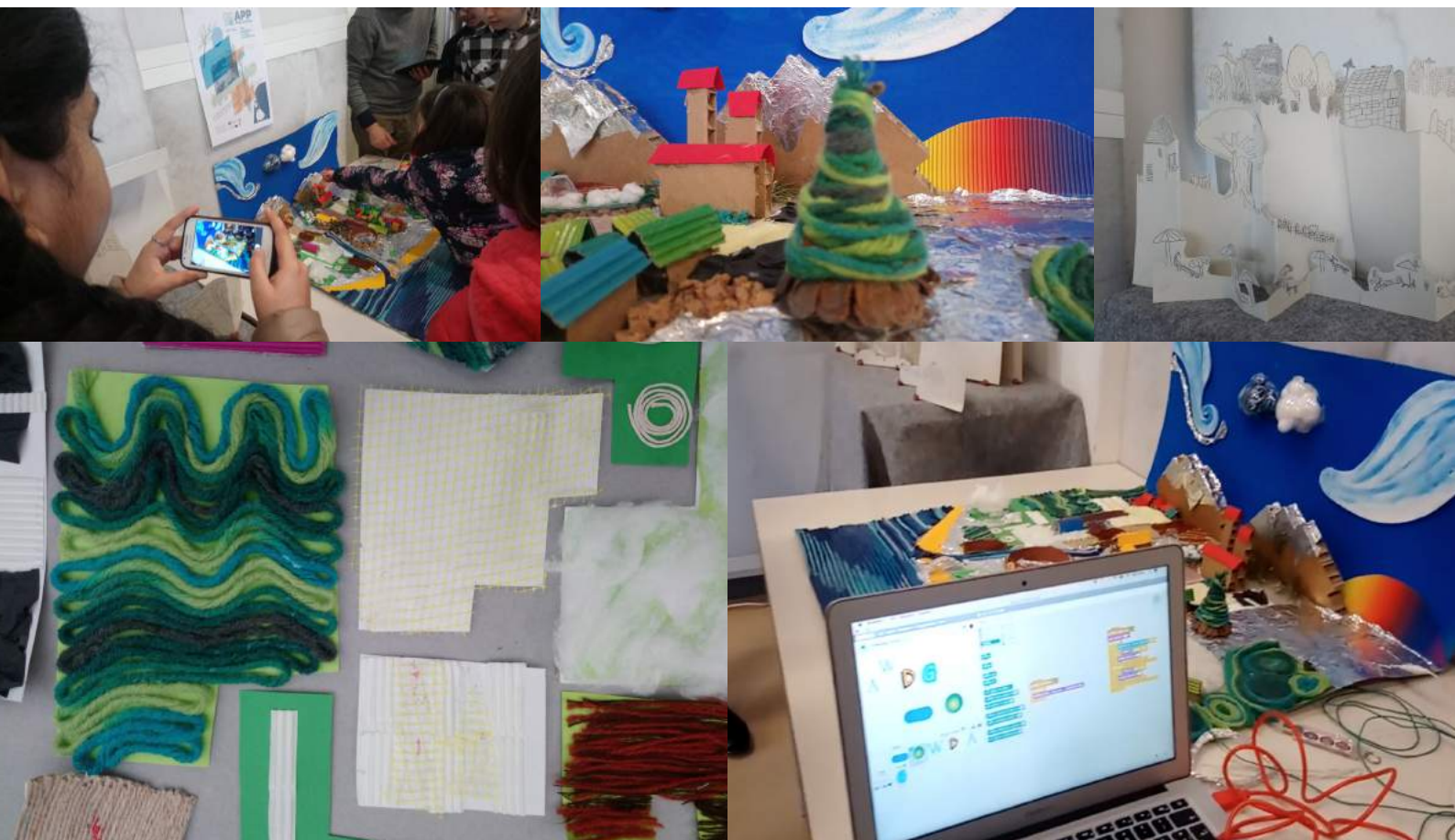
MATERIÁLY A POMŮCKY:

- notebook, konektory Makey-Makey, program Scratch
- mobilní telefon k zaznamenání zvuků
- umělý a přírodní materiál (houby, polystyren, bublinková fólie, textilie, gáza, vata, plastové obaly, alobal, lepicí pásy, barevné papíry, balicí papír, lepenky, dřevo, větvičky, kůra, mech apod.),
- tvrdé papíry
- kreslicí potřeby
- řezací nože, nůžky
- lepidlo



NÁVAZNOST NA RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a příroda, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ODKAZ NA VIDEO Z DA:

www.vimeo.com/256076116





Zaffiria – Itálie

LANDSCAPE'S COLORS AND SOUNDS



KLÍČOVÉ OTÁZKY:



Jakou barvu má zvuk?
Jak zní barva?



INSPIRACE:

knihy Hervé Tulleta, založené na principech kolektivní malby a na svobodné kreativní hře • tvorba Andrea Antoni, v níž se autor zaměřuje na propojení vizuálního obrazu s barevnými poli katalogových vzorníků

POPIS:



Základem procesu přiřazování barev je transformace barevného odstínu počínaje digitálními technologiemi, přes užitou grafiku barevných vzorníků až k malbě klasickými barvami. V tomto digitálním ateliéru je barva přenášena z prostředí, ve kterém student žije, na abstraktní objekty (například krabice v podobě kostek). Tato barva je dále prostřednictvím kombinace se zvukem uváděna do nových kontextů. Barvy, které se mohou dostat na periférii lidské pozornosti, se mohou stát tématem hravé instalace. Ta má charakter stavebnice obsahující kostky různých velikostí s možností variabilního uspořádání. Díky QR kódům se krychle promění v nosiče zvuku a ruchů, tím zvuk „vstoupí“ do instalace.



CÍLE:

- zkoumat barvy a zvuky místa, kde student žije
- získat zkušenost s kódováním nových významů
- prostřednictvím nových technologií prozkoumat již známé novým a odlišným způsobem

POSTUP:

1. studenti jsou seznámeni s inspiračními zdroji, s vybranými autory, jejich tvorbou a principy výtvarných postupů

2. učitel zahajuje druhou fázi otázkou „Jakou barvu byste přinesli do školy?“

Studenti prozkoumávají školní zahradu, přilehlý park, popřípadě další prostředí a pořizují snímky okolí. V těchto fotografiích by měla být vždy patrná jedna dominantní barva. Pořizují zvukový záznamu z místa, kde byl snímek pořízen.

3. vytvoření společné složky, do které studenti nahrávají výběr svých fotografií a zaznamenaných zvuků

Tato složka dále slouží ke společnému sdílení dokumentů a usnadnění další práce.

4. učitel si ověřuje, zda studenti provedli dostatečně pečlivé pozorování okolí a jestli je jejich soubor fotografií dostačující

Případně jim může být doporučeno, aby se na dané místo vrátili a pořídili ještě nějaké fotografie místa a detailů. V případě zvukových záznamů jsou pro projekt vybrány nahrávky s nejlepší kvalitou zvuku a nejvíce vystihující charakter prostředí.

5. učitel zahajuje druhou fázi otázkou „Jak převedu barvu?“

V této fázi studenti používají aplikaci pro rozpoznávání a úpravu barev. K dispozici jim jsou také barevné vzorníky, které obvykle slouží malířům a grafikům. Snaha nalézt žádaný přesný barevný odstín vede k tomu, že se studenti koncentrují na bohatou škálu barevných nuancí a jsou schopni pozorovat rozsah těchto variací. Díky této bohaté paletě chromatických možností mohou do jisté míry „prolomit“ své vizuální stereotypy.

6. jakmile je odstín identifikován, následuje namíchání dané barvy pomocí temperových barev

Studenti vytvářejí skupiny podle dominantní barvy, se kterou se rozhodli pracovat. V této fázi je nutné počítat s tím, že je potřeba mít dostatečné množství barvy. Je velmi náročné namíchat dodatečně stejný odstín.

7. nanesení barvy pomocí šablon na bílý pergamenový papír

Šablony v případě tohoto ateliéru by měly evokovat textury městského prostředí.

8. učitel zahajuje třetí fázi otázkou „Jak zní barva?“

Studenti zpracovávají nahrávky zvuků a ruchů a přiřazují jim QR kódy. Dále Polepují krabice připravenými nabarvenými papíry. Každá krabice je následně opatřena příslušným QR kódem.

9. studenti vytvářejí z takto připravených objektů prostorovou instalaci

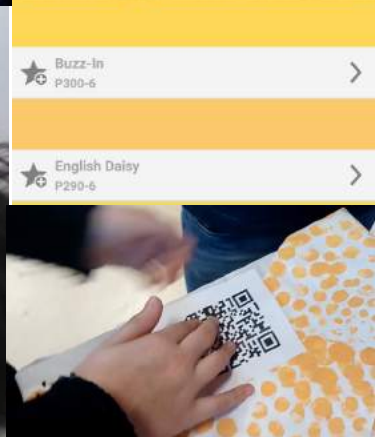
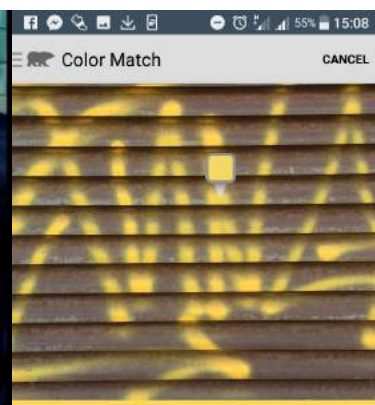
Materiály a pomůcky

- lepidlo,
- nůžky
- papírové krabice
- notebook
- tiskárna
- mobilní telefon k pořízení fotografií
- barevné vzorníky
- balící pergamenový papír
- temperové barvy
- štětce
- šablony



Návaznost na RVP:

- rozvoj klíčových kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská
- vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a příroda, Informační a komunikační technologie
- průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova
- rozvoj gramotností: vizuální, digitální a emoční gramotnost



FOTODOKUMENTACE



Odkaz na video z DA:

www.vimeo.com/256066451



SHRNUTÍ



Digitální ateliéry realizované v České republice byly orientované na výtvarnou výchovu i galerijní pedagogiku a jejich přesahy k několika oborům: k biologii, ekologii a environmentu, k fotografii, k literatuře a lingvistice. Tyto DA mohou u dětí, žáků a studentů úspěšně rozvíjet mnoho typů gramotností: vizuální, digitální, mediální, literární i emoční gramotnost. Mohou rozvíjet i komunikační schopnosti a stěžejní klíčové kompetence. Během jejich realizace se podařilo naplnit většinu stanovených cílů (viz konkrétní anotace k jednotlivým DA výše).

DA splnily zadané parametry – především pokud jde o zapojení a využití metodologie Bruna Munariho a Alberta Manziho. Ve všech pěti případech byly jejich principy nejrůznějšími způsoby uplatněny – především ve formě kombinace využití klasické tvorby se zapojením nových médií. Proporce jejich využití byly různé – v některých DA se s novými médii pracovalo jen okrajově, v jiných DA bylo jejich zapojení vyvážené a u ostatních spíše převládalo jejich výraznější zapojení. Zároveň se koncepty všech 5ti ateliérů snažily dodržet hledisko dostupnosti – tzn., že se pracovalo s materiály a technologiemi finančně i uživatelsky dostupnými pokud možno co nejvíce školám. Podařilo se nalézt nejrůznější způsoby a cesty pro přínosné a kreativní využití nových médií v edukaci. Byly splněny všechny dosavadní části projektu - koncepce, realizace a evaluace tzv. „digitálních ateliérů“, modelových šestihodinových workshopů, díky nimž lze rozvíjet efektivní využívání ICT a nových médií ve výuce a galerijní edukaci. Získané údaje a vytvořené podklady (dotazníky a formuláře) se staly východiskem pro tvorbu evropského manuálu a tohoto národního toolkitu.

Část ateliérů byla realizována s nižší věkovou kategorií (základní umělecká škola) a část s vyšší věkovou kategorií (střední umělecká škola). Tyto ateliéry (modelové workshopy) jsou ale především základem a východiskem - jsou totiž nejrůzněji modifikovatelné a variabilní - lze je přizpůsobit časově (délkou trvání), úrovní náročnosti a částečně i obsahově konkrétní skupině a věkové kategorii.

Dva DA byly realizovány na Základní umělecké škole Music Art. Základní umělecké školy jsou typem škol, které jsou specifickou součástí českého vzdělávacího systému (oblast uměleckého vzdělávání). Jde o světově unikátní síť škol v ČR a na Slovensku, které poskytují základy vzdělání v několika uměleckých oborech: hudebním, výtvarném, tanečním a literárně-dramatickém. Pro realizaci DA jsou zde ideální podmínky (oproti výuce na klasických školách) – jde především o možnost dostatečné časové dotace a o lepší zázemí (specializované třídy s lepším materiálním a technickým vybavením). Druhá část ateliérů byla realizována v edukačním oddělení Galerie hlavního města Prahy. Jde o významnou českou galerii (spravovanou Magistrátem hl. m. Prahy), která se zaměřuje na moderní a současné české umění (20. a 21. století). Díky své orientaci na progresivní umění poskytuje prostor pro realizaci edukačních aktivit s přesahy k dalším oborům, což je mj. i výrazná tendence právě v současném výtvarném umění. Podobně jako ve výše uvedené základní umělecké škole je i zde ideální zázemí pro realizaci workshopů – v tomto případě ve vybaveném edukačním centru s ateliérem a čítárnou. Většina aktivit probíhala v interiéru /třída, ateliér/, ale některé probíhaly částečně i v exteriéru.

Všech 5 DA motivovalo žáky a studenty zábavnou a atraktivní formou vstřebávat důležitá témata. Pojetí všech DA reflektovalo nové trendy ve výtvarné výchově i v edukaci obecně: interdisciplinarita (přesahy výtvarné výchovy k dalším oborům, propojování oborů, projektové vyučování), intermedialita (propojení více médií – tzn. klasická výtvarná média /kresba, malba atd./ s novými médii), interaktivita (vzájemné působení díla /nebo objektu poznání/ a diváka /studenta a žáka/, dialog s uměním, zábavná a hravá forma, názornost, diskuse...). Hlavními principy se staly především interpretace, imaginace, inspirace, reflexe.

Přes všechny své potenciální hrozby nová média stále zůstávají cennou příležitostí i realizovatelnou možností, jak zatraktivnit výuku a jak kreativní cestou žákům a studentům efektivně zprostředkovat kvalitní obsah a objasnit jim důležitá témata. Interdisciplinarita, intermedialita a interaktivita jsou tendence, které rezonují nejen v současném umění a výtvarné výchově, ale i v ostatních oblastech vzdělávání. Pro ještě lepší využití potenciálu nových technologií ve výuce by vedle nich mohla přibývat i tendence vzájemné výměny (interchange) zkušeností učitelů nejen v oblasti implementace nových postupů kreativním způsobem, ale i například sdílení zkušeností s testováním, výběrem a hodnocením aplikací či případně samotná spolupráce na jejich vývoji.



**LUCIE HAŠKOVCOVÁ
MARKÉTA SLACHOVÁ GOLDOVÁ
KATEŘINA PROKOPOVÁ
VERONIKA STOJANOVÁ
MAREK TŘEŠTÍK**

PRAHA 2019