



## Metodický list pro učitele

---

Tato aktivita je zaměřena převážně na využití digitálních fotoaparátů či mobilů s fotoaparátem ve výuce. Preferovaný ročník je závislý na zvoleném mezipředmětovém tématu. Pro aktivitu je nutno vzít v potaz nutné využití počítačů s textovým a grafickým programem a tím pádem rozdílné vstupní předpoklady žáků.

**Určeno pro:** 7. a 8. ročník

**Formát práce:** skupinová práce

**Odhadovaná délka aktivity:** 45 minut - 90 minut (v závislosti obtížnosti tématu komixu)

**Hodnocení:** slovní

### Vstupní předpoklady

- Žáci ovládají základní obsluhu fotoaparátu za účelem pořizování snímků.
- Žáci znají funkcionalitu tabulek v aplikaci Word.
- Žáci znají rozhraní grafického programu a umí s ním zacházet.
- Žáci umí upravovat fotky (minimálně ořez).

### Cíle

- Žáci dovedou pracovat ve skupině, přičemž volí vhodné rozčlenění pracovních rolí.
- Žáci se zdokonalí v pořizování vhodných fotografií.
- Žáci dokážou reprodukovat své myšlenky do grafické podoby.
- Žáci si zdokonalí práci s vybraným grafickým programem.
- Žáci zvládnou využít textový editor alternativním způsobem.

### Rozvíjené klíčové kompetence

- Kompetence pracovní,
- kompetence komunikativní,
- kompetence k řešení problémů,
- kompetence sociální a personální.

### Mezipředmětové vazby

Aktivitu lze využít dle tematiky komixu a potřebných kulís ve více předmětech. Primárně je aktivita zaměřena na předmět informatiky.

### Pomůcky

- Digitální kompaktní fotoaparát s příslušenstvím (kabel pro přenos souborů),
- počítač s nainstalovaným kancelářským balíčkem a s grafickým programem,
- kulisy,
- papír o formátu A4 a propisky (tvorba scénáře).



## **Komixování**

Rozvoj digitální gramotnosti u žáků ZŠ

### **Příklady různých témat a jejich příslušnost k předmětu**

- Život brouka (přírodopis),
- Jak Žižka o oko přišel (dějepis),
- Stavba srubu (pracovní výchova),
- Jak se probouzí malá fazolka (pracovní výchova),
- Cestování malého X podél rovnice (matematika),
- Putování po mém kraji (zeměpis).

## **Doporučený software**

### **Freeware nebo Opensource software**

- LibreOffice – Writer, OpenOffice – Writer (pro případné zpracování v textovém editoru)
- Zoner Photo Studio 12 Free, XnView, Gimp (zpracování obrázků)
- Microsoft Office Picture Manager (ořez a rotace obrázků)

### **Placený software**

- Microsoft Word (pro případné zpracování v textovém editoru)
- Zoner Photo Studio, Adobe Photoshop (zpracování obrázků)



Uvedený návod slouží pouze jako orientační výčet dílčích fází. Každou tuto fázi je možné alterovat a rozšířit za účelem rozvoje dalších dovedností a schopností.

## Rozdělení do skupiny

Preferovaná velikost skupiny jsou 3 žáci, z důvodu relativně jednoduchých pracovních úkonů během vytváření komixu. Náročnost procesu tvorby ovšem stoupá v závislosti na zvoleném tématu a také na množství požadovaných komixových bloků.

### Role:

- Scénárista,
- fotograf,
- postprodukce,
- textář,
- herci.

**Potřebný čas:** 5 minut

## Tvorba scénáře

Danou činnost je vhodné plynule navázat po vytvoření pracovních skupinek. Určitě je vhodné mít připravený soubor témat a současně umožnit skupinkám realizaci vlastního tématu. Součástí tvorby je vhodné rozvržení kompozice jednotlivých snímků a přiřazení textových částí. V této fázi je nutno zajistit, aby žáci věděli základní podmínky pro zpracování komixu – hlavně počet komixových bloků a preferovaný nástroj na zpracování. Výsledek této fáze by měl být skeč předpokládaného výsledku. Scénář je možné zpracovávat také v textové podobě v jakémkoliv textovém editoru, ale jedná se o méně názorné zpracování scénáře. Výše zmíněná forma scénáře dětem zaručuje silnější oporu pro výsledné zpracování. Děti se v něm také mohou setkat s komplikovaností, popřípadě neuskutečnitelností, původní představy.

**Potřebný čas:** 10 minut

## Realizace scénáře

### Pořizování fotografií

Během sběru grafického obsahu je nutno zajistit žákům dostatečný prostor. Je-li to možné, měly by se skupiny od sebe vzdálit tak, aby si navzájem nepřekážely během fotografování. Žáci by zde měli probírat požadovanou kompozici a vést nad prací dialog. Fotografie by měly být kontrolovány, neboť mohou vzniknout nežádoucí chyby, např. šum, neostrost, aj.

**Tip:** V případě pořizování fotografií venku je doporučeno přizvat si dozor.

**Potřebný čas:** 20 minut

## Realizace na PC

Finální fáze slouží ke kompletaci jednotlivých snímků. Za tím účelem lze využít textový editor Word nebo jakýkoliv grafický program. Vhodnější varianta je využití obou programů.

|        | Textový editor                                                                                                                 | Grafický editor                                                             |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Klady  | jednoduchá tvorba                                                                                                              | pokročilé grafické nástroje<br>úprava fotek<br>vytvoření atypické struktury |
| Zápory | omezené grafické úpravy<br>fotografie je nutno stejně upravit<br>výsledný komix nevypadá pěkně<br>fotografie je nutno oříznout | výsledek závislý na zkušenostech větší<br>časová náročnost                  |

Tabulka 1: Porovnání textového a grafického programu

Provedení v textovém editoru Word lze provést za pomoci nástroje *tabulka*, přičemž velikost tabulky je závislá na požadované struktuře komixu. Je vhodné také změnit orientaci stránky na šířku – lépe se využívá místo celé stránky.

**Varování:** Je nutno vzít v potaz také časovou náročnost tvorby kulis. Tato činnost je závislá na tématu a není v metodickém listu obsažena.

**Varování:** Je pravděpodobné, že snímky bude potřeba oříznout v nějakém grafickém programu.

**Tip:** Microsoft Word umožňuje vkládat do souboru přesouvací objekty různých tvarů, do kterých je možné vkládat a formátovat text. K dispozici jsou i objekty o tvarech „*bublin*“.

**Potřebný čas:** 10 minut

## Rozšiřující tipy

Aktivitu je možno rozšířit také o dodatečný výklad a činnosti žáků. Mezi často opomíjenou problematiku během samostatných činností žáků patří *autorská práva* a využívání cizího obsahu. Tvorba komixu je přitom vhodnou příležitostí na základní uvedení žáků do dané problematiky.

Níže jsou uvedeny další možné rozšiřující obsahy.

### Autorská práva

Vhodné v případě tvorby komixu s využitím grafického programu. Fotografie je možné totiž rozšiřovat o grafický materiál třetích stran, např. pozadí, tvorbu grafických efektů, aj.

**Varování:** většinu grafického obsahu by měli žáci vytvořit za pomoci fotoaparátu, ne ho stáhnout.

### Grafické úpravy fotografií a design

V případě zpracování komixu za pomoci grafického programu není je vhodně tento nástroj využít také za ke grafické úpravě snímků za účelem vytvoření jednotného designu komixu. K této činnosti je vhodné přistoupit pouze v případě předchozí zkušenosti žáků s potřebnými funkcionalitami.

**Tip:** Ke sladění jednotlivých snímků lze využít nástroj *Vyvážení barev*.

**Varování:** Je vhodné, aby žáci ovládali *ořez* fotografie a *obtékání textu*.



## Fonty

Fáze Realizace scénáře může obsahovat kromě pořizování snímků a tvorbu digitální podoby komixu také vytváření designu výsledné práce. Ten lze rozšířit a vytvořit za pomoci různých grafických fontů pro texty řečí, ale i dalších textových informací, např. název komixu. Jedná se spíše o letmé představení práce s fonty a možnosti jejich pořízení – jsou zde placené i volně dostupné varianty.

Internetové zdroje fontů: [DaFont](#), [FontSpace](#), [UrbanFonts](#), aj.

**Varování:** politika uživatelských účtů školy nemusí povolovat instalaci fontů žákem!

**Tip:** některé fonty nemusí podporovat českou diakritiku. Tu je možno dokreslit do snímku obrazovky pomocí grafického editoru a nadpis vložit jako obrázek.

## Historie komixu

Vhodné spíše pro graficky a historicky zaměřené jedince či ročníky, neboť se jedná spíše o úzce využitelnou teorii, která slouží jako graficky inspirativní zdroj pro následnou tvorbu. Za zmínku a diskuzi stojí „*prapředky*“ komixu (jeskynní malby či hieroglyfy), ale je zde k dispozici mnohem širší prostor – čeští autoři, formy komixů, světově známá díla, aj. Je nutno dbát na nepřehlcní přílišnými informacemi. **Komix** lze považovat za samostatný studijní obor na uměleckých studijních oborech.

