



Jsme lidé  
jedné Země

# „Můj svět tady a tam“ Prevence xenofobie a rasismu s využitím ICT

ORGANIZACE PRO POMOC UPRCHLÍKŮM 2018



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
OP Praha – pól růstu ČR



Úvod

Blok A

Blok B

Blok C

Přílohy, seznam literatury

„Můj svět tady a tam“  
Prevence xenofobie a rasismu  
s využitím ICT

Mgr. Eva Kaličinská, Ing. Nicola Šimonová



## MILÍ UČITELÉ,

tento manuál spolu s webovým portálem a e-learningem, projektu Jsme lidé jedné Země, Vám pomůže při naplňování cílů výuky v oblasti multikulturního vzdělávání a vzdělávání ve využívání informačních technologií v rámci vyučování, e-coachingu pedagogů v oblasti multikulturní výchovy, zvýšení motivace žáků a spojení multikulturní výchovy s předmětem ICT. Doufáme, že Vás tento manuál bude inspirovat k aplikaci aktivit na Vaší škole.

Přejeme Vám hodně úspěchů při práci s žáky a také hodně ochoty a energie učit se spolu s nimi stále novým věcem. Vždy budeme ochotni k pomoci.

Obzvláště děkuji Magistrátu hl. m. Prahy za finanční podporu tohoto projektu v Operačním programu Praha – pól růstu, Evropské strukturální a investiční fondy.

**Ing. Nidžar Džana Popović**  
Kordinátorka projektu

*Člověk pozná sám sebe jen do té míry, do jaké pozná svět.*

Goethe

*O mnoha věcech víme vlastně jen jejich jméno - a nic dál.*

Josef Čapek

*„Homo migrans“ existuje stejně dlouho jako „homo sapiens“, neboť pohyb z místa na místo patří k podmínkám lidského bytí podobně jako zrození, nemoci a smrt.*

Klaus Bade



## Úvod

- 1.1. Zvyšování ICT kompetencí žáků ZŠ s využitím projektu Jsme lidé jedné Země.....8  
 1.2. Pravidla bezpečnosti při práci s internetem obecně.....9

## Blok A

### Internet, sociální sítě a e-learning

- 2.1. Práce s e-learningem..... 11  
 2.2. Vyhledávání informací k zemím původu.....14  
 2.3. Fotografování digitálním fotoaparátem a úprava fotografií.....15  
 2.4. Dokumentace návštěvy lektora - cizince.....16  
 2.5. Vytvoření vlastní prezentace.....18  
 2.6. Výroba plakátů a pozvánek na multikulturní den.....18

## Blok B

### Zážitkové aktivity s využitím nových médií

- 3.1. Vytvoření animovaného filmu.....20  
 3.2. Vstupování do vysněné krajiny.....21  
 3.3. Vstupování do reálného světa a svět na míru ušitý.....22  
 3.4. Moje město, moje místo.....23  
 3.5. Pohlednice odsud tam a odtud sem.....24

## Blok C

### Tvorba animovaného filmu „Můj svět tady a tam“

- 4.1. První setkání: diskuze.....25  
 4.2. Druhé setkání: scénář a produkce.....26  
 4.3. Třetí setkání: prezentace a zadání tématu „Kým bych byl“ .....27  
 4.4. Čtvrté setkání: závěrečná prezentace.....27

## Přílohy, seznam literatury

- 5.1. Struktura scénáře.....28  
 5.2. Příklad příběhu.....28  
 5.3. Příprava technického scénáře.....28  
 Seznam použité literatury a zdrojů.....29

## 1. Úvod

### 1.1. Zvyšování ICT kompetencí žáků ZŠ s využitím projektu Jsme lidé jedné Země



Informační a komunikační technologie (ICT) zahrnují veškeré technologie používané při komunikaci a práci s informacemi. Nemusí jít tedy nutně jen o počítač, ale o všechny technologie používané při práci s informacemi a daty.

Informační gramotnost a mediální kreativita jsou spolu se sociálními dovednostmi důležitou podmínkou pro naplňování obsahu klíčových kompetencí v jednadvacátém století. ICT pronikají stále více do našeho soukromého i pracovního života, přičemž se rozšiřují prakticky do všech věkových kategorií. S tím souvisí také to, že klesá věk, kdy děti přicházejí s těmito technologiemi do styku a začínají je využívat.

Z těchto důvodů vznikla potřeba vytvářet kompetence, které souvisejí s využíváním těchto technologií ve vzdělávání, již na základní škole. Sílicím trendem je komplexní zavádění ICT do vzdělávacích programů škol, kde se využití ICT udává napříč kurikulem. Ukázalo se, že dostupnost ještě neznamená efektivní využívání ve školství. Učitelé si uvědomují možnosti, většina ale postrádá vizi, jak tyto informačně komunikační technologie zapojit do výuky, a to přesto, že řada z nich je využívána např. při svých přípravách do hodin. Pro učitele by se měly stát informační technologie prostředkem, který usnadní jeho práci a zvýší kreativitu, pro žáka nástrojem jeho vnitřní motivace.

Projekt Jsme lidé jedné Země, je koncipován tak, že pedagogům nabízí jednak webové prostředí s interaktivním e-learningovým kurzem a datové úložiště pro psaní žákovských projektů. Dále pak nabízí aktivity zaměřené na prevenci rasismu a xenofobie, prostřednictvím kterých se žáci naučí pracovat s multimédií a informačními technologiemi.

#### CÍLE PROJEKTU JSME LIDÉ JEDNÉ ZEMĚ

- ▶ **zvýšit spolupráci učitelů, žáků a rodičů volbou aktivit využívajících moderní komunikační technologie**
- ▶ **zvýšit motivace učitelů k využívání interaktivní výuky**
- ▶ **zvýšit motivaci žáků k učení**
- ▶ **začlenit využití počítačů a audiovizuálních pomůcek jako aktivního nástroje vzdělávání**
- ▶ **naučit žáky vyhledávat a třídit informace z různých zdrojů**
- ▶ **naučit prezentovat výsledky činnosti žáků tvořivým způsobem**

Žáci II stupně ZŠ se v této části projektu budou zdokonalovat v získávání informací a dat z různých zdrojů, kritickém posuzování informací a práci s multimédií. Pedagogové budou při výuce využívat osobní počítač, digitální fotoaparát, kameru, dataprojektor, skener apod. Žákům tak bude nabídnuta atraktivní forma výuky, kdy nebudou jen pasivními posluchači a příjemci informací, ale budou se sami aktivně podílet na utváření hodiny a výstupů z projektu. Budou tedy postaveni do středu vzdělávacího procesu jako jeho aktivní členek.

Aktivity tohoto manuálu jsou v další části rozděleny na tři bloky. Ten první (Blok A) se věnuje převážně zvyšování kompetencí v komunikačních dovednostech v oblasti ICT (práce s internetem, účast v sociálních skupinách, práce s webem, dokumentační činnost v souvislosti s projektem).

Druhý blok (Blok B) obsahuje taková cvičení, která tematicky přesahují do různých oblastí a rozvíjejí různé dovednosti a kompetence, většinou s využitím audiovizuálních pomůcek. Jde například o rozvíjení vyjadřovacích schopností, dramatického vyjádření, estetického cítění i týmové spolupráce. Díky vytvořenému interaktivnímu prostoru a pomocí nových médií (kamer, fotoaparátů, dataprojektorů, zvukových zařízení), které nabízejí možnost okamžité zpětné reflexe skrz přímý přenos, dojde k aktivnějšímu zapojení, větší komunikaci a zvyšování prožitku žáků. Cvičení vytvářejí základnu pro rozvíjení fantazie, zároveň upevňují sociální kontakty ve skupině, podporují komunikaci v kolektivu a zvyšují vzájemnou sociální integraci. Proto se nabídnuté aktivity mohou stát vhodným doplňkem v preventivním programu i příjemným zpestřením volného času doma nebo dále ve školním kroužku.

Poslední blok (Blok C) popisuje náplň v multimediálním kroužku nebo volitelném předmětu, jehož hlavní náplní je tvorba filmu s tematikou „Můj svět tady a tam“. Více o tematické části Můj svět tady a tam naleznete též v metodice k projektu. S nabídkou zájmových kroužků orientovaných na práci s počítačovou grafikou, tvorbou webových stránek nebo animací se ve škole dosud setkáváme zřídka. Aktivity ukazují cestu, jakou by se žáci mohli ubírat, a kterou lze dále rozvíjet například ve volném čase.

Téměř všechny aktivity počítají s využitím těch médií, která jsou běžně dostupná na většině základních škol a patří k základnímu technickému vybavení (počítač, digitální fotoaparát, dataprojektor, případně kamera).

Nástup elektronických informačních systémů a využívání internetu jednoznačně ovlivnily celou strukturu vyučovací hodiny. Práce s nimi by však neměla být jen samoúčelná. Práce s nimi by měla mít nějaký praktický přesah a měla by ji doplňovat diskuse a utřídění názorů. Všechny audiovizuální pomůcky by měly být využívány cíleně, tak aby byly v souladu s cílem hodiny.

Není záměrem tohoto manuálu, abychom krok po kroku ukazovali postup při zřizování např. e-mailové schránky, která je nezbytná pro zapojení se do e-learningu. Předpokládáme, že tyto znalosti získají žáci v hodinách informatiky.

### 1.2. Pravidla bezpečnosti při práci s internetem obecně

Vedle rychlého spojení se světem a obrovského zdroje informací zahrnuje internet i nebezpečí, která je nutné znát a pracovat s nimi. Děti patří mezi nejzranitelnější skupinu ze všech uživatelů internetu, proto by měly být seznámeny s možnými riziky a způsoby, jak jim předcházet.



## INFORMACE PRO PEDAGOGY

1. Vedte žáky k bezpečnému používání počítače.
2. Vzdělávejte, nezakazujte! Je zapotřebí, aby se děti byly schopné samostatně rozhodovat v každé situaci.
3. Diskutujte o všech názorech a zkušenostech.
4. Směřujte žáky k dodržování zákonů, a to i na internetu.
5. Podporujte kritické uvažování.
6. Jděte s dobou! Pronikněte do tajů žargonu žáků a respektujte počítačové programy a technologie, které chtějí používat.
7. Vedte k zodpovědnosti! Naučte žáky zodpovědnosti a uvědomování si důsledků svého konání.
8. Vysvětlete rozdíly mezi reálným světem a světem virtuálním.

## INFORMACE PRO DĚTI

1. Nedávej nikomu svůj telefon, adresu, neposílej nikomu svoji fotografii a nesděluj věk! Nevíš, kdo se skutečně skrývá za obrazovkou!
2. Nikomu neprozrazuj heslo své internetové schránky, ani kamarádovi!
3. Nikdy neodpovídej na neslušné, hrubé nebo vulgární maily!
4. Nedomlouvej si schůzky po internetu, aniž bys o tom řekl aspoň jednomu ze svých rodičů!
5. Svěř se dospělému, pokud na internetu najdeš něco, čemu nerozumíš, nebo tě internet uvede do rozpaků či vyděsí!
6. Nedej šanci virům! Neotvírej přílohu zprávy, která přišla z neznámé adresy!
7. Nevěř každé informaci, kterou na internetu získáš!
8. Pokud Tě nějaký e-mail nebo něco vyděsí, šokuje, okamžitě opusť webovou stránku!



## 2. Internet, sociální sítě a e-learning

### CÍL BLOKU A v oblasti ICT kompetencí žáků

Zřízení e-mailu, vyhledávání webových stránek, fotografování digitálním fotoaparátem a úprava fotografií, stahování veřejně dostupných programů na internetu, vkládání příspěvků na you tube, vytvoření powerpointové prezentace, práce s grafickým programem volně dostupným na internetu, práce s kamerou, vypalování CD.

### 2.1. Práce s e-learningem

**Doporučená časová dotace: 3 hodiny**

#### CÍL BLOKU

**Seznámení se s minimálními požadavky na hardware a software, zřízení e-mailové schránky a seznámení se s pravidly bezpečného užívání sociálních sítí.**

Abyste mohli pracovat s webovými stránkami našeho projektu, musíte mít připojení k internetu. Aby bylo možné e-learning spustit a aby plynule fungoval, měl by váš počítač splňovat tyto minimální parametry:

- ▶ Prohlížeč: Internet Explorer verze 7. a vyšší, Firefox 3.x a vyšší
- ▶ Adobe Flash Player 9 a vyšší
- ▶ Povolená vyskakující okna (popup)
- ▶ Povolený Javascript
- ▶ Povolené Cookies
- ▶ Rozlišení monitoru minimálně 1024x768
- ▶ Svižné připojení k internetu
- ▶ Windows Media Player

Minimální požadavky na software a hardware jsou ty, bez kterých nemusí daný program nebo aplikace fungovat bezchybně tak, jak má, nebo mohou být problémy se správným zobrazením grafiky či přehráváním videí. Nejnovější verzi Adobe Flash Player si můžete zdarma stáhnout na webové stránce [get.adobe.com/cz](http://get.adobe.com/cz) v sekci „Ke stažení“. O nastavení počítače a aktualizaci softwaru se na škole obvykle stará správce sítě nebo počítačové učebny. Na domácím počítači budete pravděpodobně muset být přihlášení jako administrátor, abyste mohli měnit nastavení nebo stahovat nové programy.

### PRAVIDLA, JAK UŽÍVAT FACEBOOK A JINÉ SOCIÁLNÍ SÍTĚ BEZPEČNĚ:

- ▶ Ujistěte se, že děti dosahují věkové hranice požadované daným webem. Pro přihlašování do sociálních sítí je většinou doporučována minimální věková hranice 13 let.

- ▶ Dbejte na to, aby děti nepoužívaly úplná jména. Děti by měly používat pouze svá křestní jména nebo přezdívky, ne však takové, které by mohly vzbuzovat nepatřičnou pozornost. Nedovolte, aby děti zveřejňovaly jména svých kamarádů nebo zveřejňovaly svoje osobní údaje: telefon, adresu, datum narození.
- ▶ Ujistěte se také, aby v profilech dětí nebyly obsaženy další údaje umožňující jejich identifikaci.
- ▶ Dobře si rozmyslete, zda a jaké fotografie je vhodné zveřejňovat. Vysvětlete dětem, že fotografie mohou odhalit velké množství osobních informací. Vysvětlete dětem, aby nezveřejňovaly fotografie, umožňující snadnou identifikaci.
- ▶ Upozorněte na riziko odhalování emocí před cizími lidmi. Zápisky mohou být přečteny kýmkoliv a případní agresori toho mohou využít.
- ▶ Komunikujte s dětmi o jejich zážitcích a o všem, s čím se na internetu setkají.
- ▶ Pokud se dítě odmítá řídit pravidly, která jste jim pro ochranu bezpečí vytvořili, můžete kontaktovat správce příslušného sociálního webu a požádat ho o odebrání stránek vašeho dítěte.
- ▶ Poučte žáky o tom, že vše, co je zveřejněné na Facebooku, je rázem přístupné každému, koho označíte za svého „přítele“. Ostatní mohou vidět osobní údaje, ale i zprávy, které říkájí ostatním, co právě děláte, s kým se přátelíte, komunikujete apod.
- ▶ Upozorněte děti na fakt, že si nikdy nemohou být jisty, že daný profil patří skutečné osobě. Vytváření falešných identit známých osobností se na Facebooku stalo zcela běžnou součástí.
- ▶ Na facebooku lze kliknout na ikonku Účet a vybrat si možnost nastavení soukromí.

Abyste mohli vytvořit vlastní profil na Facebooku, musíte být připojeni k internetu. Na webových stránkách [www.facebook.com](http://www.facebook.com) si profil vytvoříte tak, že se zaregistrujete jako nový uživatel. Doporučujeme na ikonce Účet si vybrat možnost Nastavení soukromí. V prvním kroku se zaměřte na Informace o profilu. Kdo ho může vidět, přidávat příspěvky na zed' a psát komentáře. Z možností

se nabízí: Všichni, Přátelé přátel, Přátelé, Přizpůsobit. Je to seřazeno od nejméně bezpečného po nejbezpečnější, co se týká sdílení informací o sobě. Doporučujeme zadat přátele. V kolonce Kontaktní údaje doporučujeme nastavit si, kdo nás může na Facebooku kontaktovat a disponovat s našimi kontaktními údaji a mailem. Opět doporučujeme nastavit pouze Přátele, popřípadě možnost Jenom já. Třetí položkou jsou Aplikace a webové stránky. Na Facebooku jsou různé aplikace, testy, hry, které lákají k aktivaci a účasti na nich. Tím ale vědomě či nevědomě dáváme k dispozici své osobní údaje. Spousta takových údajů se dostane do rukou firmám, které je mohou využívat např. na cílenou reklamu. Zde si lze nastavit, co sdílet a co ne, popřípadě si vytvořit seznam blokových aplikací. V možnosti Vyhledávání nastavení si pak nastavte, kdo si vás ve vyhledávání může najít a přidat případně do svých přátel. To se může hodit, pokud nás někdo na internetu obtěžuje. Poslední možností v této oblasti je Seznam blokových. Můžete si vytvořit seznam lidí, se kterými nechcete komunikovat. Jestliže byli v přátelích, zmizí i z tohoto seznamu. Na závěr klikněte opět na Účet a zvolte Nastavení aplikací. Ukáže se seznam nepoužívanějších aplikací, ať už jsou to Události, Fotky atd. Zde lze opět nastavit, kdo bude mít možnost to vidět. Jako rozumné se zdá nastavit si pouze své přátele, pokud jim tedy plně důvěřujeme.



## 2.2. Vyhledávání informací k zemím původu



**Doporučená časová dotace: 4 hodiny**

### CÍL BLOKU

**Efektivní vyhledávání informací na internetu.**

Získávání informací o cizích zemích je nezákladnější aktivitou, kterou žáci budou potřebovat jak při práci na modulu Můj svět tady a tam, tak v modulu Média. Existuje mnoho serverů, které poskytují zkrácené a zavádějící informace. Naučte žáky orientovat se v informacích, vysvětlete jim, že na internet může uveřejnit prakticky kdokoli a kdekoliv. Nabídněte jim zdroje, které jsou relevantní, a ukažte servery, které jsou zavádějící, ze kterých nelze citovat.

Chcete-li najít v internetu konkrétní informaci, je nutné se obrátit na speciální, k tomu určené servery – internetové vyhledávače. Vyhledávače hledají stránky podle jednoho nebo několika klíčových slov, která uživatel zadá. Je důležité zvolit správnou kombinaci slov, protože vyhledávač při zadání běžně používaného slova (klikni, cena, apod.) najde obvykle velké množství odkazů, které pak uživatel není schopen všechny prohlédnout. Často se stává, že hledání je nutné několikrát opakovat, pokaždé s jinými klíčovými slovy. Před hledáním Vám většina vyhledávačů umožní vybrat si zemi, na kterou se hledání omezí. V opačném případě budou prohledávány všechny zaregistrované stránky na světě. Vyhledávacích serverů existuje celá řada, ale vzhledem jsou si velmi podobné. Existuje ještě typ tzv. katalogových vyhledávačů, ty mají jednotlivé stránky přehledně seřazeny v databázi, kterou je možné pohodlně procházet. Takovými typy jsou např. servery [www.seznam.cz](http://www.seznam.cz), [www.centrum.cz](http://www.centrum.cz), [www.atlas.cz](http://www.atlas.cz). Příkladem tzv. fulltextového vyhledávače je [www.google.com](http://www.google.com), který je v současné době nejčastěji používán a je považován za nejlepší.

Pro vyhledávání informací o zemích původu doporučujeme stránky Ministerstva zahraničních věcí. Informace jsou tam ověřené a objektivní - <http://www.mzv.cz/jnp>

Pokud chcete vyhledat informace o cizincích, žijících v ČR, doporučujeme stránky - [www.domavcr.cz](http://www.domavcr.cz)

Zajímavé odkazy můžete najít na stránkách občanských sdružení jako

Organizace pro pomoc uprchlíkům – [www.opu.cz](http://www.opu.cz)

Sdružení občanů zabývajících se emigranty – [www.soze.cz](http://www.soze.cz)

Katolická charita - [www.charita.cz](http://www.charita.cz)

Poradna pro integraci - <http://p-p-i.cz>

Multikulturní centrum Praha - [www.mkc.cz](http://www.mkc.cz)

Pokud se vám líbí nějaké stránky na internetu a budete se chtít k nim po čase vrátit, nebo s nimi dále pracovat, je možné si jejich adresu uložit do databáze adres ve vašem prohlížeči, která se nachází

pod položkou Oblíbené. Pokud nějakou stránku uložíte do oblíbených, lze se k ní kdykoliv vrátit, stačí poklepnout na příslušný řádek a stránka se vám načte. Se složkou oblíbených adres můžete dále pracovat, přidávat a mazat jednotlivé adresy, popřípadě si je seřazovat do skupin podle vlastního třídění tak, abyste si usnadnili orientaci v nich.

### NÁMĚT NA AKTIVITY

- 1) Žáci mají za úkol ve skupinách nebo individuálně vyhledat na internetu k různým zemím požadované, učitelem zadané informace. Např. základní demografické údaje jako počet obyvatel, rozloha území, státní zřízení, dále např. tradiční pokrm, nejzajímavější kulturní nebo přírodní památky, náboženství, významného sportovce nebo umělce dané země, jakou měnou se platí a zda potřebujeme při cestě do této země vízum nebo jiný dokument. Zjištěné informace si žáci přepíší do textového editoru a na závěr je prezentují ostatním žákům. Poté následuje diskuze, kde žáci popíší, jak postup při vyhledávání zvolili, jestli se setkali s nějakými problémy, co se jim osvědčilo.
- 2) Žáci si vyberou libovolnou zemi, nejlépe hodně exotickou, kam by se rádi podívali a snaží se na internetu najít zajímavosti o této zemi, případně i fotografie, kterými by ostatní nalákali na cestu právě do této země. Zjištěné informace si žáci přepíší do textového editoru a na závěr je prezentují ostatním žákům. Po přednesení všech příspěvků mohou žáci hlasovat, která z prezentací by je nejvíce nalákala k návštěvě dané země. Je vhodné zadat žákům časový limit, aby se snažili v krátkém časovém úseku nalézt nějakou zajímavost o dané zemi. Je dobré žákům vysvětlit, že nejde o to, zjistit o dané zemi vše a poté z toho vybrat zajímavost. Ale jde zde o to, zvolit si vhodné klíčové slovo a co nejdříve se dobrat při vyhledávání k nějaké zásadní informaci.

## 2.3. Fotografování digitálním fotoaparátem a úprava fotografií

**Doporučená časová dotace: 3 hodiny**

### CÍL BLOKU

**Práce s digitálním fotoaparátem, stahování, úprava a archivace fotografií.**

Fotografování digitálním fotoaparátem lze využít při záznamu např. návštěvy lektora - cizince nebo jako záznam autentického průběhu některých aktivit v kapitole Můj svět tady a tam či Média. Digitální fotoaparát je rovněž důležitým nástrojem pro animační tvorbu.

Při fotografování je ideální, má-li každý žák svůj vlastní fotoaparát, nebo má-li ho aspoň dvojice. Každý



fotoaparát je jiný, dbejte hlavně na třídění a ukládání fotek, a vysvětlete žákům základní funkce. To, že lze digitálním fotoaparátem vyfotit velké množství snímků, je velká výhoda. Počet je limitován pouze velikostí paměťové karty, a pokud snímky přeneseme do PC, můžeme začít fotit znovu. Při práci s fotografiemi a jejich archivací je třeba žáky naučit, jak si stáhnuté fotografie v počítači ukládat a třídit do složek, aby v nich později měli snadnou orientaci. Veškeré fotky by si měli ukládat do adresáře, který je dále rozdělen na podadresáře, členěné buď podle data, nebo podle názvu akce. Naučte je mazat zbytečné a duplicitní fotky. Upozorněte je, že jednou za čas je nezbytné zazálohovat nové fotky (vypálit DVD).

Fotografie se dají dále upravovat v PC. Většina výrobců fotoaparátů dodává jako příslušenství ke koupenému digitálnímu fotoaparátu software na základní úpravy. Na trhu existují i programy, které umožní i komplikovanější úpravy fotek – přidávat text, vyrábět fotomontáže atd. Jde například o Adobe Photoshop nebo Zoner Photo Studio.

Pokud si fotografie budete tisknout, je nutné zakoupit si i tiskárnu, která má adekvátní počet barevných náplní (4 až 5). Vytisknutá fotografie z domácí tiskárny bývá zpravidla dražší než ve specializovaných fotolabech.

Je dobré, když si fotografie, se kterými budete pracovat např. příští týden, necháte zpracovat v nějakém fotolabu přes internet a necháte zaslat poštou. Seznam fotolabů najdete na [www.fotolab.cz](http://www.fotolab.cz). Můžete si najít ten nejbližší vaší škole nebo si pořízené fotky nechat poslat přímo na adresu školy.

Pozornost věnujte i formátu, který by měl být v souladu s rozlišením fotografie.

## NÁMĚT NA AKTIVITY

Pro vyzkoušení práce s digitálním fotoaparátem a ukládáním fotografií žáci pořídí několik zkušebních fotografií buď z interiéru školy, nebo i v exteriérech. Zadání může být například vyfotit portrét, zátiší a detail. Poté si žáci vyzkoušejí fotografie stáhnout do počítače, promazat nepovedené, vybrat kvalitní, případně je dále v editačním programu upravit. Nakonec je uloží do adresáře nebo adresářů podle témat fotografií.



## 2.4. Dokumentace návštěvy lektora - cizince

**Doporučená časová dotace: 4 hodiny**

### CÍL BLOKU

**Získání a procvičování základních fotografických dovedností, seznámení se s kompozicí fotografie, různými režimy focení.**

Dříve, než si do vyučování pozvete lektora - cizince, budete pořizovat animovaný film nebo před pořádáním multikulturního dne, vyplatí se uspořádat si se žáky krátký workshop, ve kterém si

zopakujete některé zásady fotografování. Kromě nastavení a vlastností fotoaparátů je dobré znát některá pravidla.

- ▶ Pravidlo zlatého řezu – rozdělíte-li fotku na třetiny vertikálně i horizontálně, tak vzniknou průsečíky, které nám ukáží oblasti, které jsou nejzajímavější k umístění objektu.
- ▶ Pozor na fotografie bez jasného hlavního předmětu – vyvarujte se fotek bez zajímavých detailů.
- ▶ Dbejte na to, aby fotografovaný předmět nesplynul s pozadím.
- ▶ Všimněte si při focení světla – světlo se během dne mění a ovlivňuje výraz snímku. U digitálních fotoaparátů se může stát, že v důsledku velkých kontrastů se detaily jako by ztratí a více osvětlené úseky budou jen bílé. Večer myslíte na to, že kvalita snímků klesá s ubývajícím světlem.
- ▶ Na směr světla záleží – úhel světelných paprsků ovlivňuje stíny. Použijte sluneční clonu, pokud to přístroj umožňuje.
- ▶ Blesk – použijte k osvětlení tmavé scény.
- ▶ Při focení portrétu je důležité světlo a směr. Pomocí světla lze korigovat náladu.
- ▶ Upozorněte děti, že většina digitálních fotoaparátů má několik přednastavených režimů, jako Sport, Krajina, Portrét, atd.

## NÁMĚT NA AKTIVITY

Rozdělte třídu na 3 skupiny. První skupinu nechte vylosovat, kdo bude model, osvětlovač, fotograf, stylista, kdo bude dělat aranžmá. Ať si vyzkoušejí svoje role a pak ať si je navzájem prohodí. Dejte jim úkol vyfotografovat portrét z výrazného nadhledu, výrazného podhledu, mírného nadhledu, mírného podhledu a v rovině očí. Ukažte, jak se lze vyvarovat efektu „červených očí“ (použití externího blesku nebo redukce jevu červených očí ve fotoaparátu).

Žáci ve druhé skupině mají za úkol vyfotit zajímavý, extrémně malý detail, soustředit se na kompozici. Vysvětlíme žákům styl Makro, funkci, která se využívá při fotografování malých objektů. Některé fotoaparáty umí ostřit již od vzdálenosti jednoho centimetru, takže lze zachytit působivé, jemné detaily, kterých si obvykle ani nevšimneme. Při focení makra je důležité myslet na světlo, abychom zbytečně neclonili fotoaparátem.

Fotografie stáhněte do PC a se třídou je prohlížejte. Která fotografie je nejvíc povedená? Učitel komentuje a připomíná zmíněná pravidla. Vysvětlete žákům (nebo si rovněž zkuste), jak se fotí objekt, který je v pohybu (hlavní roli hraje nastavená doba expozice; delší čas způsobí mírnou rozmazanost ve směru pohybu, opačný dojem vznikne, nastavíme-li střední až delší čas expozice). Digitální fotoaparáty nabízejí i možnost záznamu na video, což ale bere velký kus paměti, takže pořídíte jen několik málo minut.

## 2.5. Vytvoření vlastní prezentace

**Doporučená časová dotace: 4 hodiny**

### CÍL BLOKU

**Seznámení se s programem na tvorbu prezentací a vytvoření vlastní prezentace.**

V projektu je aktivita, ve které žáci vytvářejí svoje vlastní prezentace. Tyto prezentace je vhodné vytvořit v powerpointové podobě. Žáci ostatně tyto prezentace obvykle znají z pedagogových příprav, v našem projektu si tyto prezentace připravuje lektor - cizinec. To může žákům sloužit jako vodítko nebo inspirace. Zpracovaný úkol může být odevzdán na vypáleném CD, odeslán učiteli e-mailem, promítnut třídě na interaktivní tabuli, nebo vložen na Facebook. V této části je potřeba žáky důkladně seznámit s programem na tvorbu prezentací (PowerPoint).

### NÁMĚT NA AKTIVITU

Rozdejte žákům časopisy typu National Geographic, Lidé a země a pod. Na základě článků, které je zaujaly zjistí, jak se žije lidem jinde. Nechte žáky vytvořit vlastní prezentaci z toho, co je v časopise zaujme. Měla by být zaměřena na život lidí v jiné zemi, jejich koníčky, zvyky, rodinný život, školu nebo kulturní vyžití. Žáci mohou též pořídit rozhovor s někým, kdo v dané zemi byl. Vysvětlete žákům, jak nakládat se získanými informacemi, jak rozlišovat mezi objektivními informacemi a bulvárem.

## 2.6. Výroba plakátů a pozvánek na multikulturní den

**Doporučená časová dotace: 4 hodiny**

### CÍL BLOKU

**Využití digitální fotografie, grafického programu nebo programu pro malování k vytvoření plakátu a pozvánky.**

Výroba tiskovin je pro žáky atraktivní činnost a získané dovednosti mohou využít i doma např. při výrobě pozvánky na narozeninovou oslavu. Pedagogové zřejmě narazí na rozdílné schopnosti žáků užívat například grafické programy.

Zadejte žákům výrobu pozvánky či plakátu, nevytvářejte však iluzi, že ten, kdo nejlépe ovládá nějaký

z grafických programů úkol splní nejlépe. Zároveň motivujte žáky, aby se v grafice něco naučili. Vyzdvihněte výtvarné pojetí plakátu, všimněte si volby písma, fotografie, myšlenky, kontextu atd.

### NÁMĚT NA AKTIVITY

#### A) Koláž – fotky doplněné do kresby

Tato varianta je nejjednodušší a zvládnou ji úplně všichni žáci. Z fotografií pořízených digitálním fotoaparátem vybereme ty, které se tématicky hodí pro náš záměr. Fotografie vytiskneme, lihovými fixami doplníme údaje týkající se data, místa a dalších důležitých údajů v programu. Nebojme se experimentu, dětský rukopis dá plakátu či pozvánce ojedinelý ráz.

Fotografií můžeme vytisknout víc, vystříhat z nich detaily a udělat z nich koláž.

#### B) Stáhnout si program Gimp

GIMP je volně šiřitelný nástroj pro bitmapovou grafiku s velmi pokročilými funkcemi a velmi širokým uživatelským rozhraním. Tento program oplývá širokou podporou práce s vrstvami, sofistikovanými maskami, podporou tabletu, širokým spektrem režimů interakce vrstev. Samozřejmostí je podpora standardních 8-bitových formátů, a dokonce i formátu psd (tedy do jisté míry). Program umožňuje vytvářet poutavé grafiky na webové stránky, nebo upravovat fotografie. Majitelé digitálních fotoaparátů mohou využít nástroje pro úpravu tonality, korekci barev a aplikovat další efekty pro získání působivých fotografií i z nedokonalých snímků.

Je jasné, že mezi žáky se liší znalosti ICT. Najde-li se mezi studenty někdo, kdo má počítačovou grafiku jako koníček, uvítá, pokud ho pedagog nasměruje na tento volně šiřitelný program, jehož manuál je rovněž volně šiřitelný na internetu.

#### C) Vložit si fotku do programu malování a tam si dotvořit plakát

Fotografii, kterou máte uloženou v PC si pravým tlačítkem otevřete v programu malování. Kliknutím myši na fotku a zadáním vhodných nástrojů – písma, štětce apod., můžete do fotografie psát či kreslit.



### 3. Zážitkové aktivity s využitím nových médií

#### CÍL BLOKU B v oblasti ICT kompetencí žáků

Práce s programem Windows Movie Maker, propojení dataprojektoru a PC, propojení kamery, skenování fotografií, práce s kamerou, práce s digitálním fotoaparátem.

#### 3.1. Vytvoření animovaného filmu

**Doporučená časová dotace: 8 hodin a následné rozpracování v animačním kroužku během celého školního roku**

##### CÍL BLOKU

**Naučit se postup animace pomocí práce s digitálním fotoaparátem a softwarem na tvorbu animovaných filmů Windows Movie Maker, práce s programy na úpravu fotografií.**

Vytvoření krátkého animovaného filmu je výborné proto, že jde o týmovou práci, kde si žáci mimo jiné mohou vyzkoušet a rozvíjet různé formy komunikace, řešení problémů, delegování úkolů, spolupráce s ostatními, naslouchání druhým a podobně. V neposlední řadě si v této aktivitě mohou ověřit, že jako tým dokáží více, než jako jednotlivci, protože mohou využívat různých dovedností, přístupů a nápadů všech svých členů.

##### NÁMĚT NA AKTIVITU

Cílem této aktivity je vytvořit krátký animovaný film, nebo šot na téma Můj svět tady a tam, případně na téma lidských práv obecně. Pro tuto aktivitu je dobré rozdělit žáky do skupin, ve kterých si jednotliví členové rozdělí role, domluví se společně na hlavním záměru filmu, na technice natáčení, na podrobném obsahu a formě. Někdo může být režisér, někdo může psát scénář, jiný vytvoří aranžmá, někdo animuje, další fotí nebo se postará o hudbu a zvuk atd. Žáci pracují na vytvoření společného filmového díla, kterým se snaží něco sdělit a zároveň mají možnost se umělecky a originálním způsobem vyjádřit. Je možné zadat celé třídě jedno téma na zpracování, nebo každé skupině jiné. Je také dobré vybídnout žáky k tomu, aby si každý vytvořil svoji verzi scénáře. Společně pak v týmu mohou vybrat ten nejzdařilejší (např. formou hlasování), který poté společnými silami nafilmují. Učitel může žáky nechat vylosovat si role, nebo si je žáci sami mohou rozdělit podle vlastních preferencí.

##### POSTUP VYTVÁŘENÍ ANIMOVANÉHO FILMU

Animovaný film je postupné snímání fází pohybu loutek, kreslených postav, předmětů živých či neživých, plastelínových figurek apod. V animovaném filmu se vám může rozpohybovat tužka, která vklouzne do svetru, nebo se plastelínový panáček rozplácne v kaňku na ubruse. Pohyb, který autor získá, je vidět až při projekci. Animovat lze plastelínu, papírové loutky, živé lidi, různé objekty. Žákům můžeme pro motivaci pustit ukázkou z dílny studia Aadman Animations nebo práci z dílny Jana Švankmajera.

Princip animace v tomto projektu spočívá v tom, že se snímek po snímku nafotí digitálním fotoaparátem třeba člověk, plastelínový panáček, nebo objekt, který velmi pomalu mění svoji pozici (např. 4 snímky na pohyb ze stoje do dřepu). Tím, že se obrázky v počítačovém programu postupně seřadí za sebe a spustí v rychlém sledu, dojde k optickému klamu pohybu. Pro herce může být tento způsob trochu náročný, neboť se při každé fotce musí zastavit a vydržet tak, jak je režisér nastaví (většinou to je o velmi malý kousek). Po nafotografování se snímky nahrají do počítače, popřípadě se upraví – ořežou atd. a poskládají se do filmu. Poskládat snímky za sebe a udělat z nich film lze v aplikaci Windows Movie Maker. V této aplikaci můžete stříhat i nahrávat zvuky. Program Windows Maker existuje v několika verzích, které se liší v drobnostech. Na internetu existují praktické příručky, jak Windows Movie Maker obsluhovat.

Nakonec je potřeba film uložit, vypálit na DVD a případně i vytvořit vhodný obal. Obal k DVD je vhodné pro procvičení opět vytvořit na počítači. Například dotvořením fotografie v programu Malování nebo některém grafickém programu pro úpravu fotografií, který máte ve škole k dispozici (např. dříve zmiňovaný Gimp, Photo Shop, Zoner Photo Studio a pod). Stejně tak je možné vytvořit obal v některém textovém editoru za pomoci fotografie a textů, nebo vytvořit fotografickou koláž a pod.

#### 3.2. Vstupování do vysněné krajiny

**Doporučená časová dotace: 3 hodiny**

##### CÍL BLOKU

**Práce s digitálním fotoaparátem, skenerem a dataprojektorem. Naučit se zapojit dataprojektor a správně ho nastavit.**

##### NÁMĚT NA AKTIVITU

Žáky necháme nakreslit krajinu, kde by chtěli žít, ve které se cítí dobře, odpočinou si v ní, která je inspiruje, odvádí do snů... Motivujeme je symboly jako dům, zvíře, krajina apod. Tyto náměty se v kresbách mohou velmi odlišovat v závislosti na tom, odkud žáci pocházejí. Pokud máme ve třídě žáky cizince, může se jejich výtvarný projev velmi lišit. Zadání můžeme jakkoliv libovolně proměnit – místo kresby lze požádat učitele výtvarné výchovy, aby s žáky vytvořil grafiku – suchou jehlu, akvarel apod. Práce vyfotografujeme digitálním fotoaparátem nebo naskenujeme a uložíme do počítače. Dataprojektor propojíme s počítačem a promítneme kresby jednotlivých žáků (grafiku, malbu) na stěnu. Pokud máte v učebně dataprojektor na stálo propojený s počítačem, vysvětle alespoň žákům, jak by správně tyto dvě komponenty měly propojit, jak se ovládá dataprojektor, jak nastavit zobrazení obrazovky i na PC i na dataprojektor, nebo pouze na projektor apod., jaké jsou zásady práce s dataprojektorem.

Autoři obrazů přistupují ke stěně, na které je projekce jejich výtvaru a vstupují do obrazu. (Pokud např. někdo namaloval moře, můžeme mu tělo obalit bílým prostěradlem, tím se promítne obraz na tělo,

a pokud dítě udělá plavecké gesto, výsledkem bude dítě plavající ve svém moři. Na závěr práci znovu vyfotografujeme. Nenechávejte děti u stěny stát s připaženými rukama. Nechte je sedět nebo ležet na lavicích, které zakryjete bílými prostěradly, tak aby děti pluly ve svých lodích, vezly se na mýtických kočárech nebo pásly vysněná zvířata.

### 3.3. Vstupování do reálného světa a svět na míru ušitý

**Doporučená časová dotace: 4 hodiny**

#### CÍL BLOKU

**Naučit se využívat a propojovat více komponent audiovizuální techniky (videokamera – počítač – dataprojektor). Práce s programem Malování nebo grafickým programem na dotváření fotografií.**

#### NÁMĚT NA AKTIVITU

##### 1) Vstupování do reálného světa

Tato aktivita je svým způsobem podobná aktivitě v kapitole 3.2., ale používá jinou výtvarnou nebo vizuální techniku. Můj svět se může v této aktivitě očima dítěte zcela proměnit. Ze školní lavice se děti můžou dostat do hmyzí říše nebo kráčet po Měsíci. Zadejte žákům úkol, co by chtěli zažít, kam by se chtěli podívat a nechte prostor jejich fantazii. Témata si zapisujte. Za domácí úkol nechte žáky vyhledat na internetu kousek videa, které zobrazuje prostředí, kam by chtěli zavítat, nebo co by chtěli zažít – podmořský svět, výbuch sopky, setkání s oblíbenými zpěváky, řízení automobilu atd. Ideální je, pokud sám učitel vybere několik dynamických obrazů - videí tak, aby si žáci mohli dále vybírat.

V této aktivitě by se žáci měli seznámit s tím, jak propojit videokameru s dataprojektorem a počítač s dataprojektorem. Obsluhu všech potřebných přístrojů zvládne jedna osoba, takže nároky na realizaci nejsou nijak velké. Celá sestava je provedena tak, že se dataprojektorem na stěnu promítá zvolený obrázek nebo video z počítače. Videokamera snímá žáka, který vstoupil do promítaného obrázku a obraz z videa se přenáší do počítače č. 2. Obrazovka počítače č. 2 je natočena směrem k účinkujícímu žákovi. Žáci si vyberou video a postaví se k promítané ploše. Na počítači nebo v televizi pak žáci vidí sebe sama ve zvoleném prostředí. Pokud chtějí, mohou své vystoupení před projekční plochou doplnit o dramatické ztvárnění sebe sama v daném prostředí.

##### 2) Svět na míru ušitý

Tento úkol navazuje na předchozí aktivitu, kdy můžeme využít stejný obrázek (fotografii) a žáka vstupujícího do obrazu, nebo můžeme využít i jiné fotografie. Zapojíme opět dataprojektor a počítač. Na počítači si nastavíme program malování nebo Gimp a vyzveme vždy dvě dvojice, aby spolupracovaly. Jeden žák si sedne za počítač, druhý se postaví ke stěně, na které je projekce. Dvojici zadáme úkol – Jaký svět si pro tebe představuji? Jeden žák v programu malování kreslí, dívá se přitom na spolužáka

a dokresluje mu okolí, zasahuje do obličeje (mění barvu pleti). Výsledný obraz vyfotografujeme digitálním fotoaparátem. Jinou variantu žákům nabídneme při prohlížení cestovatelských časopisů – Lidé a země nebo National Geographic. Žáci si vyberou jednu postavu, do které se stylizují za pomoci prstových barev, balících papírů a jiných výtvarných materiálů. Potom se žáci „domalovávají“ na promítané ploše. Výsledek opět vyfotografujeme. Za domácí úkol necháme žáky zjistit co nejvíce informací o kultuře, resp. člověku, do kterého se stylizovali, popř. je můžeme nechat vytvořit powepointovou prezentaci na toto téma.

#### PRO UČITELE

##### Další možnosti propojení techniky:

Základní model: videokamera – televize (kabel: kamera: výstup: A/V – TV vstup: cinch nebo scart, počítač - dataprojektor. Videokameru připojíme k televizi, čímž získáme možnost „přímého přenosu“. Místo kamery je též možné použít digitální fotoaparát.

V případě, že máme obrazový materiál, ze kterého si žáci vybírají promítaná témata, je vhodné disponovat programem na úpravu fotografií, v němž zesvětlíme příliš tmavá místa tak, aby se žák sám na promítané ploše dobře viděl. Video editor (stříhačský program např. Premiere) používáme k přípravě promítaných materiálů či obrazových smyček. Žáky můžeme zpětně konfrontovat se záznamem jich samotných (na videu nebo fotografii).

Více inspirací naleznete ve sborníku Z. Strakošové, Kdy bude ples? Pdf MU, Brno 2008.



### 3.4. Moje město, moje místo

**Doporučená časová dotace: 2 hodiny**

#### CÍL BLOKU

**Vyhledávání informací z různých zdrojů, práce s digitálním fotoaparátem, tiskárnou.**

Město, kde žijeme, kam chodíme do práce nebo děti do školy známe ze svého každodenního života. Ale víme o něm i něco víc?

#### NÁMĚT NA AKTIVITU

Nechte žáky vyhledat informace o místě, které se pojí s jejich školou. Čerpat mohou z místních kronik, ptát se místních lidí, zjistit nějaké informace na úřadě, z internetu, z místních novin apod. Poté vezměte žáky na krátkou vycházku a zadejte jim úkol, aby se dívali okolo sebe. Sledujte horizonty parků, sídlišť, domů. Vybraný horizont nechte žáky vyfotografovat. Fotografie vytiskněte a fixou vyznačte tvar horizontu. Horizonty vyvěste na nástěnku nebo připevněte na tabuli. Ptejte se žáků, co jim horizont připomíná? Něco osobního, třeba klíč? Nebo profil nějakého člověka? Nechte je přemýšlet o místě, které vyfotografovali.



### 3.5. Pohlednice odsud tam a odtud sem

**Doporučená časová dotace: 3 hodiny**

#### CÍL BLOKU

**Práce s digitálním fotoaparátem, skenerem, tiskárnou, vytvoření pohlednice v grafickém programu.**

Nechte žáky přinést nějakou pohlednici, která je z jejich města. Podívejte se, jakým způsobem je prezentováno místo, ve kterém žijete. Jaká jsou tam místa, symboly, budovy? A jak se prezentuje Vaše škola? Nechte žáky zamyslet se nad tím, kdyby vaše škola měla mít svou vlastní pohlednici – jaká místa by tam byla zobrazena, jaké události?

#### NÁMĚT NA AKTIVITU

Nechte žáky projít se s digitálním fotoaparátem po škole a v okolí školy a zaznamenávat, co je zajímavé pro prezentaci nebo představení školy cizím lidem. Nechte je nahlédnout do školní kroniky nebo starých fotografií ze školních akcí a významných událostí. Staré fotografie mohou buď skenovat, nebo nafotit digitálním fotoaparátem. Z nejzajímavějších současných i historických fotografií nechte žáky vytvořit originální pohlednice školy. Pohlednici mohou vytvářet buď na počítači v programu Gimp, Photo Shop nebo Zoner Photo Studio, anebo mohou fotografie vytisknout na barevné tiskárně a vytvořit z nich koláž jako na pohlednici.



## 4. Tvorba animovaného filmu „Můj svět tady a tam“

### BLOK C: PRÁCE ŽÁKŮ NA MODULU „MŮJ SVĚT TADY A TAM“

Tento blok je vhodné pojmout jako náplň kroužku. Žáci budou moci v pravidelných cyklech pracovat na jednotlivých úkolech, metody, které se naučili, budou moci dále zkoušet doma.

Záměrem této aktivity je uvědomit si, že každý má svou životní dráhu, pomocí interaktivních her zdůraznit vlastní identitu, naučit se hodnotit svoje pocity, na něž se váží přání a obavy, vytvořit bezpečný „prostor“, ve kterém je žákovi dána možnost zkoumat předsudky vlastní kultury a naučit se kulturní produkty vidět kriticky.

„Můj svět tady a tam“ lze realizovat jak v hodinách občanské výchovy jako průřezové téma, tak v kroužku, nebo také během několikadenního výjezdu, kterého se zúčastní celá třída.

### 4.1. První setkání: diskuze

**Doporučená časová dotace: 2 hodiny**

#### CÍL SETKÁNÍ

**Připravit atmosféru ve třídě, aby žáci měli dost času říct svůj příběh. Vysvětlit, jak vytvořit strukturu svého příběhu. Vybrat motivy příběhů, které jsou podobné u několika žáků a navrhnout jim, aby pracovali ve stejné skupině, či naopak vybrat příběhy, které jsou zajímavé, originální a navrhnout žákům, aby je realizovali individuálně.**

V úvodu tohoto bloku se pedagogové se žáky zamyslí formou zážitkové pedagogiky nad tématem „Kdo jsem“. Můžete využít metody sebe-reflexního jednání (vytvoření životopisu, skupinové hry a cvičení na vlastní sebepoznání), rozhovory s rodinnými příslušníky, sbírání a pořizování fotografií (z míst kde žijí, kde a jak rád/a trávím volný čas, moje škola).

#### NÁMĚT NA AKTIVITU

Na uvolnění atmosféry a „prolomení ledů“ je dobré na začátek zařadit krátkou hru cca na 10 – 15 min. Dále již žáci sedí v kruhu, měli by vidět na sebe navzájem, na učitele, případně i na tabuli. Potom dejte prostor každému, aby skupině povídal o tom, co je pro něj v osobním životě důležité: kdo je, kde žije, do které školy chodí, na jakou střední školu by chtěl jít, jestli má už jasno, kam se bude hlásit, kde a jak rád/a tráví volný čas: jestli se aktivně baví nějakým sportem a přeje si ve sportu dosáhnout nějakých výsledků, jestli ho baví hudba, hraje na nějaký nástroj, mají doma rodinný koníček, rád píše nebo fotí, hraje šachy, jaké má možnosti svých cílů dosáhnout.

Pro lepší motivaci můžete žákům povědět i svůj příběh, zůstaňte však v omezeném časovém období. Jeden příběh vyberte a na tabuli napište v základních bodech postup (scénář), jak ho vyprávět. Některé příběhy budou mít společné motivy, navrhněte tedy žákům, aby udělali skupinu a dále pracovali společně. Dejte žákům úkol, aby se do další hodiny zamysleli nad svým příběhem. Vysvětlíte jim, že jejich úkolem bude vytvořit si scénář, podle kterého budou příběh zaznamenávat a vymyslí si způsob,



jak by chtěli svůj příběh prezentovat - jestli vytvoří powepointovou prezentaci animaci, mediální dialog, film aj.

## 4.2. Druhé setkání: scénář a produkce

**Doporučená časová dotace: 3 hodiny**

### CÍL SETKÁNÍ

**Začátek práce na scénáři „Můj svět tady a tam“, vysvětlení si zásad scénáře, zorganizování produkčních úkolů a vymezení rolí v pracovní skupině.**

### SCÉNÁŘ

Dejte prostor každému přečíst scénář svého příběhu, pokud je scénář skupinový, ať ho přečte jeden žák. Po každém čtení opravte chyby v pravidlech psaní scénáře. Potom se věnujte produkci. Zadejte žákům, aby na papír každý napsal, jak si představuje realizaci svého scénáře.

### PRODUKCE

Jelikož žáci už druhým rokem pracují v projektu „Jsme lidé jedné Země“, měli by mít znalosti:

- 1) Fotografování digitálním fotoaparátem, stahování fotografií do počítače a grafickou úpravu fotografií.
- 2) Natáčení video kamerou a stahování videa do počítače.
- 3) Vytvoření vlastní powerpointové prezentace.

Žáci by v kroužku měli být seznámeni s dalšími technikami využití ICT, které jsou uvedené v bloku B tohoto manuálu.

Každý žák nebo skupina by měli vybrat techniku, jakou budou používat pro vyprávění svého příběhu, a měli by určit, co všechno k tomu budou potřebovat. Žáci, kteří budou pracovat ve skupině, by si měli rozdělit role: kdo bude koordinovat skupinu, kdo bude fotit, kdo bude vybírat ostatní materiál, kdo bude vybírat hudbu, atd. Součástí této fáze bude také založení nového projektu v datovém úložišti na webové stránce projektu (sekce Projekty škol).

Zadejte žákům, aby začali sbírat materiál: fotografie, hudbu, informace atd.

**Práce na úkolu: 20 - 30 hodin**



## 4.3. Třetí setkání: prezentace a zadání tématu „Kým bych byl“

**Doporučená časová dotace: 3 – 4 hodiny**

### CÍL SETKÁNÍ

**Prezentace hotových prací jednotlivých žáků nebo týmů.**

Tato schůzka má proběhnout v počítačové učebně. Žáci musí mít přístup k počítači a dataprojektoru a budou prezentovat své práce zadané při Druhém setkání.

Následně se věnují tématu „Kým bych byl“. Každý žák nebo skupina, si vybere jeden stát a ke své prezentaci vytvoří „zrcadlovou“ práci. Tedy prezentaci, která by zachycovala pomocí sesbíraných obrázků a informací o vybrané zemi jejich život, kdyby žili v této cizí zemi (jejich zájmy, vzhled, společenské postavení, rodinné vztahy a prostředí, ve kterém by se pohybovali jako občané cizí země, jiného etnika, odlišné kultury). Kromě toho zjistí, jak jsou v dané zemi dodržována lidská práva.

**Práce na úkolu: 20 - 30 hodin**

## 4.4. Čtvrté setkání: závěrečná prezentace

**Doporučená časová dotace: 3 – 4 hodiny**

### CÍL SETKÁNÍ

**Prezentace hotových prací jednotlivých žáků nebo týmů.**

Tato schůzka by měla proběhnout v počítačové učebně nebo společenské místnosti s dataprojektorem nebo interaktivní tabulí. Žáci musí mít přístup k počítači a budou prezentovat své práce.

## 5. Přílohy, seznam literatury

### 5.1. Struktura scénáře

#### MOJE ŠKOLA

##### Koníčky (kroužky)

- ▶ Čeho bych chtěl ve svých zájmech dosáhnout (výhra v soutěži apod.)
- ▶ Jak dlouho se kroužkům věnuji

##### Zájmy, které nejsou organizované

- ▶ Četba, hraní počítačových her, kamarádi a způsob trávení času s nimi, hudba apod.
- ▶ Je nějaká aktivita, které se věnuje celá vaše rodina?

##### Na jakou školu se budu hlásit?

- ▶ Jaký obor budu studovat? Je to v souladu s mým snem?
- ▶ Jaké práci bych se chtěl věnovat, až budu dospělý? Co pro to musím udělat?



### 5.2. Příklad příběhu

*Jmenuji se Pavla a chodím do osmé třídy Základní školy Drnovice. Do stejné školy, jen na první stupeň, chodí i můj bratr Tomáš. Do Drnovic jsme se přestěhovali před třemi lety z Vyškova, což znamená, že už nemusím bydlet s Tomášem v jednom pokoji a že máme rodinný dům se zahradou. Po škole, když nemám žádný kroužek, jdu obvykle za kamarádkou Míšou, nebo s Tomášem k babičce. V pondělí mi na odpolední vyučování navazuje klavír a ve středu angličtina. Na klavír hraju již od sedmi let, dvakrát za rok máme vystoupení pro rodiče. Nevím, jestli na klavír budu chtít hrát ještě na střední škole. Myslím si ale, že je skvělé, že dokážu zahrát melodie mých oblíbených písniček a třeba i populární hudbu. Co mě baví ale ze všeho nejvíc, je hraní počítačových her, což rodiče velmi neradi vidí, hlavně tatínek. Toho taky baví hry, ale stolní. Stolní hry hraje celá rodina hlavně večer, zejména, pokud rodiče mají pocit, že si nás dost kvůli svému náročnému zaměstnání neužili. Když je hezky, tak celá rodina vyrážíme na kole po okolních cyklostezkách.*

*Po škole bych chtěla jít asi na všeobecné gymnázium. Něco mi říká, že rodiče budou chtít, abych byla ekonomka tak jako oni, ale já bych se chtěla stát buď zvěrolékařkou, nebo bych byla ráda tlumočnicí, jezdila bych po světě a poznávala jiná místa.*

### 5.3. Příprava technického scénáře

Technický scénář může mít různé podoby, ale obvykle se dělí na technickou a textovou část. Technická část se obvykle píše do levého sloupce a zahrnuje popisy toho, co postavy dělají, jak vypadá scéna, co má snímat kamera. Tato část se člení podle jednotlivých obrazů nebo stříhů. Textová část zahrnuje dialogy, monology nebo doprovodné mluvené slovo a píše se do pravého sloupce.

#### VIZUÁLNÍ OBRAZ

Postavička z modelíny před fotkou domu

##### Střih

Postavička ve vymodelovaném pokoji ukazuje na jednotlivé kousky nábytku

##### Střih

Fotka plánku cyklostezek. Vymodelovaná postavička se pohybuje po cyklostezce s kresbou kola, bere si do ruky model učebnice angličtiny a klavíru

##### Střih

Fotky domácích zvířat připevněné na špejli, cizokrajné fotky, vystříhané z časopisu. Před nimi se pohybuje postava z plastelíny.

#### TEXT

Ahoj, jmenuju se Pavla, bydlím v Drnovicích v tomto domě.

Tady bydlím už tři roky, bratr Tomáš má svůj pokoj. Toto je počítač, na kterém hraji ráda hry, což ale neradi vidí rodiče. Tady mám Scrable, Osadníky a jiné stolní hry, které s námi pro změnu hraji rodiče.

Když je venku hezky a je volný den, jezdíme rádi na kole. Po škole chodím na angličtinu a klavír, nebo chodím ven s kamarádkou

Po střední škole bych šla ráda na gymnázium. Chtěla bych se stát zvěrolékařkou nebo tlumočnicí. Zatím nemám jasno.

Ke zhotovení animovaného filmu budeme potřebovat digitální fotoaparát a PC. Postup tvorby animovaného filmu je popsán v kapitole 3.1. této publikace.

Přáli bychom si, aby tyto informace a náměty přispěly k úspěchu vaší společné práce se žáky!

#### SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

[www.veskole.cz](http://www.veskole.cz), [www.jbjirkov.cz](http://www.jbjirkov.cz), [www.lidovky.cz](http://www.lidovky.cz), [www.plzenak.cz](http://www.plzenak.cz), [www3.fs.cvut.cz](http://www3.fs.cvut.cz)

Maněnová, M. Učitel primárního vzdělávání ve vztahu k ICT. Hradec Králové: Gaudeamus, 2009. ISBN 987-80-7435-026-9. s. 134.

Zounek, J. ICT v životě základních škol. Praha: Triton, 2006.

Sborník Mimochoodem, by the way. Praha: Brno: PdF MU, 2009.

Strakošová, Z. Sborník Kdy bude ples? Interdisciplinární přístupy ve výtvarných workshopech pro mentálně postižené – výtvarné umění, nová média, hudba, divadlo, performance. Brno: Pdf MU, 2008.

**Poznámky:**

**Vydavatel:**

Tento manuál byl vydán Organizací pro pomoc uprchlíkům v rámci projektu „**J sme lidé jedné Země**“ financováním EU – Evropské strukturální a investiční fondy, OP PPR

Organizace pro pomoc uprchlíkům, Kovářská 4, Praha 9, Libeň, 190 00,  
tel.: (+420) 730 158 781, fax.: (+420) 233 371 258, e-mail: opu@opu.cz

[www.opu.cz](http://www.opu.cz)



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
OP Praha – pól růstu ČR

