

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝPOČETNÍ A DIDAKTICKÉ TECHNIKY

DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ
DIPLOMOVÁ PRÁCE

BcA. Markéta Hlavatá

Učitelství pro střední školy, obor Učitelství informatiky pro střední školy

Vedoucí práce: PhDr. Lucie Rohlíková, Ph.D.

Plzeň, 2017

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 18. dubna 2017

.....
vlastnoruční podpis

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala za odborné vedení, vstřícnost a cenné rady při tvorbě práce a rovněž za inspiraci a pomoc při plánování projektu a zajištění zapůjčení tabletů pro realizaci hodin ve škole vedoucí své diplomové práce PhDr. Lucii Rohlíkové, Ph.D.

Dále také své někdejší třídní učitelce Mgr. Blance Mervartové za možnost realizace projektu a výzkumu v prostoru Masarykova gymnázia v Plzni, Janu Topinkovi za konzultaci ohledně techniky v učebnách, a také všem žákům tříd KAA a KIB, kteří se hodin zúčastnili.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

OBSAH

SEZNAM ZKRATEK.....	3
ÚVOD.....	4
1 TEORETICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ	6
1.1 HISTORIE	6
1.2 STORYTELLING A JEHO VÝZNAM.....	6
1.3 DIGITAL STORYTELLING – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ	7
1.4 DALŠÍ SOUVISEJÍCÍ POJMY	9
1.4.1 Videoart.....	9
1.4.2 Vizuelní vyprávění příběhů	10
1.4.3 Fotografická esej	11
1.4.4 Informační grafika	12
1.4.5 Sociální příběh.....	12
2 TEORETICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE VÝUCE	13
2.1 VZDĚLÁVÁNÍ PRO 21. STOLETÍ	13
2.2 GRAMOTNOST 21. STOLETÍ.....	14
2.3 DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ.....	15
2.3.1 Důležitost osobního tématu	18
2.4 KREATIVITA (TVOŘIVOST) VE VZDĚLÁVÁNÍ.....	19
2.4.1 Hodnocení kreativity	20
2.5 ZAŘAZENÍ DV DO VÝUKY NA ZŠ A SŠ.....	22
2.5.1 Základní škola.....	22
2.5.2 Střední školy.....	23
2.5.3 Mimoškolní vzdělávací aktivity	24
3 TECHNOLOGIE PRO DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ	25
3.1 MOBILNÍ TECHNOLOGIE VE ŠKOLE.....	25
3.1.1 Výhody využití mobilních technologií.....	26
3.1.2 Možná úskalí využití mobilních technologií.....	27
4 APLIKACE PRO DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ.....	29
4.1 ZÁKLADNÍ APLIKACE.....	29
4.2 DOPLŇUJÍCÍ APLIKACE	33
5 PRAKTICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE ŠKOLE, ZADÁNÍ A PŘÍPRAVA.....	35
5.1 POPIS REALIZACE A ZADÁNÍ	35
5.2 CÍLE HODINY	35
5.3 VOLBA TÉMATU.....	35
5.4 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE	36
5.5 VÝBĚR VHODNÉ APLIKACE	36
5.6 ESTETICKÁ STRÁNKA	37
5.7 VOLBA MATERIÁLU K TVORBĚ ANIMACE	37
5.8 VÝBĚR PŘÍKLADŮ, INSPIRACE	38
5.9 PŘEDPOKLÁDANÁ OSNOVA HODINY.....	39
6 PRAKTICKÁ ČÁST – REALIZACE, VÝSLEDKY.....	41
6.1 KIB - 1. SKUPINA	44
6.2 KIB – 2. SKUPINA	49
6.3 KAA – 1. SKUPINA.....	55
6.4 KAA – 2. SKUPINA.....	60
7 PRAKTICKÁ ČÁST – ZÁVĚRY	65

7.1	KOMPLIKACE A ÚSKALÍ DV VE ŠKOLE	65
7.1.1	Témata.....	65
7.1.1.1	Vulgární projev nebo téma	65
7.1.1.2	Násilí.....	66
7.1.1.3	Alkohol.....	66
7.1.1.4	Kontroverzní témata	66
7.1.2	Úskalí materiálu	67
7.1.3	Úskalí dostupnosti fotoaparátu	67
7.1.4	Čas.....	67
7.1.5	Další potenciální problémy	68
7.2	JAK KOMPLIKACÍM PŘEDEJÍT	68
7.3	MOŽNOSTI ZPRACOVÁNÍ VÝSLEDKŮ.....	70
7.3.1	Editace a střih	70
7.3.2	Multimediální podklad DV a autorské právo	71
7.3.3	Sociální sítě	71
7.4	ZÁVĚR.....	72
8	VÝZKUMNÁ ČÁST – DOTAZNÍKY.....	73
8.1	METODOLOGIE VÝZKUMU.....	73
8.2	PRŮBĚH ŠETŘENÍ A INTERPRETACE DAT	74
8.3	VYHODNOCENÍ HYPOTÉZ	91
8.4	ZÁVĚRY VÝZKUMU.....	94
	ZÁVĚR	96
	RESUMÉ.....	98
	SEZNAM LITERATURY A PRAMENŮ	99
	SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A PŘÍLOH	102
	PŘÍLOHY.....	I

SEZNAM ZKRATEK

AP – autorské právo

CZ – český jazyk

DP – diplomová práce

DV – digitální vyprávění

EN – anglický jazyk

ICT – informační a komunikační technologie

iOS – operační systém Apple

IVT – informační a výpočetní technika (předmět ve škole)

RVP – Rámcový vzdělávací program

SŠ – střední škola

SVP – speciální vzdělávací potřeby

ŠVP – Školní vzdělávací program

VŠ – vysoká škola

ZŠ – základní škola

ZUŠ – základní umělecká škola

ÚVOD

Diplomová práce na téma Digitální vyprávění (DV) se zaměřuje na sestavení vhodného postupu pro aplikaci DV do výuky. V současnosti se digitální technologie postupně stávají stále důležitější součástí našich životů, což má vliv i na požadavky na dovednosti a gramotnost moderního člověka ve 21. století. Tyto skutečnosti vyžadují mimo jiné implementaci nových metod výuky do tradičního vzdělávání.

Cílem práce je představit jednu z těchto inovativních metod – DV, a na základě studia odborných teoretických pramenů a praktické zkušenosti ve škole vytvořit soubor doporučení, výhod a úskalí s reálnými příklady, která DV ve škole a jeho příprava přináší. Dále potom mapování a zkouška některých aplikací pro mobilní digitální technologie, které lze využít pro DV a jejich uspořádání na základě vlastností, specifik a míry vhodnosti pro tvorbu DV.

V první části se práce zabývá teoretickým podkladem dané problematiky, na základě seznamu literatury a pramenů. Kapitola se zabývá historií, významem a vymezením pojmů storytelling, digitální vyprávění příběhů, vizuální příběh a také pojmů souvisejících (videoart, infografika, fotografická esej, sociální příběh). Následuje část zabývající se implementací DV a dalších metod do výuky s ohledem na koncept dovedností 21. století a rozvoj digitální gramotnosti. K zařazení DV do výuky je rovněž nutné rozvést pojem kreativita (tvořivost) ve vzdělávání a problematiku jejího hodnocení. V závěru kapitoly jsem se pokusila definovat možnosti zařazení DV přímo do výuky na ZŠ, SŠ a mezi mimoškolní vzdělávací aktivity.

Další důležitou složkou této práce je kapitola o technologické podpoře DV, která pojednává mimo jiné o využití mobilní digitální technologie ve škole a výhodách a úskalích této technologie. V návaznosti na tuto kapitolu jsem sestavila seznam aplikací vhodných pro tvorbu DV, které jsem na základě využitelnosti rozdělila na základní a doplňující.

Součástí zadání DP je realizace praktického projektu ve škole. Připravila jsem projekt s využitím mobilní digitální technologie (tabletů), který jsem realizovala ve dvou třídách na Masarykově gymnáziu v Plzni. Praktická část práce v úvodu pojednává o jednotlivých náležitostech přípravy tohoto projektu (zadání, cíle, technická specifika, inspirace,...) a dále rozebírá jednotlivé výsledky práce žáků. V závěrečné části na základě poznatků

z hodin sestavuji přehled možných úskalí DV ve výuce a dalšího možného zpracování výsledků práce (editace, prezentace atd.).

Poslední kapitolu DP tvoří představení, rozbor a výsledky výzkumného šetření, které probíhalo formou polostrukturovaného dotazníku pro žáky, v rámci realizace projektu.

1 TEORETICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ

V následující kapitole se budeme zabývat definicí digitálního vyprávění příběhů, jeho významem a dalšími s ním souvisejícími pojmy.

1.1 HISTORIE

Vyprávění příběhů jako takové provází lidstvo od nepaměti a v podstatě se jedná o nejstarší a nejpůvodnější formu předávání poznatků a zkušeností ostatním, jinak by se dalo říci učení. Svět kolem nás je tvořen stále se odvíjejícími příběhy, které nám pomáhají obstát v každodenní realitě a čerpat z poznatků našich předků, ať už se jedná o dětské pohádky nebo historické záznamy. Vyprávění příběhů tedy není žádným cizím pojmem, ale návratem ke kořenům a znovuobjevování staré tradice. Podle Voráčové (2013) se jedná o nejpřirozenější činnost lidí a zároveň jednu z prvotních forem umění. Důkazy o tom máme např. ve formě starověkých písemných památek, nejstarší příběhy byly nalezeny v Egyptě (náboženské a zábavné příběhy – až 2000 př. n. l.), Mezopotámii (Epos o Gilgamešovi - asi 3000 př. n. l.), Indii a Číně. Jisté však je, že jim předcházely příběhy předávané ústně, tedy ještě mnohem starší.

1.2 STORYTELLING A JEHO VÝZNAM

Anglický termín pro vyprávění příběhů je storytelling - značí interaktivní živou formu předávání příběhu vypravěčem divákovi s využitím uměleckých prvků. V Pedagogickém lexikonu se uvádí: *„Jde o uměleckou formu, která staví na jazykovém umění, použití hlasu, pohybu a gesta k zobrazení prvků, obrazů a představ vycházejících z konkrétního příběhu určitému publiku. Rozhodujícími prvky storytellingu jsou děj a postavy, stejně tak jako poselství příběhu. Storytelling není možný bez osoby vypravěče a jeho publika.“* (Pavlovská, 2011)

Vyprávění příběhů umožňuje divákovi poznat mimo jiné např. rozdílné hodnoty a jejich vytváření a formování, náhled do odlišných kultur, představuje také modelové situace, s nimiž se posluchač v životě může setkat a utváří tak jeho osobnost. Podle Pavlovské (2011) také vzniká výjimečná vazba mezi vypravěčem a posluchači (ve vzdělávání tedy učitelem a jeho žáky), vypravěč předkládá divákům nové vědomosti a zkušenosti takovou formou, že se učí, aniž by se cítili být poučováni. Díky rozličným postavám v příběhu mají příjemci možnost se s nimi identifikovat a lépe tak pochopit jejich a život a cíle a tím

pádem z nich dále čerpat. Vypravěč prostřednictvím svého příběhu také rozvíjí schopnosti posluchačů (potažmo žáků), jako je schopnost naslouchat, pochopení, porozumění a zároveň také empatie, obohacuje jejich slovní zásobu a umocňuje schopnost aplikace nových slov a slovních spojení v kontextu. Zapojeny jsou tedy obě mozkové hemisféry, myšlenky a emoce fungují současně. Zajímavý příběh nebo umělecký zážitek zároveň posluchače motivuje k vlastní tvorbě, autorskému psaní vlastních příběhů, či jiné formě sebevyjádření a tvořivého přístupu, nebo alespoň podnítí jejich zájem o literaturu a čtení (další příběhy). S tím souvisí i schopnost vyjádřit se (vyprávět) a komunikovat i jinak než slovy. Důležité je také rozvíjení posluchačovy představivosti a fantazie, kterou má potom možnost zhmotnit a předávat ostatním, sám se tedy stává vypravěčem. Díky tomu pak mohou být poznatky, historie, kultura a vědění zachovány a předávány a znovu interpretovány dál.

Storytelling můžeme dělit na dva druhy. Ústní storytelling (tedy ústní vyprávění příběhů) je model, kdy vypravěč vypráví příběh, zatímco diváci si jeho sdělení individuálně představují, tedy ho v podstatě spoluvytváří. Nejedná se o předem připravený výstup, vypravěč obvykle vede s publikem určitou formu dialogu a musí také reagovat na nastalé podmínky a atmosféru. Často se takové formy vyprávění příběhů užívá v rámci určité kultury, ať už za účelem zábavy, výchovy nebo poučení. Pokud vyprávění neprobíhá ústně, ale využívá moderních technologií, můžeme mluvit o digitálním vyprávění příběhů (digital storytelling). Podrobněji jej budeme definovat v následující části.

Na vyprávění příběhů lze obecně pohlížet jako na prostředek šíření znalostí a kultury, ale také jako na výchovný postup moderní pedagogiky, určitou odnož performance art (či jinou formu umění), prostředek sebepoznání a rozvoje sebe sama, terapii nebo jen zábavnou volnočasovou aktivitu.

1.3 DIGITAL STORYTELLING – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ

Digitální vyprávění příběhů (DV) využívá k přenosu příběhu digitální technologii, internetovou síť, nebo jiné médium. Digitálním vyprávěním je myšlena: „*Forma sdělení příběhu po internetové síti. Příběhy, které jsou prostřednictvím internetu "vyprávěny", reflektují často skutečné události. Méně je příběhů zcela fiktivních. Autoři jsou neprofesionální, mnohdy anonymní a reagují na aktuální dění.*“ (Pavlovská, 2011)

Je to ve své podstatě rozšíření tradičního pojetí vyprávění příběhů o nové možnosti digitální technologie. Starší původní podoba ústně vyprávěného příběhu je propojena s obrazem (ať už se jedná o video nebo nepohyblivý obraz), hudbou, zvukem (popř. mluveným slovem) nebo jen psaným textem, což jí dává zcela nový rozměr. Nabízí se zde srovnání s filmem, či jakoukoli animací. Podstatným rozdílem mezi filmem a DV je způsob vyprávění. DV je vyprávěno v první osobě, vypravěč je tedy zároveň tvůrcem příběhu. Zároveň je flexibilní a interaktivní a často vytváří a formuje určitou komunitu. DV může fungovat prostřednictvím mnoha různých forem, např. digitální video, hra, píseň, klip, webová stránka, videoblog, virtuální realita atd. Právě díky využití moderních digitálních technologií odpovídá DV kompetencím a dovednostem 21. století, kterým se budeme věnovat v příslušné kapitole.

Samotný pojem digitální vyprávění příběhů zavádí v 80. letech Joe Lambert, americký výtvarník. Spolu s Danou Atchley zakládají Center For Digital Storytelling, dodnes fungující umělecké centrum, zprostředkovávající možnosti tvorby digitálního vyprávění osobních zkušeností a příběhů. Lambert (2010) také pro Center For Digital Storytelling vytvořil základní metodiku zvanou Sedm základních prvků DV. Samotná tvorba DV není omezena žádnými pravidly, přesto je užitečné některá základní doporučení dodržet. Podle Lambertovy teorie jsou to:

1. **Úhel pohledu** – Jasně patrný pohled autora a centrální bod příběhu.
2. **Dramatická otázka** – Otázka, udržující divákovu pozornost, která je zodpovězena v závěru příběhu.
3. **Emocionální obsah** – Příběh je divákům přiblížen a více na ně zapůsobí, prostřednictvím osobního pohledu a emoce vypravěče.
4. **Využití vlastního hlasu** – Publikum lépe pochopí kontext příběhu, pokud zvolíme osobní přístup.
5. **Síla doprovodného zvuku** – Vhodný hudební podkres popř. zvukové efekty pomohou podpořit linii příběhu.
6. **Přiměřenost** – Diváci by neměli být přehlceni a unaveni příliš dlouhým nebo zbytečně složitým příběhem. Je tedy vhodné zaměřit se na hlavní děj a nepouštět se do příliš mnoha detailů.

- 7. Tempo** – Důležité je zvolit přiměřené tempo a rytmus příběhu, abychom diváky nenudili, nebo naopak nepřehltili příběhem.

Dramatický oblouk

Z Lambertovy školy také vychází myšlenka, že dalším důležitým prvkem dobrého DV (i příběhu obecně) je tzv. dramatický oblouk. Jedná se v podstatě o rozdělení příběhu na několik po sobě jdoucích částí. Dodržením tohoto postupu většinou docílíme ucelenosti a přehlednosti příběhu a zároveň jisté uzavřenosti událostí. Stěžejní v tomto případě je dobře připravený začátek a konec. V úvodu bychom měli diváka uvést do děje a představit mu ústřední postavu, s níž má možnost navázat „vztah“, ztotožnit se s ní a průběžně pochopit její úlohu a motivace. Pokud vyprávíme v první osobě (bez ohledu na to, zda jsme nebo nejsme hrdinou příběhu), představuje to výhodu, lepší zobrazení emocí a působení na diváka. Dalším bodem dramatického oblouku je vznik problému, tj. hlavní zápletky. Následuje budování děje a hledání řešení, které by mělo končit nalezením určitého řešení, rozpletením zápletky popř. zodpovězením nastolených otázek. V závěru příběhu se doporučuje pracovat s ponaučením, jež z něj plyne, či vyústěním děje. Nemusí být vůbec formulováno slovy jako např. v bajkách, jde o to, aby si diváci uvědomili dopad příběhu a přemýšleli o něm. K tomuto účelu stejně dobře jako slova nebo text poslouží i hudební podkres nebo vizuální zobrazení.

Některé aplikace pro mobilní zařízení, s nimiž jsem se setkala během jejich mapování, umožňují pracovat s DV rovnou na principu dramatického oblouku, takovou aplikací, je např. Toontastic. Začleněním DV příběhů do edukačního procesu se budu dále zabývat v následující kapitole.

1.4 DALŠÍ SOUVISEJÍCÍ POJMY

V návaznosti na definici a popis digitálního vyprávění se nyní budeme zabývat několika dalšími pojmy, které s DV souvisí a s kterými budeme operovat také v následující kapitole.

1.4.1 VIDEOART

Videoart má s DV jisté společné prvky, především je to skutečnost, že k vytváření videa autor využívá moderní technologie a vyjadřuje jeho prostřednictvím určitý názor nebo vlastní postoj. Oproti DV však videoart nemusí obsahovat děj ani mít jasně

vymezený příběh, nepotřebuje postavy, ani dialogy. Videoart se objevuje v 60. letech 20. století, snaží se využít moderní média a technologii k rozvoji komunikace a nabízí na video jako takové zcela nový pohled. Často má formu performance nebo videoinstalace, z toho vyplývá, že do jeho tvorby jsou v tomto případě nějakým aktivním způsobem zapojeni i diváci, kteří k němu často přispívají jen vlastní interpretací díla. Na samotné video, tedy jeho obsah, je nahlíženo různými způsoby, což podněcuje fantazii a kreativitu diváka

Dalším zásadním rozdílem je pohled na videoart z hlediska vzdělávání. S termínem videoart ve škole pracují především učitelé výtvarné výchovy, jedná se tedy o oblast čistě výtvarného pohledu na video.

„V případě uměleckého videa můžeme mluvit o vysoké míře entropie – výklad obsahu se může u každého jedince lišit. Zde ovšem také platí, že hrozí nepochopení smyslu díla, a to v případech, kdy umělecké video nenaváže s divákem vztah. V opačném případě, kdy divák aktivně participuje na díle, může nabídnout videoart hluboký prožitek. Digitální příběh pracuje obvykle s klasickými filmovými technikami a tuto míru „překvapení“ a množství výkladů nenabízí. Jeho přednosti tkví především v osobním popisu událostí, v předávání myšlenek, názorů, emocí a v případě výukových příběhů i v předávání vědomostí.“ (Slánská, 2011, s. 69)

Jinak řečeno, jelikož DV nenabízí tolik rozličných výkladů, je vhodnější pracovat s ním v jiných předmětech, než je výtvarná výchova, kde může významně přispět k rozvoji kreativního myšlení a tvořivosti žáků.

1.4.2 VIZUÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ

Jak již bylo řečeno výše, DV nemusí nutně obsahovat všechny prostředky vyjádření (video, obraz, zvuk, hudba, text atd.) naráz, ale lze s nimi pracovat jednotlivě. Pokud vyprávíme příběh pouze prostřednictvím obrazů, ať statických, či pohyblivých, můžeme mluvit o označení vizuální vyprávění příběhů (visual storytelling). Ačkoli toto slovní spojení není tak známé jako např. DV, jeho prvky najdeme již v dávné historii. Příběh sám může a nemusí být podporován vyprávěním (textem nebo slovem). Příklady obou těchto typů najdeme napříč celou historií lidstva. Např. fresky a hieroglyfy provázející egyptské faraony do dalšího života, nástěnné malby s obřady a hry s býky v paláci Knóssos na Krétě, Ghibertiho bronzové Rajske dveře ve Florencii zobrazující starozákonní příběhy, či tradiční japonské svitky. To všechno by se dalo považovat za formu vizuálního vyprávění příběhů.

V historii se můžeme v mnohém inspirovat, např. z hlediska média, jehož prostřednictvím se příběh přenáší, nemusíme nutně pracovat jen s médiem digitálním, nebo klasickým jako je papír. Médii se může stát např. oděv (během studia na umělecké škole, jsem se setkala s vizuálním příběhem inspirovaným inuitskými pověstmi, zobrazeným na kolekci oblečení), kámen, hlína nebo třeba lidské tělo (tetování).

Komunikovat tímto způsobem s divákem nám umožňuje rozličné množství prostředků. Animace, video, fotografie, ilustrace, grafika nebo také jejich kombinace, fotomontáž, koláže apod., to všechno můžeme k vyprávění příběhu využít. Příběh sám může a nemusí být podporován vyprávěním textem nebo slovem. Oblíbená forma vizuálního vyprávění příběhu je tedy i komiks, v současné době velice oblíbená a perspektivní umělecká disciplína. Důležitými aspekty jsou také postavy a hrdinové, kteří příběhem hýbají a provázejí ho, prostředí, kde se odehrává (skutečné, či imaginární).

1.4.3 FOTOGRAFICKÁ ESEJ

V případě, že k vyprávění příběhu využijeme soubor fotografií, můžeme použít termín fotografická esej. *„Fotografická esej pracuje se stejnými postupy jako klasická literární esej, pouze slova jsou zde přeložena do vizuálního jazyka. Fotografická esej je jednoduše řečeno sbírka fotografií, které jsou řazeny ve specifickém pořadí, tak, aby vypovídaly o vývoji událostí, emocí a konceptů. Fotografická esej může být cesta, jak přivést k životu běžnou sbírku fotografií a také cesta, jak oslovit ostatní.“*(Slánská 2011, s. 71, Dickson 2008)

V dnešní době je fotografie velice oblíbeným prostředkem sebevyjádření. Nemluvíme tady pouze o fotografování profesionálním vybavením, ale i třeba jen mobilním telefonem. Prostřednictvím sociálních sítí má potom každý možnost svou práci veřejně prezentovat a v podstatě tím sdělovat vlastní pohled na svět (vyprávět příběh). K samotné tvorbě fotografické eseje, je však potřeba více. Zejména musíme chápat princip vyprávění příběhu a vědět, jak jeho stěžejní prvky zachytit. Pokud fotograf příběh dokumentuje, musí vnímat emoce aktérů, být schopen zachytit dění a rychle reagovat na změny kolem sebe. Takové fotografické eseji říkáme narativní. Pokud příběh sám tvoří, nebo se zaměřuje na určitý společenský problém, neobejde se bez znalosti a schopnosti vytvořit a inscenovat, popř. zachycovat symboly a scénu, která je k vyprávění příběhu nezbytná. V tomto případě mluvíme o fotografické eseji tematické. Neméně důležité pro

příběh a sdělení, je také výběr fotografií a jejich seřazení. Výsledný soubor fotografií, seřazený buď chronologicky, nebo podle autora, by pak měl v ideální podobě vyprávět příběh beze slov.

1.4.4 INFORMAČNÍ GRAFIKA

Informační grafika (infografika) je termín zavedený kolem roku 1960. Šlo o nový přístup ke sdělování informací, a to spojením informace s grafikou, tedy obdobně řečeno k jejich vizualizaci. Podle Slánské (2011) prošla infografika od té doby značným vývojem a rozvinula se do dnešní sofistikovanější podoby. Můžeme již tedy mluvit o umění zprostředkovávání a sdělování dat a informací. Infografika tedy čtenáře vzdělává a zároveň umožňuje udržet informaci delší dobu v povědomí.

Názory na ideální podobu infografiky se různí. Někteří autoři považují za důležitou úlohu smysluplného příběhu ve sdělení a kritizují převažující význam a složitost výtvarné stránky. Naproti tomu jiní nepovažují příběh v infografice za stěžejní prvek. Dalším úskalím této formy předávání informace je snadná manipulace a zkreslení dat přejatých z neověřených zdrojů. To může nahrávat manipulativní reklamě a marketingu, kde se s tímto pojmem setkáme nejčastěji.

Pracujeme-li s infografikou obecně, měli bychom se zaměřit na její srozumitelnost (z hlediska předání informací), logickou strukturu dat a jasné obecně známé symboly. Infografika s příběhem dále staví na již zmiňovaných pilířích, jimiž jsou originální námět, příběh, zobrazení emocí a zjednodušením složitějšího sdělení metaforou, která zároveň usnadní jeho zapamatování.

1.4.5 SOCIÁLNÍ PŘÍBĚH

Posledním z pojmů souvisejících s DV, jimiž se budeme zabývat, je sociální příběh. Jedná se o metodu používanou ve speciální pedagogice. Jedná se o osobní příběh vyprávěný očima konkrétního člověka, obsahující jasné sociální instrukce, jak se zachovat v určité sociální situaci. Tato definice se dotýká charakteristiky DV. Příběhy mají předcházet problematickému chování např. u osob s poruchami autistického spektra. Mají však úspěch i u dětí bez SVP, např. s přípravou velmi malých dětí na návštěvu lékaře nebo cestu do školy apod.

2 TEORETICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE VÝUCE

2.1 VZDĚLÁVÁNÍ PRO 21. STOLETÍ

Pojem dovednosti 21. století vznikl v reakci na dynamicky se měnící okruh požadavků na vzdělání a práci na počátku 21. století. Jak uvádí Neumajer (2013), všeobecně se již má za to, že je třeba přehodnotit a nově definovat vzdělávací cíle a modernizovat tradiční pohled na vzdělávání společnosti a s ohledem na nově požadované dovednosti. Neznamená to ztracení dosud používaných metod, ale spíše jejich obohacení o nové inovativní výukové aktivity.

Tento postoj reprezentuje např. Innovative Teaching and Learning (ITL) Research společnosti Microsoft. Neumajer (2013) vyzdvihuje právě skutečnost, že model vytvořený tímto uskupením, není pouze teoretický, ale zabývá se konkrétními výukovými aktivitami, jež pomáhají rozvíjet zmíněné dovednosti pro 21. století. Tyto aktivity nazýváme inovativními výukovými aktivitami. Na základě výzkumného šetření, stanovili odborníci několik hlavních charakteristik těchto aktivit a zároveň dovedností žáků.

1. **Spolupráce** – spoluprací je v tomto případě myšlena společná práce více žáků, vyžadující diskuzi, společný rozbor problematiky a samozřejmě společná cesta k výsledku.
2. **Budování znalostí** – znalosti jsou budovány postupně různými metodami, s využitím kritického myšlení před pouhým opakováním informací. Žák pracuje s vlastní interpretací problému, jeho analýzou, syntézou a konečným zhodnocením.
3. **Sebeřízení** – řízení aktivit a práce z větší části učitelem již není pravidlem. Naopak žák by měl přijímat větší míru zodpovědnosti za sebe sama a svou práci. Tato podpora sebekázně by měla pomoci žákům i v budoucím životě. S tím souvisí fakt, že činnost by měla být dlouhodobějšího rázu a žák dobře seznámen s cíli a kritérii pro jejich splnění, sám je pak zodpovědný za plán své práce a koordinuje ji na základě komentářů učitele ještě před samotným odevzdáním.
4. **Inovativní řešení problémů** – řešený problém by měl být pro žáka nový a představovat pro něj výzvu. Nikdy nemá k dispozici všechny informace, je tedy veden k experimentování, hledání alternativních řešení a jejich ověřování.

5. **Využití ICT pro samotný proces učení** – ICT by měl žák využívat přímo k provedení dané aktivity a musí být její nepostradatelnou součástí (podrobněji se jimi budeme zabývat v kapitole 2.1.1).
6. **Pokročilé možnosti a způsoby komunikace** – *„Pokročilá komunikace probíhá, pokud žák vyjadřuje soubor vzájemně propojených či navazujících myšlenek pro vyjádření netriviálního sdělení, například formou prezentace obsahující více navazujících nápadů. Za vícedruhovou komunikaci se považuje aktivita, při které žák využívá více nežli jeden komunikační prostředek a to způsobem, kterým se vzájemné působení prostředků synergicky doplňuje a bez některého z nich by nebylo možné dosáhnout požadovaného efektu.“ (Neumajer, 2013)*

Ke každému bodu byl rovněž přiřazen soubor indikátorů, které je třeba plnit, aby si žák danou dovednost osvojil.

DV můžeme mezi tyto inovativní metody zařadit. Při vytvoření vhodného projektu můžeme jeho prostřednictvím rozvíjet tyto hlavní charakteristiky vedoucí k dovednostem 21. století.

2.2 GRAMOTNOST 21. STOLETÍ

Gramotnost definuje Pedagogický slovník (*Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 85-86*) jako *„schopnost aplikace některých specifických dovedností“*. V klasickém pojetí školy známe např. gramotnost matematickou, čtenářskou, literární, jazykovou apod. V kontextu školy 21. Století se však dostávají do popředí nové druhy gramotnosti, které souvisí především s využíváním digitálních technologií. Neumajer, Rohlíková a Zounek (2015) uvádějí ve své publikaci přehled čtyř nových gramotností Ala-Mutka (2008).

- **ICT gramotnost** – zahrnuje technické znalosti a dovednosti v ovládnutí a využití počítače a počítačových programů.
- **Internetová gramotnost** – jedná se o dovednosti a schopnosti orientovat se v prostředí internetu a využívat smysluplně jeho možnosti a znalosti v oblasti prostředí internetových sítí.
- **Informační gramotnost** – se zaměřuje na nalézání informací a další kritické zacházení s nimi, tzn. organizaci a postupné zpracování.

- **Mediální gramotnost** – získané znalosti a dovednosti je třeba umět využít a vhodně interpretovat, tyto schopnosti zahrnuje mediální gramotnost. Vzniklé mediální sdělení také žák musí umět použít v rozličných životních situacích a přistupovat k němu kriticky. Do oblasti mediální gramotnosti samozřejmě spadají i komunikační dovednosti.

Tyto body se dají shrnout jako schopnosti aktivně pracovat s jakýmikoli digitálními technologiemi (viz kapitola 3) v situacích, které přinese každodenní život a společně tvoří tzv. digitální gramotnost.

2.3 DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ

Síla dobrého příběhu ve výuce je nezpochybnitelná, tím spíše vyprávění podloženého přímou zkušeností učitele. V severní a severozápadní Evropě je běžná účast odborných vypravěčů (často s divadelní praxí) ve vyučování, kteří žákům vyloží danou problematiku. Sami tamní učitelé také absolvují školení zaměřená na zdokonalování vyprávění a inspiraci k vlastnímu výkladu. V ČR tato praxe zatím obvyklá není a cestu k českým učitelům si teprve hledá. Jak píše Voráčková (2013) ze zahraničních zkušeností vyplývá, že výsledky jsou pozitivní. Posluchači (žáci a studenti) si lépe zapamatují fakta a hlouběji se ponoří do problematiky prostřednictvím emocí. V roce 2013 vzniká v ČR nezisková organizace Storytelling o. s., která začíná organizovat workshopy zabývající se touto inovativní metodou výuky. Cílem sdružení je uvést ji do povědomí nejen pedagogů a umělců, ale také široké veřejnosti. DV vyprávění jako takové je nejvíce rozšířeno v praxi v anglicky mluvících zemích, především v USA a to často v rámci IVT.

Co se týká přímého zařazení do výuky, výhodou DV je to, že v roli vypravěče však nemusí být pouze učitel sám. *„Dáme-li příležitost vyprávět samotným žákům, vytvoříme tím takové výukové prostředí, které žáky navede na cestu vyprávění pestrých a smysluplných příběhů po celý zbytek jejich života.“ (Brdička, 2007)*

V případě, že mohou žáci vyprávět nejen slovem, ale také za podpory digitálních technologií, které znají a využívají, zvyšuje se tím podle Brdičky (2007) zájem žáků o výuku a jejich motivace k práci. Zároveň je podpořena digitální gramotnost žáků a další dovednosti 21. století. V průběhu tvorby vhodně zvoleného DV jsou navíc podpořeny

kompetence k řešení problémů, sebevědomí žáků, mezilidské vztahy a tolerance. Brdička (2007) dále definuje základní principy využití DV ve vzdělávání v několika bodech:

1. Vizuální předávání informací je efektivnější než pouze zvukové, či psané.
2. Čím univerzálnější jsou daná témata pro DV, tím snazší je pro žáky najít si k nim osobní vztah.
3. Seberealizace formou vyprávění osobního příběhu a názoru může žákům pomoci prosadit se ve světě mnoha informací a médií, aniž by museli zveřejňovat soukromé osobní údaje.
4. DV má velký potenciál ve výuce a dávají smysl vlastní tvorbě žáků.
5. S kvalitní textovou předlohou můžeme vytvořit lepší DV.
6. Výuková metoda DV je uplatnitelná napříč všemi stupni škol (ZŠ, SŠ i VŠ).
7. Všichni žáci mají o čem vyprávět, je však třeba je k tomu motivovat a podat jim pomocnou ruku.

Pokud se žák navíc seznamuje s příběhy vrstevníků, umožňuje mu to porovnávat své zkušenosti s těmi jejich, což mu může pomoci v sebepoznání a pochopení. Tato atmosféra utužuje kolektivní vztahy, komunikaci a důvěru a toleranci mezi žáky. Zajímavé nebo aktuální téma také může pomoci rozvést ve třídě diskuzi, je tedy užitečné i na seznamovacích kurzech prvních ročníků apod.

Voráčková (2013) považuje za jádro DV příběhů tvořivost a aktivní učení. V článku Metodického portálu uvádí, že DV umožňuje žákům zřetelněji vnímat souvislosti mezi informacemi, které by za použití klasických metod výuky vnímali nesouvisle, a pomáhá jim lépe chápat kontext.

Dalším velice pozitivním efektem zařazení DV do výuky je pomoc žákům se SVP, popř. problémy se začleněním do kolektivu. Např. žáci, kteří mají problémy s komunikací, vyjadřováním a mluveným projevem, mohou pomocí vizuálních prvků, textu a zvuku snadno vyjádřit vlastní pocity a vyprávět příběh, aniž by se cítili omezeni. To může pomoci celému třídnímu kolektivu své spolužáky lépe pochopit. S touto problematikou souvisí i pojem sociální příběh, kterým se krátce zabývá předešlá kapitola.

Prostřednictvím DV se také mohou žáci vyrovnat se složitou nastalou životní situací, jako např. smrt v rodině, problémy s láskou, šikana nebo rozvod rodičů, o níž by se slovem nebo písemně zdráhali vyjádřit. Samozřejmě je možné se podělit i o vlastní úspěchy a koníčky. Se současnými možnostmi internetové publikace vlastních výtvorů se DV dostává z prostředí školy a může se postupně přesunout mezi volnočasové aktivity žáků a podporuje tak jejich kreativitu. Mnoho žáků si např. vede na internetu osobní fotografický nebo video blog. DV ve výuce jim může ukázat nové cesty a možnosti projevu. Vlastní blog může publikovat také celá třída.

Vztah mezi technologií, DV a edukačním procesem demonstruje Slánská (2011) na modelu nazvaném Konvergence DV s výukovým procesem (Robin 2008).



Obr. 1.: Model konvergence vyprávění digitálních příběhů s výukovým procesem (Slánská, 2011, s. 66, Robin, 2008)

Podle těchto autorů rozvíjí metoda DV především fantazii, tvořivost, tvůrčí psaní, kompetence komunikační a výzkumné, sebepoznání, prezentaci, praktické znalosti a dovednosti v ICT, kompetence k řešení problémů a schopnost hodnocení. Pozitivum metody DV vidí také v tom, že spojuje učitele a žáky napříč generacemi tím, že pracuje s digitální technologií, která je vlastní žákům i klasickými médii jako je papír, kniha atd., která dobře znají učitelé, ale mezi mladší generací se posouvají do pozadí. Potenciál by mohl být v možnosti tento rozdíl překlenout a nalézt nové možnosti komunikace i v budoucnosti.

2.3.1 DŮLEŽITOST OSOBNÍHO TÉMATU

Dobře zvolené téma je základním kamenem DV. Přitom nemusí jít o nic složitého nebo pro žáky abstraktního. Podle Lamberta (2007) mají největší sílu příběhy, které se osobně dotýkají vypravěče, ať už je sám prožil, nebo je dobře zná. Definuje proto několik oblastí, z nichž můžeme při přípravě výukové aktivity s osobním příběhem vycházet.

- **My** – Příběh o tom, kým jsme, našich vlastností, jak vnímáme sebe sama, kdo nás inspiruje, čím se chceme stát,...
- **Naše historie** – Příběh vycházející z našich vzpomínek na životní události, blízké a ztracené osoby. Jedná se o nesnadná témata, silně emocionální, ale pomáhají vyrovnat se s osobními ztrátami.
- **Dobrodružný příběh** – Dobrodružství z míst, která jsme navštívili.
- **Naše úspěchy** – Vypráví o cestě a prostředcích, které vedly k dosažení našeho cíle a o významu, jaký pro nás měl.
- **Naše domovy** – Příběhy o důležitých místech našeho života, kam se rádi vracíme, nebo jsme tam prožili nezapomenutelné okamžiky.
- **Příběhy o tom, co děláme** – Vyprávíme o naší práci, studiu, koníčcích a jejich významu pro nás.
- **Překonání problémů** – Příběhy překonaných překážek a životních výzev.
- **Naše lásky a přátelství** – Ilustrace vztahů a lidí v našich životech a jejich významu.

- **Naše objevy** – Příběhy o cestě za poznáním každého z nás a našich objevech.

2.4 KREATIVITA (TVOŘIVOST) VE VZDĚLÁVÁNÍ

„Tvořivost je v dnešním světě jedna z nejdůležitějších schopností pro lepší prosazení v životě. Konkrétní fakta a postupy se často mění rychleji, než stihneme naučené schopnosti uplatnit. Kreativní myšlení vytváří základnu pro obratné přizpůsobení se novým podmínkám, zároveň umožňuje rozmanité a zábavné trávení času.“ (Finchová, Szobiová, 2007, s. 5)

Definovat tvořivost (kreativitu) není vůbec jednoduché, většina publikací a autorů se však shoduje v tom, že se jedná o dovednost hledat a vytvářet nové a originální způsoby řešení určitého problému. Názory, že tvořivostí jsou obdařeni jen někteří jedinci – umělci, vědci atd. jsou dnes již překonány, tvořivé myšlení a vlastní kreativitu má každý z nás (jen v rozdílné míře) a lze ji procvičovat a pracovat s ní. Vlastní kreativní vyjádření a seberealizace mohou být pro žáky důležité a přínosné i do dalšího života. Prostřednictvím např. DV ve škole jim můžeme zprostředkovat a ukázat různé formy, možnosti a cesty k vyprávění vlastního příběhu, potažmo jiné autorské tvorbě. Finchová a Szobiová (2007) ve své publikaci uvádějí, že má tvořivost pro žáky (i člověka obecně) i další významy, jako jsou snížení úzkosti a strachu, zvýšení sebevědomí a lepší prosazení sebe sama, zvýšení zájmu o učení a poznávání, týmová spolupráce, sociabilita a vztah k sobě samému i okolnímu světu. Někteří odborníci v oboru psychologie považují kreativitu za znak duševního zdraví.

Pokud chceme mezi žáky vytvořit příznivé prostředí pro podporu tvořivého myšlení, měli bychom se podle Finchové a Szobiové (2007) držet následujících zásad.

1. **Dobrovolnost** – rozhodně bychom neměli žáky (toto platí především pro mladší školní věk) do přílišné kreativity nutit, pokud je zachována dobrovolnost, je šance, že se nakonec sami zapojí.
2. **Bezpečí** – pocit bezpečí je mimořádně důležitý, žák by neměl mít pocit tlaku kvůli hodnocení. Zároveň je přínosné poskytnout žákům, alespoň ze začátku zázemí práce ve skupině.

3. **Humor** – humor a nadsázka často fungují jako odlehčení, buď úkolu, nebo situace. Rozhodně se však musíme vyvarovat zesměšňování.
4. **Hra a potěšení z ní** – úkol může být prezentován jako hra. Pro žáky by mělo být radostí a potěšením hledat nové možnosti řešení a zdokonalovat se. To by mělo být nakonec stejně důležité jako výsledek práce.
5. **Pochvala** – měli bychom vždy ocenit snahu a žáky chválit a tím motivovat.
6. **Nehodnotit klasicky** (touto problematikou se budeme zabývat v kapitole 2.4.1 Hodnocení kreativity)

2.4.1 HODNOCENÍ KREATIVITY

Ve chvíli, kdy se v praxi zabýváme metodami pracujícími na tvořivosti žáků, nastává problém, jak práci žáků hodnotit. Hodnocení samo osobně není nikdy v žádném předmětu jednoduchou záležitostí. Pokud se žák kreativně projevil, může učitel nevhodně zvoleným hodnocením popř. jeho formulací žáka demotivovat k další činnosti. V případě DV se díky možnostem digitální technologie žáci nemusí bát, že by nedokázali ztvárnit námět vlastními silami (třeba kresbou), v zájmu hodnocení se nachází spíše estetická stránka díla, síla příběhu a umění s ním pracovat a vyprávět ho a samozřejmě obsahová stránka práce, související s informacemi a výukou.

Velmi důležité je nastolení účelu a cíle výuky a činnosti, které se žáci věnují. Jakmile není jasné, co vlastně práce žákům přinesla, nemá hodnocení valný smysl. Slavíková, Slavík a Elyášová (2007) se zabývají ve své publikaci hodnocením v artefiletice (ta je zde definována jako reflektivní, tvořivé a zážitkové vzdělávání, vycházející z výtvarných, dramatických a hudebních projevů) a jelikož DV má s tímto pojetím výuky určité společné rysy, můžeme se v otázkách hodnocení inspirovat. Řešenou otázkou je, porovnání hodnocení a slovního komentáře, který není založen na klasických hodnotících výrazech. Jedná se o tzv. nehodnotící zpětnou vazbu, vyjádření, v němž žákovo dílo nesoudíme, pouze přijímáme nebo vyzdvihneme rysy práce. Často se takový komentář může zdát neutrální a pro žáka nevýznamný, ale ve skutečnosti mu může umožnit posunout se dál a najít jiné cesty, jak práci vnímat a ukáže mu věci, které jsou nějakým způsobem v danou chvíli zásadní, ať už v kladném nebo záporném smyslu. Zároveň se vyhneme srovnávání žáků mezi sebou a určitému stresu z toho, že žák nedokáže práci sám vylepšit. Navíc se

žák naučí zaměřit pozornost určitým uvedeným směrem. Autoři také varují před často neuvědomělým vyjadřováním k osobě žáka (třeba i jen přívlastkem), je třeba popisovat výhradně práci (tato skutečnost se netýká pouze kreativity, ale hodnocení obecně).

Různé formy hodnocení mají nejvýznamnější dopad na mladší žáky, kteří teprve hledají cestu k určitému nadhledu nad hodnocením svého výkonu a vnímají ho velmi silně. Mým názorem po absolvované praxi však je, že v případě kreativní činnosti (zejména na všeobecně zaměřených školách nebo technických předmětech jakými je IVT) je tento přístup důležitý, ne-li nutný i u mnohem starších žáků. Ti totiž často ještě před začátkem práce v oblasti nebo s metodou, která jim není vlastní, pochybují o svém výkonu a jsou skeptičtí k vlastním schopnostem. Hodnocení formou komentáře a reflektivního dialogu jim pomůže posunout se v práci dál a může je uklidnit a dodat jim sebevědomí. V případě kreativity je schopnost odstupu a nadhledu velice důležitá a nelze se bez ní posunout v tvorbě vpřed. Žák musí ztratit strach z experimentování a hledání nového přístupu k práci a nebát se špatného výsledku (potažmo hodnocení), který v podstatě neexistuje. Důležité je se ze svého výkonu a jeho hodnocení poučit. Pokud budeme přece jen chtít vytvářet žebříček hodnocení, je důležité myslet na to, že: *„Hodnocení v artefilatice, stejně jako v jiných uměleckých oborech, má být při porovnávání a „vytváření žebříčků“ pro dítě hlavně cesta k tomu, jak vnímat kulturu a jak o ní přemýšlet v souvislostech vlastního jednání. Děti se mají v průběhu hodnocení učit porovnávat různé varianty výtvarného díla, zvažovat svůj postoj k nim a hledat k nim analogie ve světě kultury a umění.“* (Slavíková, Slavík, Elyášová, 2007, s. 184)

Podpořen je tak i cíl a jasný vzdělávací motiv práce. Cestou k tomu je tzv. formativní hodnocení, tj. hodnocení, na němž se žák sám podílí a je jeho aktivním účastníkem prostřednictvím dialogu s učitelem nebo třídou. Důležitou položkou jsou pro žáky hodnotící kritéria, která by v tomto případě měli umět sami pojmenovat a stávají se pro ně důležitou nadstavbou, kterou jim může škola poskytnout. Zároveň by si žáci z hodnocení měli odnést schopnost zvládnout je jak emocionálně, tak sociálně (unést je a zároveň umět objektivně hodnotit jiné).

2.5 ZAŘAZENÍ DV DO VÝUKY NA ZŠ A SŠ

2.5.1 ZÁKLADNÍ ŠKOLA

RVP definuje rozvíjené klíčové kompetence ZŠ jako kompetence k učení, řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanská a pracovní.

Na základní škole, především na prvním stupni, je metoda vyprávění příběhu pro děti poutavá a pomáhá jim lépe spojovat a chápat předávané informace v kontextu. Pokud chceme s DV pracovat na prvním stupni ZŠ, nabízí nám mnoho možností jednodušší a vizuálně atraktivní aplikace, které je v kombinaci s vhodným zadáním tématu zároveň mohou mnoho věcí naučit (popisy jednotlivých aplikací viz kapitola 4). Např. aplikace Tallagami, kde za děti promlouvá postava avatara, Sock Puppets nebo Toontastic, které nabízejí komplexní škálu komponent (obrazy, zvuky, efekty,...). Přínosem může být také práce ve virtuální třídě, tuto možnost nabízí např. webová služba Storybird.

U mladších dětí můžeme pracovat s vizuálním příběhem (viz kapitola 1.4.2), který mohou samy tvořit v rámci VV, která k tomu poskytuje mnoho možností. K budování prostředí a hrdinů můžeme využít mnoho médií a materiálu kresby a vystřihování, po modelínu nebo přírodniny. K rozpohybování vyprávění potom stačí např. aplikace Chutter Kid (rozmluvené věci) kombinovaná s IMovie. Touto formou se mohou vyjadřovat i ke složitějším nebo problematickým tématům a rozvíjet tak další klíčové kompetence.

Starší žáci mohou rozvíjet dlouhodobější projekty zaměřené např. na svou školu, obec, rodokmen a mnoho dalších témat. Zde se již nabízí kombinace nástrojů pro tvorbu videa, kombinovaného s fotografií, vlastními nákresem a ilustracemi, textem, hudbou i komentářem. Mobilní zařízení umožňují práci v terénu a sběr mnoha rozličných dat i mimo školu (viz 2.5.4 Mimoškolní vzdělávací aktivity).

Vhodné je nechat žáky pracovat ve dvojicích, popř. malých skupinkách (s ohledem na počet dostupných zařízení), čímž jim dodáme jistotu v tvorbě a podporujeme tak kompetence komunikativní a sociální. Nesmíme také zapomenout na vhodný přístup k hodnocení (viz kapitola 2.4.1 Hodnocení kreativity), které zejména mladší žáci intenzivně vnímají, a může jejich přístup k tvořivé činnosti značně ovlivnit.

2.5.2 STŘEDNÍ ŠKOLY

Na SŠ můžeme DV využít ještě širěji. Nesmíme však zapomínat zohlednit zaměření školy a také věk žáků. Při výběru aplikací máme o něco větší možnosti, protože můžeme využít složitější ovládání a kombinace. Využijeme pravděpodobně spíše aplikace doplňující (umožňují tvořit vlastní obsah – Stop Motion, Animoto,...), nebo aplikace a webové služby pro tvorbu komiksu nebo knihy (např. Strip Designer, Story Jumper atd.).

DV na SŠ je možné zařadit do předmětů jako je IVT, dějepis, zeměpis, literatura, základy společenských věd, výtvarná výchova (pokud je k dispozici) atd. a propojit je tak zároveň mezipředmětovými vazbami. Předměty jako dějepis nebo literatura příběhy přímo hýří, můžeme tedy zpracovat historickou událost, či děj literárního díla formou DV. Základy společenských věd zase nabízejí rozvoj kompetencí občanských a sociálních. Můžeme v nich využít příběh pro ilustraci a řešení problémů z různých oborů. Žáci mohou tvořit DV ve skupinách, diskutovat nad ním a zabývat se tak otázkami, které se v rámci předmětu probírají (politika, náboženství, státní systémy, filosofické směry, ekonomika, psychologie, apod.). Výtvarná výchova sice nemá na SŠ ve většině případů tak velkou dotaci, můžeme ji ale DV ozvláštnit např. vizuálním příběhem v dějinách umění, experimenty s animací nebo tvorbou videoartu. Mnoho žáků nemá k umění velký vztah, protože ho ve škole vnímá jednostranně, ukázkou nových pohledů a technik s využitím mobilní technologie je však můžeme úspěšně motivovat.

V případě IVT lze DV využít v rámci podpory tvořivé práce s počítačem. Hlavně v USA existují specializované webové stránky zaměřující se na podporu různých druhů a možností této metody. Některé příklady podobných webů je možné najít v tabulce (viz kapitola 4. Aplikace pro DV), je možné v nich zakládat virtuální třídy, vést hodiny a využívat předem připravené komponenty.

Mnoho možností nabízí rovněž práce s fotografickou esejí (viz kapitola 1.4.3) v IVT. Mnoho mladých lidí se v dnešní době nějakým způsobem zabývá fotografií. Nemusí se vůbec jednat o fotografování umělecké. Mnoho žáků často fotografuje mobilním telefonem momentky z každodenního života a zveřejňuje je na internetu. Fotografická esej na aktuální téma je může zaujmout a umožnit jim vyjádřit vlastní názor. V tabulce aplikací také uvádím zajímavé stránky pro prezentaci fotografií s prvky DV. V rámci výuky grafickým editorů se pak můžeme zabývat sestavením koláže (vektorová + bitmapová

grafika a názorná demonstrace rozdílů), editací práce žáků (fotografií nebo videa) atd. Smysluplné využití DV můžeme najít i oblasti AP a bezpečnosti na internetu, kde se mohou žáci zábavnou formou učit jednotlivé zásady.

Průřezová témata definovaná RVP (2016) mohou také přinést mnoho námětů pro práci s DV, nejen pro SŠ ale také pro ZŠ.

2.5.3 MIMOŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ AKTIVITY

Jak již bylo řečeno, mobilní digitální technologie (tablet, mobil) umožňuje bourání hranic ve smyslu výběru míst, kde je možno se učit. Můžeme tedy s žáky pracovat na projektech, vyžadujících sběr dat i mimo školu, aniž bychom museli organizovat mimoškolní výpravy v rámci vyučování. Výše zmíněné činnosti na bázi DV mohou žáci vykonávat prakticky neomezeně a mají přitom k dispozici všechny výhody mobilní technologie.

DV můžeme využít i v rámci zájmových kroužků, zabývajících se ICT, mediální výchovou, historií (projekty jako mapování historie obce, památek atd.), literaturou (příběh sám o sobě), fotografií, uměním apod. Zajímavou inovační metodou by se DV jistě mohlo stát i v ZUŠ v rámci tvorby animace. ZUŠ většinou nemají k dispozici počítače nebo mobilní zařízení, můžeme však využít vlastních zařízení žáků, popř. se věnovat klasickým formám vyprávění příběhů.

3 TECHNOLOGIE PRO DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ

„Digitální technologie je nutné vnímat jako produkt lidské kultury a techniky spoluvytvářejí současnou společnost a život všech lidí, a tedy i život ve školách. Technologie nejsou neutrální, protože ve vzdělávání již byly příčinou celé řady změn a umožnily aktivity, které by bez technologií nebyly možné.“ (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Využití moderní technologie je pro DV stěžejní, bez jejích možností by nebylo možné realizovat vyprávění příběhů v takovéto podobě. V této kapitole se zaměříme na to, jaké prostředky a zařízení při tvorbě DV ve škole lze využít.

Základním zařízením, které můžeme použít, je samozřejmě stolní počítač. Jak však poznamenává Bouchner (2016), velkou nevýhodou a značně nepraktickou vlastností pro tvorbu DV, je jeho nemobilnost. Tu do jisté míry nahrazuje notebook, ani to však není nejvhodnější varianta a je třeba ji kombinovat s pořizovacím zařízením (fotoaparát, kamera, diktafon atd.). Jelikož zároveň potřebujeme zařízení, skrz něž záznam příběhu pořídíme, jsou k tomuto účelu nejvhodnější mobilní technologie jako tablet nebo chytrý mobilní telefon, které velice jednoduše spojují oba potřebné prvky pro tvorbu DV (zařízení k pořízení záznamu a jeho zpracování).

Bouchner (2016) popisuje mobilní telefon jako pohotové zařízení pro pořizování reportážního záznamu, naproti tomu tablet s velkou pracovní plochou vybízí k rozmanitější kreativní činnosti, obzvláště v kombinaci s vhodnou aplikací (viz kapitola 4.). Díky specializované aplikaci a velice intuitivnímu jednoduchému ovládní, představuje tablet prostředek pro realizaci jinak z časových důvodů neproveditelné činnosti, a zároveň stále ještě vzbuzuje zájem žáků sám o sobě. Není však možné spoléhat pouze na motivaci mobilním zařízením jako takovým. V současnosti stoupá obvyklost mobilních zařízení, vlastní je již velmi malé děti a nejsme příliš vzdáleni od okamžiku, kdy žáci touto technologií již fascinováni nebudou.

3.1 MOBILNÍ TECHNOLOGIE VE ŠKOLE

Mobilní technologie by určitě neměly nahrazovat učitele – jednoho z nejdůležitějších elementů výuky. Jsou však moderní součástí „učitelovy dílny“ (Petti, 1996, s. 111). Mobile learning, tedy učení za podpory mobilních technologií (tablet, chytrý

telefon) je forma učení, kterou mobilní zařízení přímo zprostředkovávají nebo jí pouze napomáhají. Jejich využití má velký potenciál. V následujících částech se budeme zabývat výhodami a úskalími těchto technologií ve škole.

3.1.1 VÝHODY VYUŽITÍ MOBILNÍCH TECHNOLOGIÍ

Mobilní zařízení ve vzdělávání mají mnoho výhod, závisejících na různých faktorech (věk žáků, zaměření školy, třída, kolektiv, zkušenosti žáků i učitele s obsluhou zařízení, technických možnostech školy, výuka a její cíle atd.). Obecné výhody mobilních technologií ve škole můžeme podle Neumajera, Rohlíkové a Zounka (2015) popsat následovně.

Vzhledem k tomu, že prakticky každý žák nebo student vlastní nějaké takové zařízení, je pro něj jeho ovládání i ovládání souvisejících aplikací velmi snadné a intuitivní a nepotřebují se jej učit. Vlastní zařízení si může žák, i učitel plně personifikovat, což vede k jejich vyšší spokojenosti. V této souvislosti je třeba zmínit, že ovládání je přístupné i hendikepovaným žákům a jak popisují Gajzlerová, Neumajer a Rohlíková (2015), nabízí mnoho specializovaných aplikací pro různé typy speciálních potřeb žáků. Zapojit se tak může opravdu každý.

Mobilní zařízení může taky velice jednoduše zprostředkovat materiál pro výuku, od výukových aplikací, po složitější odkazy. A s jeho pomocí si žák osvojuje široké spektrum různě složitých a náročných znalostí a dovedností. Proces učení je přitom individuální, především se však podporuje aktivní učení. Navíc umožňuje efektivní organizaci času a práce, a to samotnými žáky. Tím, že se takovými způsobem orientuje na žáka samotného, napomáhá k rozvoji zodpovědnosti za vlastní práci. Přínosem je také rychlá, ne-li okamžitá zpětná vazba a hodnocení.

Prostřednictvím digitální technologie se žák podílí na tvorbě učebního prostředí mezi reálným (fyzickým) a virtuálním světem. Podporována je také okamžitá komunikace a sdílení dat, která není nijak omezena prostorem ani vzdáleností (můžeme tedy komunikovat např. s jinými žáky v zahraničí apod.). S tím souvisí pojem kontextualizace učení, tedy možnost čelit reálnému problému v reálném prostředí a čase, ale neztratit přitom kontakt se třídou a učitelem. Mobilní technologie také nabízí možnost fotografovat a nahrávat, či jinak zaznamenávat data v přirozeném prostředí. Mizí tak dosavadní omezení procesu učení, jakými jsou škola nebo připojení a učení ve škole se

prolíná s mimoškolním, rodinným a virtuálním prostředím. Učit se tedy můžeme např. ve volných chvílích prakticky kdekoli. Zmíněná mobilita navíc zajišťuje větší účast žáků na různých učebních aktivitách.

Využívání mobilních technologií podporuje digitální gramotnost (viz kapitola 2.2) a tím zvyšuje uplatnitelnost na trhu práce a v dalším životě v souladu s definicí dovedností pro 21. století.

3.1.2 MOŽNÁ ÚSKALÍ VYUŽITÍ MOBILNÍCH TECHNOLOGIÍ

Měli bychom si uvědomit také možná úskalí mobilní technologie ve výuce, a to, jak uvádějí Neumajer, Rohlíková a Zounek (2015), zařízení samotných, tak didaktické práce s nimi. Mnohdy se špatné uchopení práce s technologií ve třídě stává zdrojem negativního pohledu na ně (rodiče, učitelé i žáci). Měli bychom tedy především dobře zvažovat, připravit a přiměřeně dávkovat aktivity spojené s mobilním zařízením ve škole.

Před samotnou prací v hodině musejí být zařízení plně nabitá. I přesto však při použití nástrojů náročných na výkon, může být nutné mobilní zařízení nabíjet častěji a to může být při dlouhodobější práci s větším počtem digitálních tabletů problematické. Dalším úskalím se stává připojení k internetu, na základě nedostatečné konektivity, nebo malého výkonu hardwaru, může dojít k jeho výpadkům. K problémům s internetovým připojením často dochází také při přetížení školní sítě. Připojení větší skupiny žáků (s níž pracujeme) může ovlivnit rychlost přenosu nebo způsobit rovnou jeho výpadek. Tyto výpadky mohou vést i ke ztrátě dat a rozdělaných neuložených projektů. Jako jedno z úskalí můžeme vnímat také nepříliš velkou odolnost mobilních zařízení proti mechanickému poškození a poruchám. Statisticky však vyšlo najevo, že ve většině případů žáci zacházejí se zařízením zodpovědně. Je dobré stanovit ve třídě několik bodů, týkajících se zacházení s digitální technologií, která může předejít nehodám a poškození.

Z hlediska obsahu práce, se jako velké úskalí jeví využívání mobilních technologií v hodině bez jasného záměru, didaktického cíle nebo z málo promyšlenou strategií. Pokud mají žáci tablet v průběhu hodiny stále k dispozici a používají ho podle vlastního uvážení a nikdo jejich práci s ním nereguluje, může nastat skutečný chaos. Při příliš častém, opakujícím se, nebo předem nepřipraveném použití mobilní technologie ztrácí pro žáky na atraktivitě. Zároveň se může v očích všech zúčastněných stát pro práci ve škole zbytečnou.

Při neregulované činnosti také snadno dojde ke zneužití technologie k podvádění a opisování.

Riziko představuje také možnost šikany a zesměšňování zneužíváním snadno dostupného fotoaparátu a kamery a přístupu k sociálním sítím. Terčem tohoto útoku nemusejí být pouze spolužáci, ale i učitel. Tématu šikany se dotýkám i v kapitole 7.1.3, věnované úskalím DV ve škole.

4 APLIKACE PRO DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ

V následujících tabulkách je uveden seznam aplikací zaměřených na DV, kterými jsem se postupně zabývala. Primárně jsem se zaměřila na aplikace pro mobilní technologie, jakými je např. digitální tablet. Aplikací je zde myšlen software stažitelný do mobilního zařízení (v našem případě tabletu) z jednoho z distribučních kanálů, náležitých jednotlivým platformám, např. Appstore (iOS), Google Play (Android), MS Store (Windows).

Podle zaměření z hlediska využití pro DV, je možné aplikace rozdělit na základní, tedy ty přímo určené pro tvorbu DV, které poskytují veškeré rozhraní samy o sobě a aplikace doplňující. Doplňující aplikace nejsou přímo určeny pro vyprávění příběhů, ale můžeme je, nebo jejich kombinace k tomuto účelu využít, popř. DV editovat. Oba typy aplikací je možné kombinovat a doplňovat.

V tabulce se také vyskytují některé online webové služby, určené nebo využitelné pro DV. Ačkoli je má práce zaměřena na mobilní digitální technologie, uvádím je pro zajímavost také.

4.1 ZÁKLADNÍ APLIKACE

Název	Dostupnost	Jazyk	Platforma	Popis a poznámky
Art Maker	Placený	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Připravené komponenty DV Nahrávání obrazu a zvuku
Toontastic	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba z připravených figurek, komponent, pohybů, zvuků a kulis – velký výběr Určeno mladším žákům, ale atraktivní i pro starší
MakeBeliefsComix	Free a Pro	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba komiksu a jeho sdílení Design pro mladší žáky
				Web: makebeliefscomix.com

30Hands	Free a Pro	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tvorba DV a videa • Věkově univerzální
				Web: 30hands.com
Sock Puppets	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> • Design loutek z ponožek • Určeno pro mladší žáky
Puppet Pals	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> • Design loutkového divadla s velkou možností postav • Atraktivní spíše pro mladší žáky, ale zábavné
Little Bird Tales	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> • Práce s vlastními obrázky a fotografiemi, nahrávání hlasu a zvuku, přidání textu • Mnoho režimů (rodina, žák, učitel) a možnost vytvoření virtuální lekce a tříd • Spíše pro mladší žáky
				Web: littlebirdtales.com
Moo-O	Free (?)	EN	iOS, Web	<ul style="list-style-type: none"> • Tvorba DV • Nutnost registrace
				Web: moo-o.com
Story Kit	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> • DV formou elektronické knihy, možnost přidat text, video a zvuk • Jednoduché a přehledné ovládání aplikace • Design pro starší žáky

Our Story	Free	EN	iOS	Určeno pro velmi malé děti
Myth and Legends	Free	EN	Web	Atraktivní tvorba pohádkového a fantasy DV
Pinxtell	Free	EN	iOS	Fotografie z galerie tabletu, zvuk a tvorba DV
Qwiki	Free	EN	iOS	Prezentace, hudba a fotografie
Scribble Press	Placený	EN	iOS Android	<ul style="list-style-type: none"> DV mnoha různými formami Design spíše pro ZŠ
				Web: scribblepress.com
Story Creator	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba vlastní elektronické knihy, vzdělávací Mladší žáci (6 – 8 let)
Strip Desinger	Placený	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Komiksové stripy z vlastních výtvorů Atraktivní i pro starší žáky
Story Smith	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Fantasy DV Atraktivní vzhled, určeno mladším žákům (4 +), ale možná využitelné i pro starší
Tell a tale	Free	EN	iOS	Určeno velmi malým žákům
Tellagami	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba avatara, nahrání zvuku, pozadí, fotografií Mladší žáci (4 +)
Zooburst	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> 3D pop up knihy Knižní prostředí, vlastní fotky, text a komentář

Inklewriter	Free	EN	Web	<ul style="list-style-type: none"> • Tvorba gamebooků, tzn. textové počítačové hry
				Web: inklestudios.com
Slide Story	Free	EN	Windows	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinace prezentace fotografií a DV • Autor tvoří příběh pomocí fotografií a vlastního komentáře
				Web: slidestory.com
Story Jumper	Free	EN	Web	Tvorba knih přímo na webu
				Web: storyjumper.com
Storybird	Free	EN	Web	<ul style="list-style-type: none"> • Specializovaný pro učení DV • Tvorba elektronických knih • Vlastní nebo připravené ilustrace • Možnost vytvoření osobního a učitelského účtu -> virtuální třídy
				Web: storybird.com
Primary Access	Free	EN	Web	<ul style="list-style-type: none"> • DV s historickými prvky • Design pro starší žáky, ale zastaralý a nepřehledný
				Web: primaryaccess.org

Tabulka 1.: Přehled základních aplikací pro DV

4.2 DOPLŇUJÍCÍ APLIKACE

Název	Dostupnost	Jazyk	Platforma	Popis a poznámky
Exposure	Free	EN	Web	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba fotografických prezentací
Animoto	Free a Pro	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Aplikace pro tvorbu a popř. úpravy videí, klipů a video prezentací Propojení s YouTube
	Učitelská verze		Android	Windows
VideoShow: Video Editor	Free a Pro	CZ	iOS	Tvorba videa, střih, editace, filtry, práce se zvukem
		EN	Android	
AudioBoom	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Nahrávání a úprava zvuku Vyžaduje přihlášení přes Twitter
PhotoPad	Free	EN	iOS Windows	Fotografický editor
Animation Desk	Placený	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Kresba vlastní animace Možnost nahrání zvuku
Comic Life	Placený	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none"> Tvorba komiksu z vlastních obrázků K dispozici připravený základ a text
	Free pouze 30 – denní verze		Windows	
Stop Motion	Free	EN	iOS	Stop motion animace pomocí fotoaparátu
iMovie	Placený	EN	iOS	Úprava a střih videa
My Create	Free	EN	iOS	Stop motion animace

Chatter Kid	Free	EN	iOS	<ul style="list-style-type: none">• Princip rozmluvené fotografie, přidání filtrů a nahrání zvuku• Pozor na kýčovitě výtvoř
--------------------	------	----	-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabulka 2.: Přehled doplňujících aplikací pro DV

5 PRAKTICKÁ ČÁST – DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ VE ŠKOLE, ZADÁNÍ A PŘÍPRAVA

5.1 POPIS REALIZACE A ZADÁNÍ

Jedním z bodů zadání DP je příprava a realizace vlastního praktického projektu. Rozhodla jsem se uskutečnit tvorbu DV pomocí aplikace pro tablet se dvěma třídami nižšího a vyššího stupně gymnázia a následně provést výzkumné šetření formou dotazníku pro žáky. Předpokládanými výstupy práce v hodinách byla krátká videa (cca 20 – 30 s), která žáci vytvoří pomocí konkrétní aplikace nebo aplikací pro tablet. Vzhledem k podmínkám a počtu žáků ve třídě vznikla videa bez zvuku, komunikující s divákem formou psaného textu.

Výsledky práce budou hodnoceny slovně (v souladu se zásadami z kapitoly 2.4.1 Jak hodnotit kreativitu). Zpětnou vazbu poskytnete i prezentace jednotlivých prací v závěru hodiny před třídou.

5.2 CÍLE HODINY

Před samotnou realizací projektu jsem si určila několik jeho cílů práce:

- Žáci se seznámí s pojem DV a vyzkouší si jeho tvorbu v praxi za podpory mobilní technologie (tabletu).
- Žáci si osvojí základy práce s tabletem (pokud ho již neznají), a poté tyto dovednosti aplikují při práci s aplikací Stop Motion a využijí ji k tvorbě krátkého DV na zadané téma.
- Žáci vytvoří stop motion animaci s kreativním využitím materiálu a vlastního estetického cítění.

5.3 VOLBA TÉMATU

Důležitým bodem přípravy praktické části DP byla volba vhodného tématu, s nímž budou žáci pracovat. Bylo nutné zohlednit především časovou dotaci. Žáci měli k dispozici přibližně 30 minut celkového času a předpokládaných výstupem práce (viz 2.1) mělo být video na 20 – 30 s. Z tohoto důvodu nebylo možné realizovat vyprávění delších příběhů a zvolila jsem téma Předsevzetí popř. přání do roku 2017, které bylo v době realizace (na začátku ledna 2017) pro žáky aktuální. Dalšími variantami připadajícími v úvahu pro krátkou jednodušší animaci, bylo např. téma zpracování známého rčení nebo pranostiky.

Po samotné realizaci projektu ve škole, se jednodušší téma ukázalo jako příhodné, poněvadž složitější námět by žáci očividně nestihli realizovat.

Pro dlouhodobější využití DV ve škole v budoucnu by bylo samozřejmě na místě volit témata související s konkrétní výukou, která by navazovala na probranou látku a vhodně doplňovala výuku a umožnila rozehrát příběh s komplikovanější dějovou linií.

5.4 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE

K dispozici bylo deset tabletů zapůjčených KVD s připravenými aplikacemi pro DV. Aby měli žáci možnost vyzkoušet si je přímo, bylo mým záměrem rozdělit je na skupiny maximálně po třech.

Před uskutečněním projektu ve škole, jsem se vydala zmapovat technické zázemí učeben, v nichž budou mnou vedené hodiny probíhat. Hodiny se uskutečnily ve dvou odlišně vybavených učebnách a bylo třeba tomu přizpůsobit technické vybavení. V obou bylo k dispozici internetové připojení, ale pouze na stolním počítači. Ilustrační videa bylo tedy možné promítat rovnou z internetu.

První učebna byla vybavena projektorem, který bylo možno s tabletem propojit pomocí síťového kabelu. Díky tomu jsem v úvodu hodiny představila žákům ovládání aplikace hromadně na velké projekci a usnadněna byla i závěrečná prezentace výsledné práce žáků. Druhá učebna byla rovněž vybavena projektorem, nebylo však možné tablet propojit se stolním počítačem. Úvod hodiny i prezentace tedy neprobíhaly ideálně.

5.5 VÝBĚR VHODNÉ APLIKACE

K výběru aplikace pro projekt došlo na základě zkoumání a srovnávání jednotlivých aplikací pro tablety, vhodných pro DV v předchozích kapitolách. Mé první úvahy vedly k využití dvou různých aplikací, v úvahu připadaly Chatter Kid, Toontastic, Stop Motion a jako případná doplňující iMovie. Postupně jsem tyto aplikace zredukovala.

V úvahu připadala aplikace Toontastic, která je možná pro žáky atraktivní, avšak vyžaduje více času a to nejen pro samotnou tvorbu, ale také pro seznámení se s jeho ovládním a možnostmi. Vzhledem k cílům projektu také nenabízí možnost práce s materiálem a kreativní „vklad“ samotných žáků, protože obsahuje paletu vlastních komponentů pro DV.

Zvažovali jsme také aplikaci Chutter Kid, fungující na principu fotografování objektů, které je možné rozmluvit pomocí přidaných komponent (ústa, oči atd.) a nahráním vlastního hlasu. Může být tedy zajímavá, ale zároveň představuje riziko fotografování žáků navzájem a následným využitím mnohdy nevkusných filtrů. Pravděpodobně bychom se tedy nevyhnuli výsledkům nekorespondujícím s cíli projektu. Zároveň jsem předpokládala, že by nebylo možné využít nahrávání zvuku, kvůli nepříliš vyhovujícím podmínkám a ruchům, kterým se ve třídě a při skupinové práci nevyhneme.

Finální volba tedy padla na aplikaci Stop Motion, která nabízí možnost kreativně využít nabízený materiál a zároveň má velice jednoduché a intuitivní ovládání. Žáci by měli mít více času zabývat se samotnou tvorbou stop motion animace, kterou můžeme definovat takto:

„Stop motion je animační technika založená na focení jednotlivých snímků filmu, přičemž se vždy mezi jednotlivými snímky o malý kousek pohne s objekty ve scéně. Následně se snímky přehrají v rychlém sledu a objekty ve scéně vytvoří iluzi plynulého pohybu. Je tak možné rozpohybovat neživé předměty a vdechnout jim tak život.“ (Bakeš, 2014)

Jako doplňující aplikaci jsem měla připravenou iMovie, pokud by někdo chtěl část animace natočit. Nakonec se však ukázalo, že doplňující aplikace potřeba nebyla, především z časových důvodů.

5.6 ESTETICKÁ STRÁNKA

V rámci realizace projektu pro mě bylo důležité nejen seznámení žáků s možnostmi DV a digitální technologií, ale také vytvoření dále využitelného výsledku. Z výuky na SŠ (IVT, VV,...) by si žáci měli odnést pokud možno i určitý vkus v tvorbě kreativně zaměřených prací a hlouběji o nich přemýšlet. Tímto způsobem se žáci naučí vnímat a kriticky posuzovat estetickou kvalitu.

5.7 VOLBA MATERIÁLU K TVORBĚ ANIMACE

Abych se vyhnula použití např. pet lahví, školních pomůcek apod., připravila jsem pro žáky materiál k tvorbě jejich DV. Volila jsem jej tak, aby byl v rámci možností pestrý a umožňoval vytvoření vkusného výsledku. Žáci měli k dispozici podkladový materiál - čtvrtky, kartony, noviny a barevný papír, fixy a další psací potřeby, špejle, alobal, lepidlo, lepicí pásku atd.

Další možnosti využitelného materiálu jsou však velmi široké. Dalo by se uvažovat např. o využití modelíny nebo lega či jiné stavebnice. Samozřejmě s ohledem na věk žáků, jejich zaměření, časovou dotaci a vyučovací hodinu.

5.8 VÝBĚR PŘÍKLADŮ, INSPIRACE

Velkou důležitost jsem při realizaci projektu přikládala také poskytnuté inspiraci a příkladům tvorby DV před samotným začátkem práce. Ukázky a inspirace se však mohou ve výsledku stát dvousečnou zbraní. Někteří žáci se raději striktně drží předloženého příkladu a nemůžeme tedy očekávat více různorodých výsledků. Na druhou stranu je potřeba příklady žákům poskytnout. Někteří si např. nejsou jisti, co se o nich očekává, a zdráhají se pokládat doplňující otázky. Vhodné příklady tedy ilustrují zadání a poskytnou potřebnou motivaci k práci. Pro ilustraci v mnou vedených hodinách jsem zvolila dva příklady. První bylo vánoční přání vytvořené sice mladšími dětmi, zato však velmi vhodně ukazující kreativní využití materiálu a rozsah vytvořeného videa. Druhým příkladem bylo krátké video s hudbou a textem – Falling Stars: A Dog's Tale, v němž je použita náročnější kreslená stop motion animace. Toto video sloužilo především jako inspirace a ukázka dalších možností tvorby DV s využitím podobných aplikací. V následující tabulce uvádím tento i další příklady DV, jež je možné použít pro motivaci a inspiraci.

Název	Autor	Poznámky	Odkaz
Falling Stars, Dog's Tale	Alessandro lazeolla	<ul style="list-style-type: none"> • Hezký příběh • Ručně kreslená stop motion animace + hudba 	https://www.youtube.com/watch?v=TYU6ew1M0Uo
Safety Matches	Harriet Wilson	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinovaná animace - 3D prvky, kresba atd. 	https://www.youtube.com/watch?v=d4ll3A7VGAE
Nezkreslená věda	Akademie věd ČR	<ul style="list-style-type: none"> • Výukové, přírodovědné obory, mnoho videí 	https://www.youtube.com/user/OtevrenaVeda/featured
Vlčí srdce	Skupina Jelen	<ul style="list-style-type: none"> • Hudební klip • Kreativně využitý materiál 	https://www.youtube.com/watch?v=R27Wo8sb0Nc

Ovce	eSlovensko	<ul style="list-style-type: none"> • Výukové, zaměřené na bezpečnost na internetu 	http://cz.sheeplive.eu/
-------------	------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

Tabulka 3.: Vhodná inspirace pro tvorbu DV

5.9 PŘEDPOKLÁDANÁ OSNOVA HODINY

Čas	Učitel	Žáci	Cíl	Metoda	Forma
1. – 5. min.	<ul style="list-style-type: none"> • Představení sebe, cíle a průběhu hodiny • Definice DV • Ovládání tabletů • Otázky žáků 	<ul style="list-style-type: none"> • Seznámení s průběhem hodiny a cíli • Dotazy 	-	<p>Monologická</p> <p>Dialogická</p>	Hromadná
5. – 10. min.	Ukázka inspirativních videí a představení materiálu	<ul style="list-style-type: none"> • Inspirace • Motivace 	Žáci získají představu o výsledku práce a budou motivováni	Monologická	Hromadná
10. – 30. min.	<ul style="list-style-type: none"> • Rozdělení do skupin • Korekce práce, organizace času • Průběžné slovní hodnocení, rady 	Vlastní tvorba DV na tabletu	<ul style="list-style-type: none"> • Žáci porozumí pojmu DV • Žáci si osvojí vyprávění příběhu jinou formou než slovy 	Skupinová práce	Individua- lizovaná

30. – 43. min.	Organizace prezentace DV, popř. moderování diskuze	Prezentace výtvorů s komentářem, popř. diskuze	Žáci získají zpětnou vazbu a seznámí se s díly spolužáků	Dialogická	Hromadná
Cca 2 min.	Stručné zhodnocení hodiny, vrácení techniky	-	-	Monologická	Hromadná

Tabulka 4.: Předpokládaná osnova hodiny

6 PRAKTICKÁ ČÁST – REALIZACE, VÝSLEDKY

V této kapitole se budu věnovat samotné realizaci praktické části této práce. K dispozici jsem dostala čtyři vyučovací hodiny ve dvou třídách – kvarta A a kvinta B paní učitelky Mgr. Blanky Mervartové na Masarykově gymnáziu v Plzni. Jednalo se o žáky ve věku 14 – 16 let. Obě třídy byly rozděleny na poloviny, v každé vyučovací hodině jsem tedy pracovala se skupinou přibližně 15 žáků. Pro přehlednost jsem výsledné práce a poznámky z hodin vsadila do tabulek. První tabulka obsahuje obecné informace o zadávání v jednotlivých třídách. Výsledná videa jsem zasadila do samostatných tabulek pod pracovní názvy, celá jsou k nahlédnutí v příložené dokumentaci, náhledy potom v přílohách.

Tř.	Charakteristika		Problémy	Hodnocení hodiny a poznatky do další
KIB – 1. skupina	Zkušenosti s tablety	Malé	<p>Příliš brzy rozdaný dotazník – žáci ho začnou vyplňovat okamžitě a nepracují</p> <p>Vulgární a nevhodná témata</p> <p>Někteří žáci nezačnou pracovat včas a následně nestíhají</p> <p>Fotografování sebe navzájem, nevyužitý materiál</p>	<p>Nejméně vydařená hodina</p> <p>Příliš rychlý úvod, nedostatečné upřesnění úkolu a cíle, potřeba opakování úkolu</p> <p>Lepší prezentace materiálu a možností (i jiných než ve videu)</p> <p>Včasné upozornění na vulgaritu a estetiku</p> <p>Upozornění na časovou náročnost</p> <p>Větší časová náročnost než se předpokládalo (hlavně úvod)</p>
	Vzorová videa	Přání Falling Star		
	Technika ve třídě	Projektor, plátno		
	Pozornost, kázeň	Velké zaujetí, ale horší kázeň		

Tabulka 5.: Charakteristika 1. hodiny

Tř.	Charakteristika		Problémy	Hodnocení hodiny a poznatky do další
KAA – 1. skupina	Zkušenosti s tablety	Ano	Technické problémy – nefunguje internet, není možné ukázat všechna vzorová videa Problém s nechtěným fotografováním spolužáků Prezentace prací na tabletu, chybí plátno, úvodní ukázka více individuální	Zálohy pro případ technických problémů Potřeba větší ostražitosti – problémy mezi sebou Zdůraznit možnost využití 3D prvků
	Vzorová videa	Přání		
	Technika ve třídě	Bez projektoru		
	Pozornost, kázeň	Lepší kázeň, ale malé zaujetí		

Tabulka 6.: Charakteristika 2. hodiny

Tř.	Charakteristika		Problémy	Hodnocení hodiny a poznatky do další
KAA – 2. skupina	Zkušenosti s tablety	Ano	Větší počet žáků, časový pres, prezentace až dodatečně jiný den	Nutnost důslednějšího dodržení časového plánu Často se opakuje forma videa – uvažuji o úpravě ukázek, nakonec ji ale neměním Větší důslednost při rozdělování do skupin – ne víc než 3 žáci
	Vzorová videa	Přání Falling Star Část Vlčího srdce		
	Technika ve třídě	Bez projektoru		
	Pozornost, kázeň	Dobrá kázeň Větší zaujetí, hodně otázek		

Tabulka 7.: Charakteristika 3. hodiny

Tř.	Charakteristika		Problémy	Hodnocení hodiny a poznatky do další
KIB – 2. skupina	Zkušenosti s tablety	Malé	Nevhodně zvolená nebo kontroverzní témata – politika, násilí	<p>Nejlepší hodina – dobře dodrženy časový plán, nadšení, všichni pracují</p> <p>Pozor na noviny a tisk</p> <p>Pozor na volbu námětů – otázky ohledně reakce učitele</p> <p>Fotografie z hodiny – materiál do DP – souhlas</p>
	Vzorová videa	Přání Falling Star Část Vlčího srdce		
	Technika ve třídě	Projektor Plátno		
	Pozornost, kázeň	Dobrá kázeň Velké zaujetí		

Tabulka 8.: Charakteristika 4. hodiny

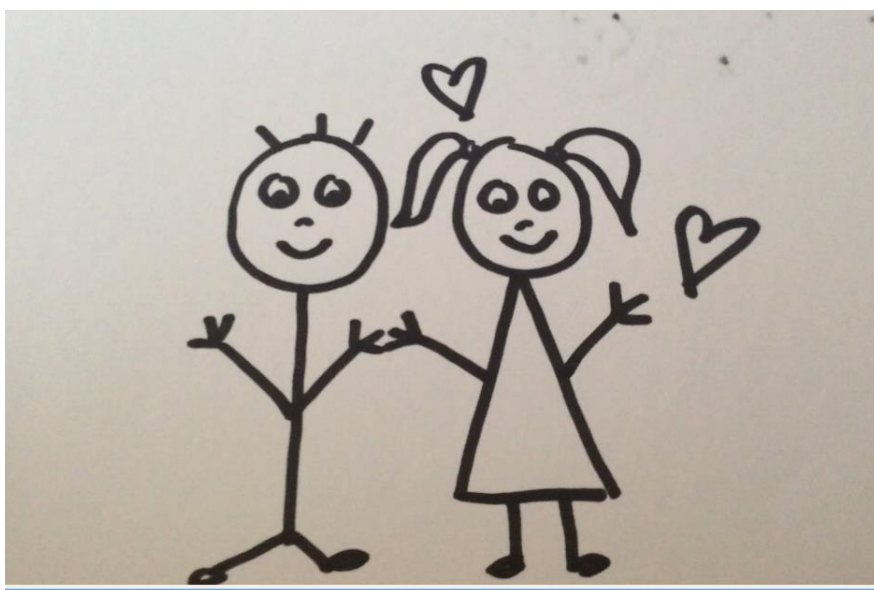
V následující části práce se budu věnovat popisu a rozboru jednotlivých videí, vzniklých v mých hodinách. Tato videa jsem označila pracovními názvy podle jejich obsahu. K jednotlivým tabulkám jsem přiřadila ilustrační fotografie přímo z videa.

6.1 KIB - 1. SKUPINA

1. „Láska“

Třída	KIB, 1. skupina
Skupina, věk	3 dívky, 15 – 16 let
Materiál (provedení)	Kresba
Téma	Hledání lásky
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Pohyb textu a postav • Vtipné uchopení klasického tématu
Popis videa	Postavy hledající navzájem lásku
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Dobrá spolupráce skupiny
Problémy	Mírná časová tíseň

Tabulka 9.:Video 1



Obr. 2.: Video 1

2. „Běh“

Třída	KIB, 1. skupina
Skupina, věk	3 dívky, 15 – 16 let
Materiál a provedení	Kresba
Téma	Předsevzetí, zdraví a sport vs. přejídání se
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Složitá, pohyb postavy, text
Popis videa	Předsevzetí v novém roce sportovat v konfrontaci s myšlenkami na jídlo a riziko nezdravého způsobu života
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • I přes počáteční paniku, výborné uchopení tématu • Složitější časově náročnější animace, nepříliš dobré časové rozvržení práce
Problémy	Časová tíseň
Vhodný postproces	Možné zvýšení kontrastu, tužka není příliš výrazná, na úkor nápadité animace
Poznámky	Skupina si příliš nevěřila i přes to, že jejich práce byla nápaditá a dobře provedená. Prezentovali velmi neochotně. Při větší časové dotaci by bylo vhodné je povzbudit a více pochválit.

Tabulka 10.: Video 2



Obr. 3.: Video 2

3. „Alkohol“

Třída	KIB, 1. skupina
Skupina, věk	3 chlapci, 15 – 16 let
Materiál a provedení	Noviny, barevný papír
Téma	Alkohol
Animace	Pohyb textu a figurky z novin
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Předsevzetí do nového roku - už nikdy nebudu pít • Zvracející muž (karikatura politika z novin) doprovázený textem
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Dobře časově rozvržená práce • Reakce na upozornění, změna způsobu práce k lepšímu
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Nevhodně zvolené téma • Možnost polemizovat také o vhodnosti zvolené fotografie

Tabulka 11.: Video 3

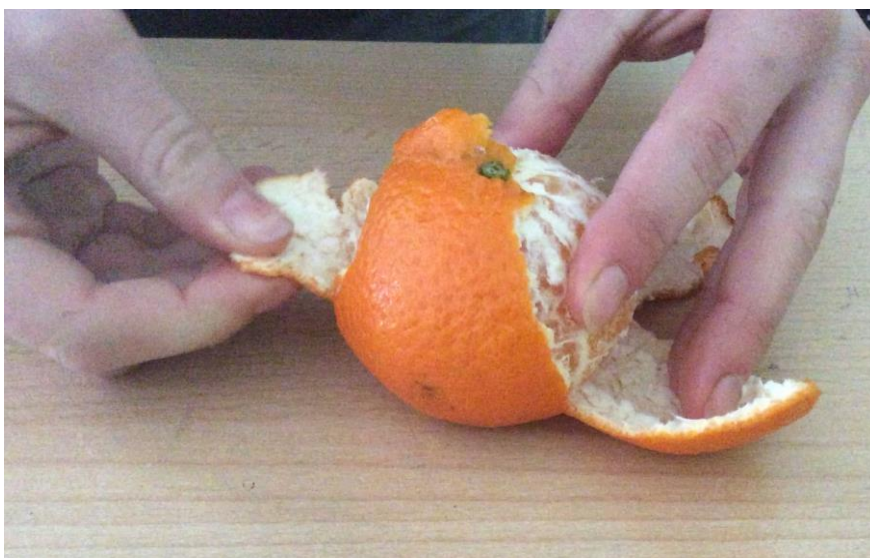


Obr. 4.: Video 3

4. „Mandarinka“

Třída	KIB, 1. skupina
Skupina, věk	4 dívky, 15 – 16 let
Animace	Stop motion fotografie, text
Popis videa	Fotografování loupání mandarinky na lavici doprovázené textem, naroubování na zadané téma
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Od začátku špatná kázeň • Nepříliš velká snaha o kvalitní uchopení práce
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Kázeň, příliš velká skupina • Nedostatečná motivace k práci • Nevyužití materiálu
Poznámky	Mnoho problémů zejména s touto skupinou bylo zapříčiněno mou nervozitou a chybami na začátku hodiny. Nepodařilo se mi žáky dostatečně motivovat a zdůraznit roli materiálu. Poučením do dalších hodin byly i problémy s velkým počtem žáků ve skupině.

Tabulka 12.: Video 4

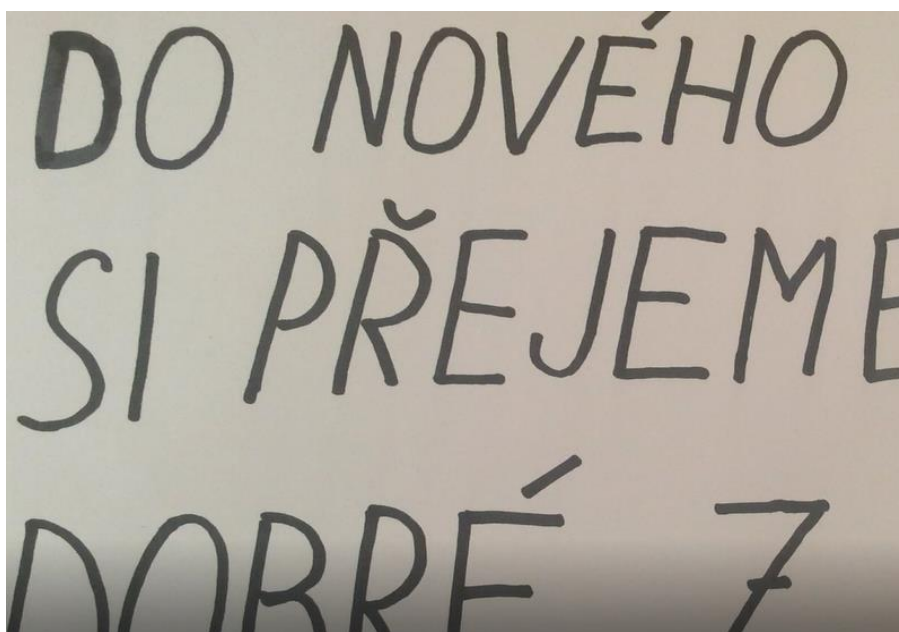


Obr. 5.: Video 4

5. „Známky“

Třída	KIB, 1. skupina
Skupina, věk	2 chlapci, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba
Téma	Zlepšení známek
Animace	Jednoduchá, ale funkční
Popis videa	Známky se mění z pětiek na jedničky za doprovodu textu.
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Z počátku hodiny experimenty s videem, focení a natáčení sebe navzájem • Dobrá reakce na napomenutí a připomínky • Dobré časové rozvržení práce • Komentovaná prezentace
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • První výtvar – vulgární gesta, po napomenutí ale pracují v pořádku

Tabulka 13.: Video 5



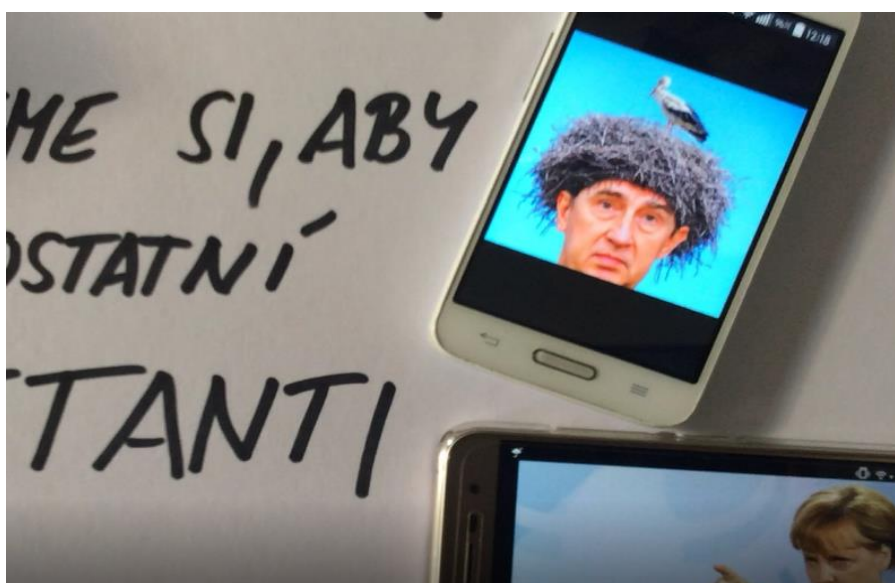
Obr. 6.: Video 5

6.2 KIB – 2. SKUPINA

1. „Politika“

Třída	KIB, 2. skupina
Skupina, věk	3 dívky, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Text, fotografie (mobil), barevné papíry
Téma	Politika, názor na aktuální situaci v Evropě i ČR
Animace	Text provázený obrázky na mobilních telefonech, kresba
Popis videa	V rámci předsevzetí se objevilo vyjádření negativního názoru na politiky Andreje Babiše, Angelu Merkelovou a vstup ČR do Evropské unie.
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Zaujetí a dobrá spolupráce ve skupině, aktivita • Zajímavé řešení problému s nedostatkem fotografií, které potřebují – použití mobilního telefonu ve videu jako dalšího obrázku
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Možné problémy s kontroverzním tématem

Tabulka 14.: Video 6



Obr. 7.: Video 6

2. „Zdraví“

Třída	KIB, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba
Téma	Přání do nového roku – zdraví
Animace	Text a doprovodný obrázek
Popis videa	Klasické téma, psaný pohyblivý text doprovázený obrázkem sanitky
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Dobré časové rozvržení • Málo se projevující skupina, vcelku nenápadná, ale dobře spolupracující

Tabulka 15.: Video 7



Obr. 8.: Video 7

3. „Policie“

Třída	KIB, 2. skupina
Skupina, věk	3 chlapci, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Noviny, kresba
Téma	Přání do nového roku, černý humor
Animace	Klasická, stop-motion, dobré využití materiálu
Popis videa	Text: „V novém roce nebudeme mít problémy s policií,“ doprovázený animací stětí policisty motorovou pilou.
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Nadšení, zábava, dobrá spolupráce ve skupině • Zaujetí nejen činnostmi, ale i technikou
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Nevhodně zvolené provedení – násilí • Otázka reakce učitele na násilí a černý humor
Poznámky	V úvodu hodiny při představení tématu jsem zdůraznila nadsázku a originalitu. Je otázkou, jak by se měl učitel při prezentaci daného videa zachovat, když záměr studentů byl evidentně nevinný.

Tabulka 16: Video 8



Obr. 9.: Video8

4. „Roční období“

Třída	KIB, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Barevné papíry, špejle, alobal, kresba
Téma	Střídání ročních dob
Animace	Propracovaná, originální, dobře funguje, spojení papírové animace s 3D objekty (padající sníh, špejle apod.)
Popis videa	Střídání postupně všech čtyř ročních dob formou pohyblivých atributů
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Vlastní iniciativa – vymyšlení a zpracování vlastního tématu velmi kreativním a časově náročným způsobem, snaha o estetiku a výtvarno
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Mírná časová tíseň, vzhledem k pracnosti animace
Poznámky	Zvolené téma a provedení videa je dobrým námětem na téma pro možné další projekty podobného typu. Video je vhodné zařadit i jako případnou inspiraci pro další žáky.

Tabulka 17.: Video 9

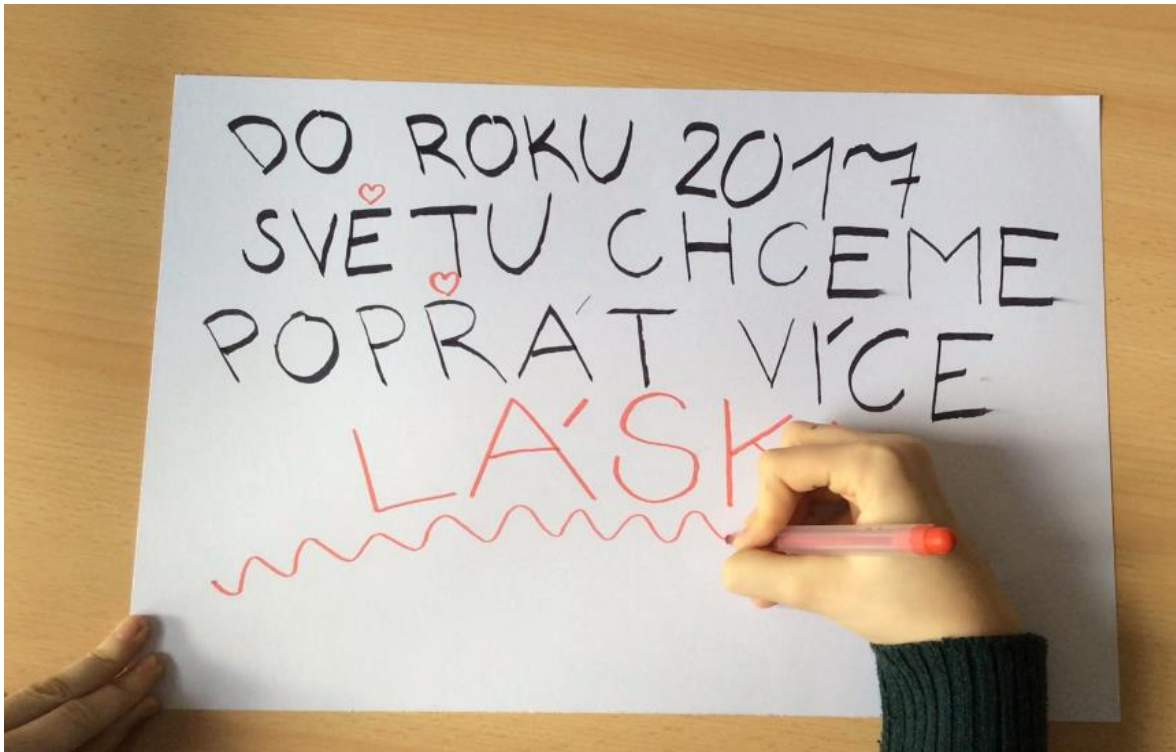


Obr. 10.: Video 9

5. „Duha“

Třída	KIB, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 15 – 16 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba
Téma	Láska, tolerance
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinace kresby a viditelné tvořící ruky
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Různé podoby lásky, páry, duha • Video velmi dobře funguje i samostatně bez kontextu zadání, má jasné poselství • Nejdelší video, asi 25 s
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Iniciativní skupina, velké zaujetí a snaha o dobré podmínky pro tvorbu (hledání dobrého světla pro focení snímků, dobře rozvržená a organizovaná práce ve dvojici) • Dobře časově rozvržená práce, i přesto, že video je v porovnání s ostatními relativně dlouhé

Tabulka 18.: Video 10



Obr. 11.: Video 10



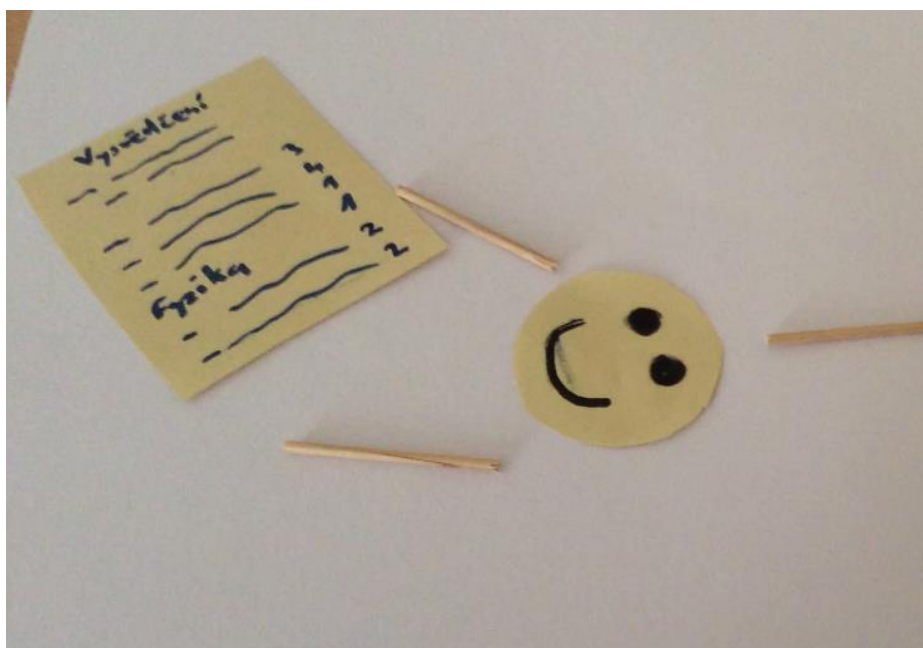
Obr. 12.: Video 10

6.3 KAA – 1. SKUPINA

1. „Fyzika“

Třída	KAA, 1. skupina
Skupina, věk	2 chlapci, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba, text, špejle
Téma	Dobré známky z fyziky
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Využití špejlí k tvorbě postavy • Jednoduchá animace, ale originální využití materiálu
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Špatné a zlepšené vysvědčení, lepší známka z fyziky, postava a vysvědčení, pohyb
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Snaha o kreativní využití materiálu • Méně se projevující, ale dobře pracující skupina

Tabulka 19.: Video 11

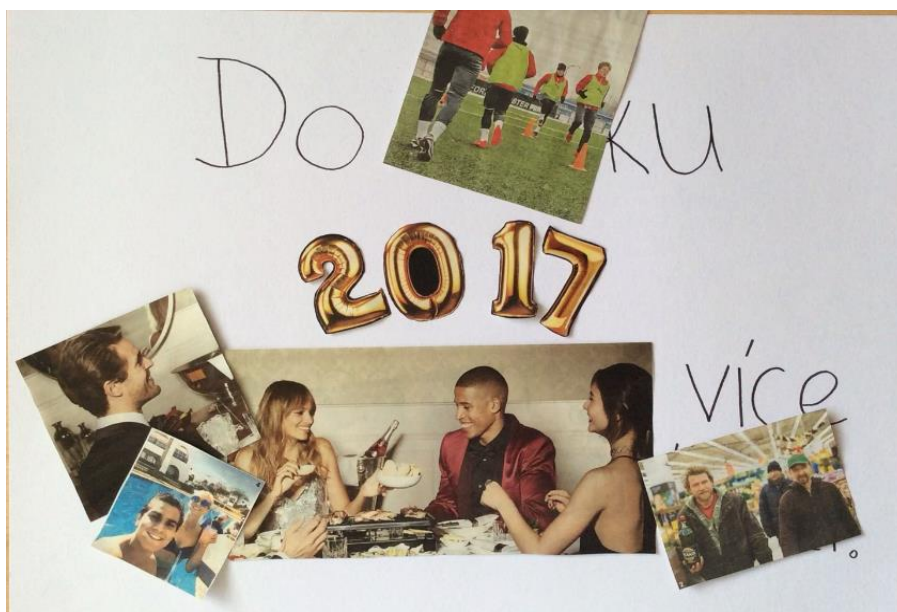


Obr. 13.: Video 11

2. „Přátelství“

Třída	KAA, 1. skupina
Skupina, věk	3 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Obrázky z novin a text
Téma	Přátelství
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Pohyb textu a obrázků • Jednoduchá animace, ale v rámci hodin se příliš neopakuje
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Tematické obrázky s přáním dobrých přátel do nového roku • Vkusné zpracování, snaha o moderní pojetí
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Dobrá týmová práce i časová rozvržení • Snaha o nalezení dobrých světelných podmínek pro fotografování snímků

Tabulka 20.: Video 12

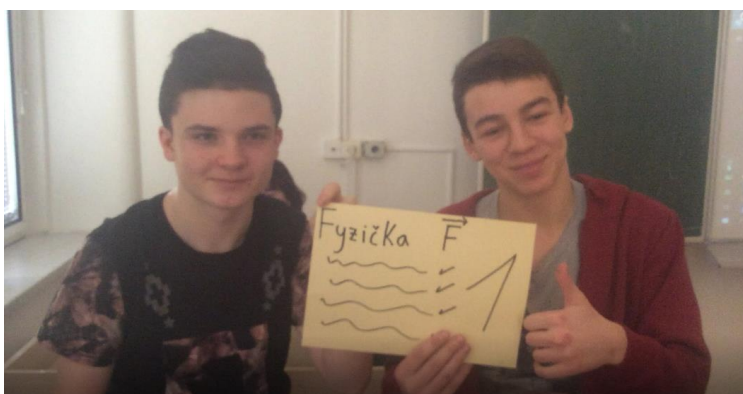


Obr. 14.: Video 12

3. „Známky“

Třída	KAA, 1. skupina
Skupina, věk	1 dívka a 2 chlapci, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Fotografie a text
Téma	Dobré známky
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Příliš nefunguje
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Text o zlepšení známek a fotografie žáků
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Nepříliš dobrá práce ve skupině, z počátku se nedokáží domluvit • Časová tíseň, nakonec musejí vytvořit první věc, která je napadne
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Na počátku problémy s nevyžádaným fotografováním spolužačky ve skupině ze strany chlapců – je nutné je napomínat • Chlapci zlobí a spolužačka je neustále napomíná a přemlouvá k práci, jeden dokonce na chvíli skupinu opustí a snaží se tvořit vlastní animaci na mobilním telefonu
Poznámky	<ul style="list-style-type: none"> • Výsledné video je příliš rychlé a vyžaduje korekci

Tabulka 21.: Video 13



Obr. 15.: Video 13

4. „Buchty“

Třída	KAA, 1. skupina
Skupina, věk	2 – 3 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Text a fotografie
Téma	Pekáč buchet
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinace textu a pořízené fotografie
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Předsevzetí – vylepšit svůj pekáč buchet
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Snaha o vtipné originální pojetí, využití potisku trička jedné ze žákyň, vkusné zařazení pořízené fotografie do videa • Dobré časové rozvržení

Tabulka 22.: Video 14

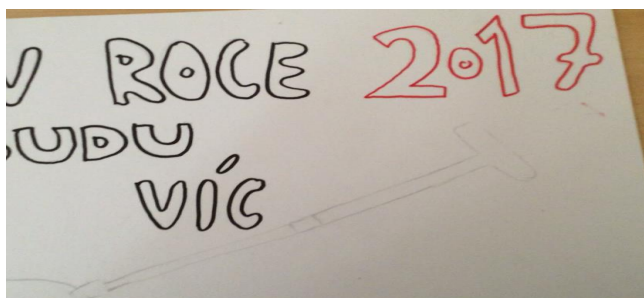


Obr. 16.: Video 14

5. „Vysavač“

Třída	KAA, 1. skupina
Skupina, věk	2 dívky a 1 chlapec, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba
Téma	Úklid
Animace	Složitá originální animace
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Rozbalující se hadice vysavače, vysávající text, předsevzetí více uklízet • Vtipný nápad, ale bohužel méně výrazný, kvůli kresbě tužkou, která nevyniká na videu
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Zpočátku patrné menší zaujetí činnostmi, hlavně u chlapce, ale pracují • Komunikace ve skupině funguje
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Pravděpodobně by byla vhodná editace, kvůli zvýraznění animace (kontrast, úrovně,...) a zpomalení
Poznámky	<ul style="list-style-type: none"> • Jedná se o druhou smíšenou skupinu, která je z hlediska komunikace zajímavým kontrastem k první problémové

Tabulka 23.: Video 15



Obr. 17.: Video 15

6.4 KAA – 2. SKUPINA

1. „Běhání“

Třída	KAA, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba
Téma	Předsevzetí začít běhat
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Pohyb postavy vytvořen prostřednictvím posouvání papíru
Popis videa	Běžící postava a text
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Skupina funkční a komunikativní, mezi sebou i s učitelem • Na začátku patrná nervozita, otázky a rady z mé strany, patrná velká snaha • I přes počáteční nervozitu skupina originálně pojala animaci, snažila se řešení hledat a zkoumat různé způsoby, práce na několik pokusů • Mírná časová tíseň

Tabulka 24.: Video 16

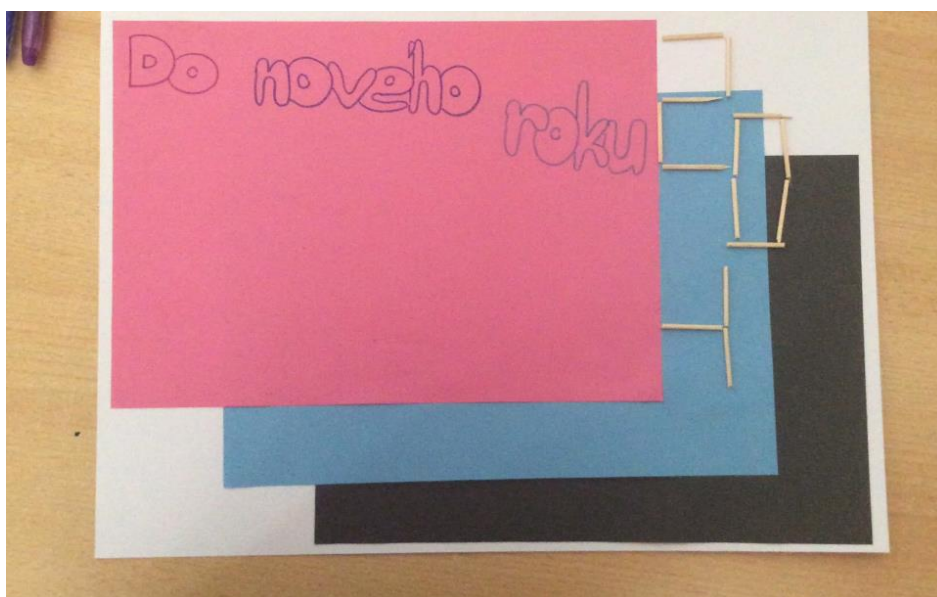


Obr. 18.: Video 16

2. „Barevné papíry“

Třída	KAA, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Barevné papíry, špejle, kresba
Téma	Přání do nového roku
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Jednoduchá, pohyb textu
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Pohybující se text a přání do nového roku • Snaha o využití více druhů materiálu
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Nejprve patrné menší zaujetí, potom se ale zapojí a využívají různé druhy materiálu, snaha
Problémy	<ul style="list-style-type: none"> • Mírná časová tíseň • Zpočátku problémy s motivací a zaujetím

Tabulka 25.: Video 17



Obr. 19.: Video 17

3. „Alobal“

Třída	KAA, 2. skupina
Skupina, věk	3 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Kresba, text, alobal – alobalové konfety, kuličky atd.
Téma	Přání do nového roku
Animace	<ul style="list-style-type: none"> • Originální, zajímavé pojetí, kombinace textu a viditelné tvořící ruky • Využití různého materiálu, poprvé použití 3D prvků, vtip
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> • Ruka píše text, alobalové konfety, vybarvování atd., přání do nového roku, vtip
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> • Práce v hodině v pořádku • Komunikace ve skupině funguje, efektivní práce • Kreativní skupina, dobré časové rozvržení, rychlá realizace i nápad, nový pohled a experimenty

Tabulka 26.: Video 18



Obr. 20.: Video 18

4. „Jídlo“

Třída	KAA, 2. skupina
Skupina, věk	2 dívky, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Obrázky z letáků a novin, text
Téma	Jídlo
Animace	<ul style="list-style-type: none"> Použití obrázků z letáků ze supermarketu, pohyb obrázků a textu
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> Mizející a zobrazující se zdravé a nezdravé jídlo, text: „Jezte zdravě, ale i nezdravě“
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> Práce v hodině v pořádku Bezproblémová skupina, dobré časové rozvržení, rychlá práce, dobrý a vtipný nápad a provedení, vtipně využitý materiál

Tabulka 27.: Video 19



Obr. 21.: Video 19

5. „Skromnost“

Třída	KAA, 2. skupina
Skupina, věk	2 – 3 chlapci, 14 – 15 let
Materiál (popř. provedení)	Obrázky z novin, barevné papíry, text
Téma	Skromnost, předsevzetí
Animace	<ul style="list-style-type: none"> Zobrazování obrázku z novin a textu, dokreslování fixem do obrázků
Popis videa	<ul style="list-style-type: none"> Mírně zmatené video, není příliš jasné, o co se jedná a jaký byl záměr
Kázeň, zapojení se do práce	<ul style="list-style-type: none"> Práce v hodině v pořádku Dobrá komunikace ve skupině i časové rozvržení Skupina řeší hlavně technické věci, jako je rychlost videa, export atd., v průběhu hodiny vytvoří více verzí, které posléze koriguje

Tabulka 28.: Video 20



Obr. 22.: Video 20

7 PRAKTICKÁ ČÁST – ZÁVĚRY

V této kapitole se budu věnovat poznatkům, závěrům a nápadům, odvíjejícím se od provedené praktické zkušenosti s DV ve škole.

7.1 KOMPLIKACE A ÚSKALÍ DV VE ŠKOLE

Praktická část výzkumu nám mimo jiné ukazuje i možná úskalí tohoto typu práce. Jelikož žáci při práci dostávají poměrně velký prostor ve volbě tématu a zpracování, je vysoce pravděpodobné, že narazíme na některou z následujících komplikací. Na základě zkušeností ve vyučování jsem sestavila několik příkladů.

7.1.1 TÉMATA

Asi nejčastější komplikací, s níž musíme při práci s žáky počítat, je nevhodně zvolené téma. Během tohoto konkrétního výzkumu se setkáváme s několika velmi typickými příklady nevhodných témat. Výběru některých z nich lze předejít včasným upřesněním zadání, nebo zdůrazněním důležitosti úrovně výsledné práce atd. hned na začátku. Pokud materiál (jako v tomto případě) zahrnuje i noviny nebo jiný tisk, je vhodné je před začátkem práce prohlédnout. Jiná vzniklá témata jsou však neobvyklá, takže jim ani nijak předcházet nelze. Následují konkrétní příklady, na něž jsem během svého výzkumu narazila.

7.1.1.1 VULGÁRNÍ PROJEV NEBO TÉMA

S vulgárním uchopením tématu jsem se setkala hned v úvodu první hodiny u starší třídy. Jednalo se tedy o starší žáky, skupinku tvořili čtyři chlapci ve věku kolem 15 - ti let. Okamžitě po úvodu využili aplikaci k tomu, aby natočili „vzkaz pro nový rok“ s prostředníčkem. Tento vývoj přikládám tomu, že jsem hned na začátku při zadávání práce dostatečně nezdůraznila zachování určité úrovně práce a dostatečně nemotivovala žáky ke smysluplné práci. Po upozornění žáci již pracovali bez vulgarit. Opakoval se např. i v jednom z vyplněných dotazníků.

V podobných situacích je důležité být všímavý, zakročit včas a podobné pokusy netolerovat. Vhodné je však také s podobným chováním počítat a nebýt zaskočený. I vzhledem k věku žáků, patří podle mého názoru i zkušenosti v hodině tento problém k těm nejčastějším.

7.1.1.2 NÁSILÍ

Dalším z úskalí, s nimiž se můžeme při tvorbě DV ve škole setkat, je zobrazování násilí. V současnosti se s násilím setkáváme prakticky denně v televizním vysílání, na internetu a dalších médiích, v reklamě, počítačových hrách,... Je tedy pravděpodobné, že dětem nebude připadat zobrazování násilí ničím výjimečným nebo nevhodným, zvláště tehdy, pokud jej využijí v rámci vtipu nebo nadsázky. S touto situací jsem se setkala v poslední hodině praktického výzkumu. Žáci vytvořili DV se sloganem: „V tomto roce nebudeme mít problémy s policií.“ Animace potom zobrazovala muže s motorovou pilou, který stíná policistu. Věřím, že ze strany žáků se jednalo o pokus o recesi a násilnost scény si pravděpodobně ani neuvědomili. Navíc se jednalo o skupinu zaujatých, nadšených žáků, kteří se snažili v hodině pracovat.

Otázkou je, jak by měl učitel na nastalou situaci reagovat, jelikož se jedná o problém celé společnosti a nikoli pouze aktuální činnosti ve škole.

7.1.1.3 ALKOHOL

Další ukázkou nevhodně zvoleného tématu bylo video „Alkohol“. Animace znázorňuje zvracejícího muže, pravděpodobně se jedná o karikaturu neznámého politika, nalezenou v novinách. Jedná se o příklad hned dvou úskalí. Prvním je samozřejmě nepříliš vhodně zvolené téma i zobrazení. Jelikož se jednalo o první z hodin, příkládám výskyt tohoto problému, podobně jako předtím vulgarismy, především nedostatečné motivaci a upřesnění zadání z mé strany. Druhé úskalí jsou materiály poskytnuté žákům k práci. Budu se jimi podrobněji zabývat v kapitole 1.2 Materiál. Toto téma je nevhodné také z hlediska nižšího věku žáků.

7.1.1.4 KONTROVERZNÍ TÉMATA

Do této kategorie bych zařadila témata, která sice nejsou vulgární ani násilná apod., přesto mohou učitele při práci přinejmenším překvapit. Mou zkušeností bylo DV skupiny žákyň, které v něm vcelku radikálně vyjádřily svůj negativní názor na některé české a evropské politiky a také na členství České republiky v EU. Jedná se sice o téma kontroverzní, na druhou stranu zájem o politiku a vlastní názor ve věku 15 let, shledávám sympatickým. Učitel by se však měl pravděpodobně stavět k podobné situaci nestranně.

Při konzultaci s paní učitelkou jsem se mimo jiné dověděla, že zmiňované žákyně s podobnými tématy pracují často, např. ve slohové práci.

7.1.2 ÚSKALÍ MATERIÁLU

Některá úskalí DV mohou pramenit také z materiálu, který žákům k jejich tvorbě poskytneme. Zejména pokud poskytujeme žákům noviny, či jiný tisk. Je vhodné jej před samotnou prací projít, může totiž obsahovat např. fotografie politiků, nebo již zmiňovaného násilí, které pak žáci použijí do své animace. Dalším úskalím je fakt, že pokud budou mít žáci k dispozici větší množství fotografií, může se stát, že je upřednostní před vlastnoruční kresbou a dalšími kreativnějšími postupy.

7.1.3 ÚSKALÍ DOSTUPNOSTI FOTOAPARÁTU

Aplikace Stop Motion je založená na fotoaparátu. Z toho plyne několik dalších potenciálních problémů, na něž jsem během hodin narazila. Fotografování je snazší a rychlejší než např. kresba, čehož někteří žáci automaticky využijí, pokud jim v úvodu dostatečně nespecifikujeme, co od nich očekáváme. Mou zkušeností v první hodině bylo, že hned dvě skupiny se uchýlily k fotografování sebe sama, mě, tedy učitele, popř. předmětů na lavici. Jedna ze skupin např. vystavěla video na loupání mandarinky, výsledek tedy nebyl příliš uspokojivý. Obecně ve všech hodinách bylo pravidlem, že aplikace založená na fotoaparátu zpočátku vede žáky k podobným experimentům, focení sebe sama apod.

S tentokrát o něco závažnějším problémem, jsem se setkala v další z hodin. Ve skupince dvou chlapců a jedné dívky došlo k nechtěnému fotografování a natáčení zmíněné žákyně jejími spolužáky, což mělo za následek hádku. Bylo nutné zasáhnout a usměrnit práci a v důsledku toho poučit i celou třídu. V tomto případě se jednalo jen o provokaci, situace však nastiňuje mnohem zásadnější problém, jenž by mohl napsat při práci s fotoaparátem, např. pokud by se ve třídě nacházel šikanovaný žák. Pro žáky ZŠ i SŠ je velice snadné a přirozené nahrávání dat na sociální sítě, které často hrají významnou roli v sociálním životě žáků a jejich prezentaci před ostatními. V krajním případě bychom tedy mohli jako jedno z úskalí označit i hrozbu kiberšikany.

7.1.4 ČAS

Jelikož byl ve škole k práci určen omezený čas, pouze jedna vyučovací hodina na každou skupinu, vyskytly se místy také problémy s časovou tísni. Právě od časové

dotace by se měly odvíjet cíle práce a také očekávání učitele. Za jednu vyučovací hodinu je reálné vytvořit pouze jednoduché animace, trvající v průměru asi 20 s. Přesto, že někteří žáci mile překvapí složitostí námětu, rozhodně to není pravidlem. Pokud bychom tedy chtěli dosáhnout delších a náročnějších videí, pravděpodobně bychom potřebovali dotaci minimálně čtyř vyučovacích hodin. Tempo jednotlivých skupin se různí, někdy však bylo nutné dát jim více času na úkor závěrečné prezentace. Z těchto důvodů bych pro další případný projekt uvažovala alespoň o dvou vyučovacích hodinách pro každou skupinu.

7.1.5 DALŠÍ POTENCIÁLNÍ PROBLÉMY

Potenciální problém mohou skýtat také vzorová videa. Jejich důležitost v úvodu hodiny je nezpochybnitelná, je však třeba počítat s tím, že se ve většině případů stanou pro žáky jakýmsi striktním vzorem, od něhož se již neodpoutají. V takto nízké časové dotaci, jako v případě tohoto projektu, je to pochopitelné. Je však na místě nabídnout žákům více příkladů a různé možnosti práce.

Pokud žáci nebudou používat pouze vlastní výtvořky, ale např. cizí prvky, jakými jsou hudba, zvuky, ruchy atd. stahované z internetu, může nastat problém s respektováním AP a duševního vlastnictví (viz kapitola 7.4.2).

Problémem se také může stát sama digitální technologie, nekompatibilita přístrojů (tablet a projektor, tablet a počítač atp.). Je třeba si vše předem vyzkoušet a případně mít připraveno náhradní řešení.

S určitou komplikací jsem se setkala také v případě dotazníku. Při jeho tvorbě jsem některé z otázek dostatečně nespecifikovala. U některých otevřených otázek, např. žáci odpovídali jednoslovně a odpovědi nerozvíjeli, kvůli nedostatečné specifikaci otázek z mé strany. Dále se jimi budeme zabývat v kapitole 8.

7.2 JAK KOMPLIKACÍM PŘEDEJÍT

Na základě zkušeností z hodin, je asi nejúčinnější prevencí dostatečná motivace k práci a především přesné a výstižné zadání. V případě motivace se nesmí učitel spoléhat na atraktivitu technologie, ale zabývat se především kreativní činností jako takovou a silou dobrého příběhu.

Žáci by měli také co nejpřesněji pochopit, jaký má práce smysl a cíl, budou se pak více snažit, a nebudou mít tendenci odbýt ji tím nejjednodušším způsobem, jaký se nabízí. Zadání je také nutné zopakovat vícrát než jednou. Někteří žáci se zdráhají zeptat na

nejasnosti, případně v danou chvíli nedávají pozor. Vhodné také je průběžně hlídat čas a upozornit na mezníky jako je např. polovina hodiny, závěrečných 5 minut atd. Právě časová tíseň je nejčastějším problémem ve chvíli, kdy žáci nejsou dostatečně motivováni do práce a mají problémy s nápady. Nejnáročnější není samotná realizace, ale právě hledání nápadu a způsobu vyprávění příběhu.

7.3 MOŽNOSTI ZPRACOVÁNÍ VÝSLEDKŮ

V této kapitole se budu zabývat dalším možným zpracováním výsledných prací žáků. Aplikace Stop Motion v základní verzi umožňuje export videa ve formátu MOV. Vlastní aplikace umožňuje jen omezené využití editace videa nebo fotografií jednotlivých fragmentů animace. Můžeme tedy využít některou z doplňujících aplikací pro tvorbu DV (kapitola 4.2 Doplňující aplikace), buď přímo v tabletu, nebo následně v počítači.

7.3.1 EDITACE A STŘIH

Někdy není na škodu provést jistou editaci videa nebo snímků. Častým problémem, s nímž jsem se setkala během práce s výsledky žáků, byla příliš velká rychlost animace, díky čemuž se snížila např. čitelnost textu a celková přehlednost. Lze ji regulovat přímo v aplikaci Stop Motion, popř. můžeme využít aplikaci iMovie a další podobné aplikace.

Místy se také nabízí upravit světelnost (špatně zvolené světlo při fotografování), tady bychom měli žáky předem poučit a nechat je vyzkoušet si efekt různých podmínek pro pořízení videa nebo fotografie. Také kontrast a úrovně (např. při nepřilíš výrazné kresbě tužkou), popř. barvy mohou výsledek značně pozvednout. Ideální je, když tyto úpravy mohou provádět přímo žáci v procesu tvorby DV, nejlépe za podpory vhodné formy hodnocení ze strany učitele (viz kapitola 2.3.1 Hodnocení kreativity). Pokud se jedná o menší úpravy např. rychlosti, nepovažuji za problém, aby je provedl sám učitel při zpracovávání výsledného výstupu. Větší zásahy by však již narušovaly kreativní tvorbu a snižovaly motivaci k dalším podobným činnostem.

Vhodnou možností dalšího zpracování a využití prací žáků, je sestřihávání výsledného videa – v tomto případě všech využitelných prací. Tuto možnost jsem zvolila proto, aby bylo možné práce lépe prezentovat. Aplikací pro střih videa je velké množství. Můžeme zvolit aplikaci v tabletu, např. iMovie a další doplňující aplikace (viz kapitola 4.2 Doplňující aplikace). Pokud bychom zpracovávali materiál ve stolním počítači, máme na výběr z několika free programů. Vzniklé video ve formátu MOV, AVI atd. poté můžeme využít dále.

Do výsledného videa jsem zařadila pouze práce vhodné k prezentaci (nevulgární atd.). Do úvodu videa jsem přidala text s tématem a na závěr poděkování žákům, paní učitelce a škole, v níž jsem mohla projekt realizovat.

7.3.2 MULTIMEDIÁLNÍ PODKLAD DV A AUTORSKÉ PRÁVO

DV vytvořené žáky může také vhodně doplnit např. hudební podklad, zvukové efekty a další umělecké prvky, které žáci netvoří sami. Touto problematikou se zabývá Bouchner (2014), který zdůrazňuje nutnost respektování autorského zákona a duševního vlastnictví. Před využíváním multimediálního materiálu třetí strany je třeba žáky poučit o náležitostech AP a důsledně dbát na jejich dodržování. K vhodnému dotvoření DV podle našich představ využíváme díla s vhodnou licencí Creative Commons. V následující tabulce uvádím vždy několik příkladů zdrojů podle Trefného (2015), Bouchnera (2014) a Leemana (2014), z nich můžeme tyto soubory stahovat volně, nebo filtrovat podle licence.

Druh	Stránka	Odkaz
Obrazový materiál	Bing Images	http://www.bing.com/?scope=images&FORM=M=Z9LH1
	Public Domain Pictures	http://publicdomainpictures.net
	Photo Pin	http://photopin.com
Hudba	Zvuková knihovna YouTube	www.youtube.com/audiolibrary/music
	Jewell Beat	http://www.jewelbeat.com/free/
	Purple Planet	http://www.purple-planet.com/
Zvuky	Zvuková knihovna YouTube	http://www.youtube.com/audiolibrary/soundeffects
	FreeSFX	http://www.freesfx.co.uk
	Sound Bible	http://soundbible.com

Tabulka 29.: Stránky ke stažení free multimédií

7.3.3 SOCIÁLNÍ SÍŤE

K prezentaci, popř. šíření videa můžeme využít sociální síť. Pokud mají žáci možnost a zpracovávají téma, jež je jim blízké, jistě uvítají možnost své dílo prezentovat na sociální síti. Na základě výsledků výzkumného šetření je patrné, že žáci sociální síť využívají ve

velké míře. Ačkoli výsledek výzkumu není možné globalizovat z důvodu menšího vzorku respondentů, využívání sociálních sítí je současným fenoménem.

7.4 ZÁVĚR

Mým dojmem v hodině bylo, že většinu žáků práce s DV zaujala. Tento dojem potvrzuje i vyhodnocení dotazníků (viz kapitola 8). Většinu z žáků baví kreativně tvořit, ale potřebují především dostatečnou motivaci a vedení, čímž se potvrdily skutečnosti nastíněné v kapitole věnované hodnocení.

8 VÝZKUMNÁ ČÁST – DOTAZNÍKY

Ve výzkumné části diplomové práce budu prezentovat výsledky svého kvantitativního výzkumného šetření formou dotazníku. Dotazník navazuje na teoretickou a praktickou část práce.

Cílem výzkumné části bylo zmapování jak názoru žáků na danou aktivitu, tak jejich dosavadních zkušeností s DV. Další část dotazníku se zaměřuje na zjištění četnosti práce a zkušeností žáků s tabletem doma i ve škole a věnuje se také samotným aplikacím, které využívají. V neposlední řadě dotazník mapuje také motivaci žáků pro další práci s DV a videem a skutečnost jakým způsobem reflektují současnou popularitu vlastních internetových video blogů a osobností s nimi spojených („youtuberů“).

Stanovené hypotézy:

1. Žáci se s DV setkali mnohokrát v různých podobách.
2. Žáci tablet častěji využívají doma než ve škole.
3. Žáci znají a více využívají spíše herní aplikace, popř. aplikace vycházející ze sociálních sítí.
4. Žáků, kteří sami natáčejí videa, vytvářejí DV, nebo zpravují vlastní internetový video kanál je stále menšina.

8.1 METODOLOGIE VÝZKUMU

Pro výzkumnou část své diplomové práce jsem zvolila metodu teoretické analýzy formou dotazníku. Dotazník je metoda vhodná při zkoumání většího počtu osob. Výsledky je pak jednoduše možné zpracovat a interpretovat statisticky. Kvalita a důvěryhodnost takto získaných informací, závisí nejen na jeho konstrukci, ale i na respondentech samých. Otázky by měly být formulovány jednoduše a jasně a nevyvolávat v cílových osobách dojem nejednoznačnosti.

Analytická jednotka

Zkoumanou analytickou jednotkou výzkumu byli žáci Kvarty a Kvinty osmiletého studia Masarykova gymnázia v Plzni. Dotazník vyplnilo dohromady 50 žáků, v jejichž třídách probíhaly hodiny DV v praktické části diplomové práce. Anonymní dotazníky byly

rozdány všem přítomným žákům ve třídách, vyplnění všemi však posléze kontrolováno nebylo.

Konstrukce dotazníku

Dotazníky jsou k nahlédnutí v příloze I. Jedná se o polostrukturovaný dotazník, nacházejí se v něm tedy jak standardizované otázky s pevně určenými možnostmi odpovědí, tak několik otázek otevřených. Otázky byly sestaveny tak, aby se vázaly ke stanoveným hypotézám.

Celkem bylo použito 11 otázek, z toho 8 uzavřených a 3 otevřené. Další 3 úvodní otázky se věnovaly zjištění třídy, věku a pohlaví respondenta. V případě uzavřených otázek měli žáci na výběr z několika přesně definovaných odpovědí. Otevřené otázky jsem zvolila k získání konkrétních údajů, např. aplikací, které žáci využívají.

Šetřené oblasti se týkají využití tabletů a digitálních technologií žáky ve škole i doma, zkušeností žáků s DV a jejich dojmů z odvedených hodin (praktická část diplomové práce), souvisejících aplikací, současného trendu tvorby vlastních videí a internetových video blogů.

8.2 PRŮBĚH ŠETŘENÍ A INTERPRETACE DAT

Při zadávání dotazníků byli respondenti seznámeni s jeho účelem, tedy, že jde o výzkumnou část diplomové práce a dotazník je anonymní, výsledky tedy dále nebudou nijak ovlivňovat konkrétní osoby, jež se výzkumu zúčastnily. Výsledná data byla interpretována procentuálně ve sloupcových a kruhových diagramech, jednotlivé otázky jsou doplněny tabulkami s údaji.

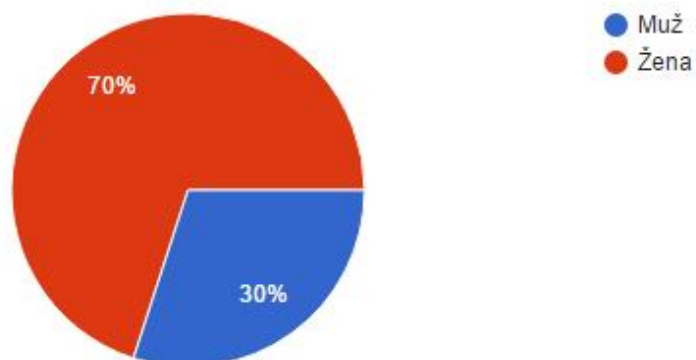
Následuje výčet jednotlivých otázek a interpretace získaných dat.

První tři úvodní otázky sloužily k zjištění základních informací o respondentech, jedná se o možnost zaškrtnutí pohlaví a doplnění třídy a věku respondenta.

Z následujícího Grafu 1. je patrné, že naprostá většina respondentů – 70 % (konkrétně 35 žáků) jsou dívky. Chlapci tvoří zbylých 30 % (15 žáků). Obecně se tedy dá říci, že průměrně navštěvuje osmileté gymnázium více děvčat, než chlapců.

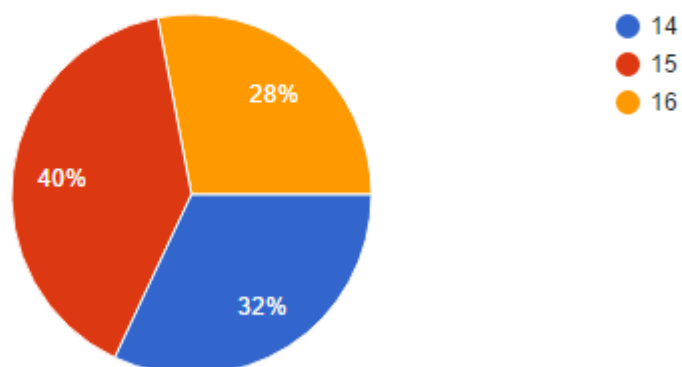
Graf 2. ukazuje rozložení věku jednotlivých žáků. Pro větší přehlednost jsem údaje o věku, spolu s počtem žáků celkově i v jednotlivých třídách umístila do tabulky.

Pohlaví (50 odpovědí)



Graf 1.: Pohlaví

Věk (50 odpovědí)



Graf 2.: Věk

Třída	Počet žáků	Celkem	Věk 14 let	Věk 15 let	Věk 16 let
Kvarta	26	50	16 žáků	20 žáků	14 žáků
Kvinta	24				

Tabulka 30.: Věková skladba

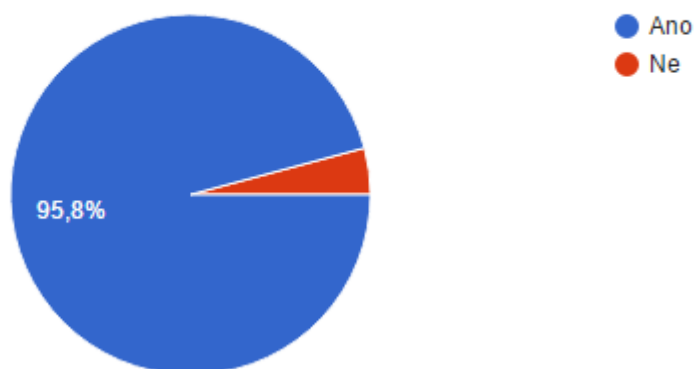
Otázka č. 1:

Byla pro Vás práce v hodině zajímavá?

Možnosti	Počet
Ano	46
Ne	2

Tabulka 31.: Otázka č. 1

Byla pro vás práce v hodině zajímavá? (48 odpovědí)



Graf 3.: Otázka č. 1

Z grafu jednoznačně vyplývá, že naprostou většinu žáků práce s digitálním vyprávěním zaujala. Odpovědí je pouze 48, dva žáci se tedy odpovědi na tuto otázku zdrželi.

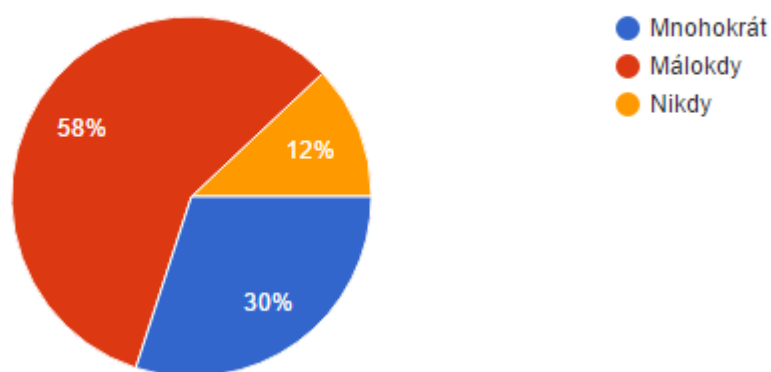
Otázka č. 2:

Už jste se někdy setkali s DV?

Možnosti	Počet
Mnohokrát	15
Málokdy	29
Nikdy	6

Tabulka 32.: Otázka č. 2

Už jste se někdy setkali s DV? (50 odpovědí)



Graf 4.: Otázka č. 2

Naší první stanovenou hypotézou bylo, že se žáci setkávají s digitálním vyprávěním často a v různých podobách. Jak si ale můžeme všimnout v Grafu 3., na základě této otázky není možné ji jednoznačně potvrdit ani vyvrátit. 58 % respondentů uvedlo, že se s DV setkali málokdy, 12 % dokonce nikdy. Zbýlých 30 % potom zvolilo možnost mnohokrát.

Otázka č. 3:**Znáte nějaký další podobný příklad DV (např. video, animaci,...)?**

Odpovědi	Počet
Ne, nevzpomínám si, asi ne	13
Ano	7
Film, animovaný film	6
Letošní práce v hodině IVT	5
Draw my life	2
Movie maker	2
Nevím	1
Hry	1
Youtube	1
Musiccal.ly	1
Stickman	1
Mám vlastní	1
Za předpokladu, že DV je jakákoli animace, tak samozřejmě ano.	1

Tabulka 33.: Otázka č. 3

Otázka č. 3 je otevřená, mnoho odpovědí se však opakovalo, uvedla jsem je proto do tabulky spolu s počtem odpovědí. Na otázku odpovědělo pouze 42 žáků z 50 dotazovaných. Ze získaných odpovědí je jasné, že ne všichni žáci vědí, co si pod pojmem DV představit. Příklady jsou většinou velmi obecné, největší procento zaujímá odpověď neurčitá nebo záporná. Několik žáků také uvedlo, že se s DV setkali ve formě čtvrtletní práce na IVT.

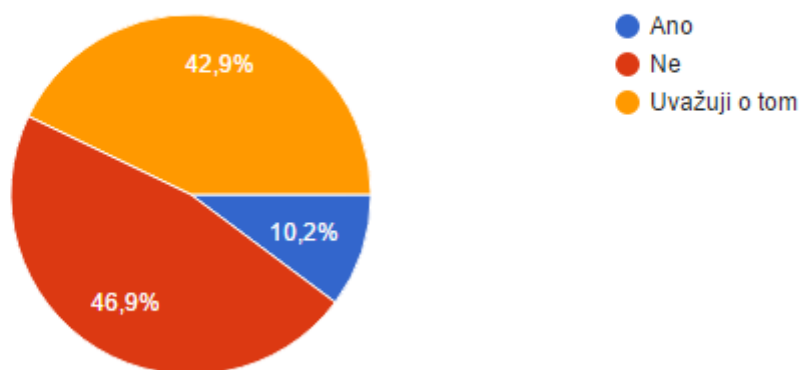
Otázka č. 4:

Inspirovala Vás zkušenost s DV k další tvorbě?

Možnosti	Počet
Ano	5
Ne	23
Uvažuji o tom	21

Tabulka 34.: Otázka č. 4

Inspirovala vás zkušenost s DV k další vlastní tvorbě? (49 odpovědí)



Graf 5.: Otázka č. 4

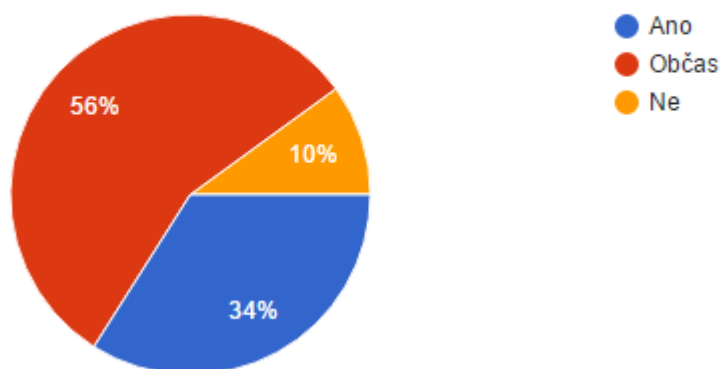
Na otázku odpovědělo 49 respondentů z 50. Můžeme si všimnout, že téměř 47 % žáků se k vlastní tvorbě tohoto druhu nechystá, 43 % o tom uvažuje a 10 % zkušenost s DV inspirovala.

Otázka č. 5:**Uvítali byste zařazení práce formou DV ve škole i jindy?**

Možnosti	Počet
Ano	17
Občas	28
Ne	5

Tabulka 35.: Otázka č. 5

Uvítali byste zařazení práce formou DV ve škole i jindy? (50 odpovědí)



Graf 6.: Otázka č. 5

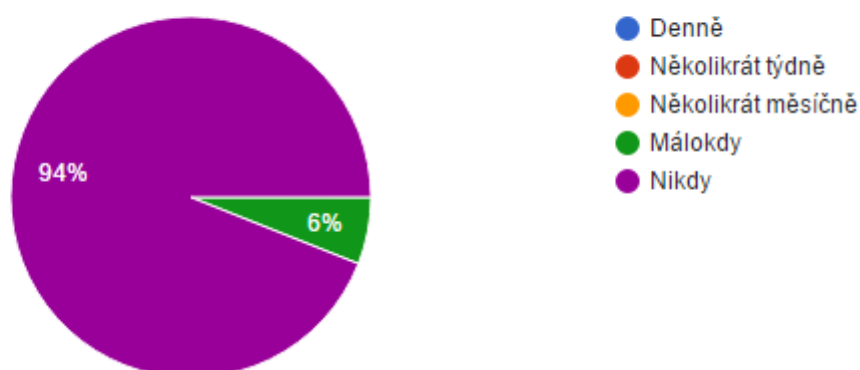
Odpovědi na otázku ukazují, že většina žáků by občasnou prací s DV ve škole uvítala. Z údajů v otázce č. 3 dokonce vyplývá, že někteří žáci se s DV ve škole setkali ve formě čtvrtletní práce na IVT. Opět však musíme uvažovat o možnosti, že větší procento žáků nemá jasnou představu o přesné definici pojmu DV.

Otázka č. 6:***Jak často pracujete s tabletem ve škole?***

Možnosti	Počet
Denně	0
Několikrát týdně	0
Několikrát měsíčně	0
Málokdy	3
Nikdy	47

Tabulka 36.: Otázka č. 6

Jak často pracujete s tabletem ve škole? (50 odpovědí)



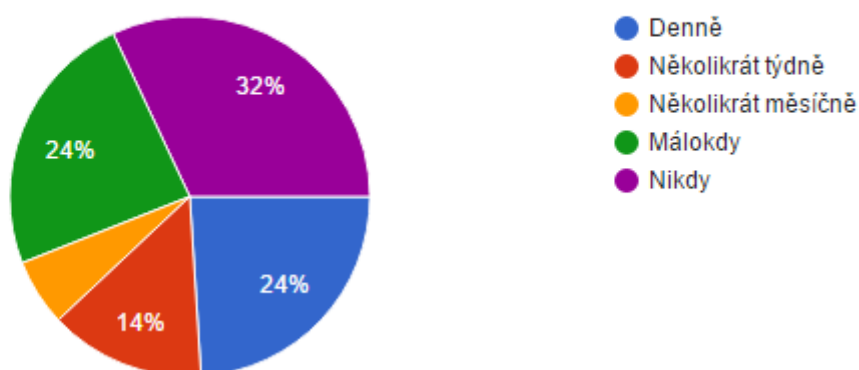
Graf 7.: Otázka č. 6

Procentuální výpočet jasně ukazuje, že žáci ve škole tablet prakticky nepoužívají. Jelikož však byl výzkum prováděn mezi žáky pouze z jedné školy, není možné tento závěr globalizovat, téměř jistě se bude v každém zařízení lišit. Zajímavé je porovnání s následujícím grafem v otázce č. 7. na následující straně.

Otázka č. 7:***Jak často pracujete s tabletem doma?***

Možnosti	Počet
Denně	12
Několikrát týdně	7
Několikrát měsíčně	3
Málokdy	12
Nikdy	16

Tabulka 37.: Otázka č. 7

Jak často pracujete s tabletem doma? (50 odpovědí)

Graf 8.: Otázka č. 7

Otázka ohledně využití tabletu žáky doma již není zdaleka tak jednoznačná jako ta předchozí. Vidíme, že přibližně 70 % všech dotazovaných žáků má doma k tabletu přístup, popř. ho aktivně používá. Zbýlých 32 % tablet doma nemá. Výsledky otázek 6. a 7. Tak potvrzují jednu z navozených hypotéz – žáci častěji využívají tablet doma než ve škole. Dále si můžeme všimnout, že s tabletem doma pracují častěji žáci z nižšího ročníku (Kvarty). Této skutečnosti jsem si povšimla již při praktickém vyučování, kdy na otázku

ohledně zkušeností s ovládním tabletu atd. reagovali kladně spíše tito mladší žáci. Je však pravděpodobné, že se jedná o trend v rámci třídy a výsledek nelze zobecňovat.

Otázka č. 8:***Jaké aplikace používáte nejčastěji?***

Odpovědi	Počet	Druh
Facebook, Instagram, Twitter, sociální sítě obecně	28	Sociální síť
Messenger	11	Aplikace Facebooku
Snapchat	6	Aplikace na bázi sociální sítě
YouTube	8	Aplikace (pro mobilní zařízení)
Spotify	3	Hudební služba (stream)
Internetový prohlížeč, Google, Safari	5	Internetový prohlížeč
VLC, MX Player	3	Přehrávač médií
Twitch.tv	2	Video služba (stream)
Hry	3	Aplikace
iBooks	1	Aplikace, digitální obchod s knihami
E-Book	1	Elektronická kniha
Skype	1	Aplikace (pro mobilní zařízení)
Real life	1	Aplikace (hra)
Pornhub	1	Web
Pokemon Go	1	Aplikace (hra)
We love it	1	Aplikace (pro mobilní zařízení)
Adobe Reaster	1	Aplikace pro čtení PDF dokumentů
Word	1	Textový editor
Lichess	1	Aplikace (hra)
Fotoaparát	1	Nástroj zařízení

Nemám tablet, neurčité odpovědi	3
---------------------------------	---

Tabulka 38.: Otázka č. 8

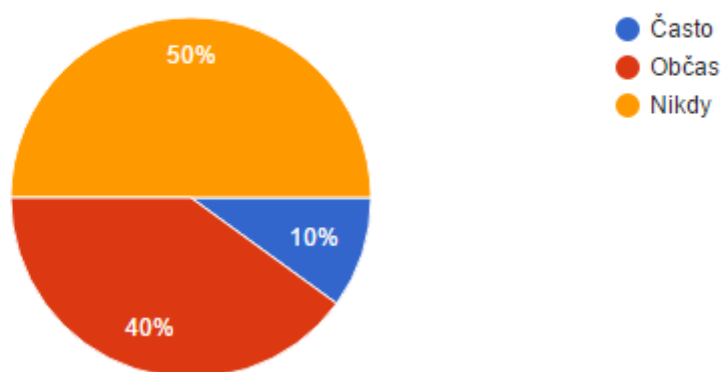
Na tuto otázku odpovídalo pouze 41 respondentů z 50. V tabulce jsou uvedeny odpovědi podle jednotlivých příkladů a jejich četnosti. Jelikož někteří žáci uvedli více příkladů, celkový počet neodpovídá počtu respondentů.

Z výsledných odpovědí je ale jasně vidět, že ne všichni žáci mají správnou představu o tom, co to aplikace vlastně je. Proto jsem přidala do tabulky sloupec definující, které z daných odpovědí jsou aplikacemi a které např. internetovými prohlížeči, sociálními sítěmi, nástroji apod. V případě sociálních sítí však nemůžeme mnohdy přesně určit, jak byla odpověď zamýšlena. Některé z nich, např. Facebook nebo Instagram vlastně mobilní aplikace skutečně nabízejí. Jednou z počátečních hypotéz bylo, že žáci využívají spíše herní aplikace, nebo aplikace sociálních sítí. Pokud vezmeme v úvahu odpovědi, jež aplikacemi skutečně jsou, můžeme tuto hypotézu prozatím potvrdit.

Otázka č. 9:**Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí?**

Možnosti	Počet
Často	5
Občas	20
Nikdy	25

Tabulka 39.: Otázka č. 9

Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí? (50 odpovědí)

Graf 9.: Otázka č. 9

Přesně polovina dotazovaných žáků tablet k natáčení videí a fotografování vůbec nepoužívá. U druhé poloviny potom převládá odpověď občas. Věřím, že žáci k tomuto účelu využívají spíše, v tomto ohledu praktičtější a snadněji přenosné mobilní telefony.

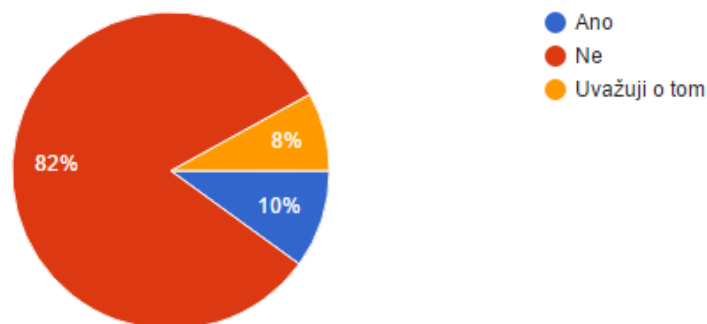
Otázka č. 10:***Vedete si např. vlastní Youtube kanál, nebo tvoříte videa ke zveřejnění na internetu?***

Možnosti	Počet
Ano	5
Ne	41
Uvažuji o tom	4

Tabulka 40.: Otázka č. 10

Vedete si např. vlastní YT kanál, nebo tvoříte videa ke zveřejnění na internetu?

(50 odpovědí)



Graf 10.: Otázka č. 10

Účelem otázky je zjistit, jak rozšířený je tento trend v praxi. Videá na Youtube často tvoří různí lidé, různého věku, zajímalo mě tedy, kolik žáků z vybraného vzorku se věnuje tomuto koníčku. Jedna z hypotéz zněla, že žáků, kteří sami natáčejí videa, vytvářejí DV, nebo zpravují vlastní internetový video kanál je menšina. Tato hypotéza se nám v otázce 10 potvrdila, 82 % žáků se touto činností aktivně nezabývá. V obou třídách se našlo 5 žáků (10 %), kteří odpověděli kladně a zbylí 4 (8 %) uvedli, že o tom uvažují.

Otázka č. 11:***Sledujete své oblíbené tvůrce videí na internetu? Jaké?***

Odpovědi	Počet
Ne, nesleduji	11
Ano (bez uvedení příkladu), různé	8
Konkrétně uvedení autoři	Četnost
Kovy	6
Shopaholic Nikol	3
Project Creep	3
Jmenuju se Martin	3
Liza Koshy	3
Zoella	3
Lilly Singh – II Superwoman II	2
Jimmy Fallon	2
Jim James Corden	2
Mrtweeday	2
Gejmr	1
GetTheLook	1
Extrémní Péťa	1
Petr Lexa	1
Film Theorists	1
Brien Barczyk	1
Denis TV	1
Leofy is here	1

Reppion	1
The Gabbie Show	1
Dan Howell - Danisnotonfire	1
Teri Blitzen	1
Corine Leigh	1
Vadák	1
One Direction VEVO	1
Makyna 016	1
Dolan Twins	1
Tatcher Joe	1
Chess Network	1
Adela	1
Kate Love	1
Anie Songe	1
The Nattness	1
A Cup Of Style	1
Simply Grouch	1
N63	1
Froslemp Studio	1
Slow mo guys	1
Sparkless	1
Maso	1
Mitifox	1
Housenaunane	1

Roustercat	1
Preston	1
Raw Alingment	1
Veronica Biasoli	1
DewDiePie	1

Tabulka 41.: Otázka č. 11

Poslední otevřená a zároveň závěrečná otázka z celého dotazníku má za úkol zjistit, jak je to s popularitou osobností ze světa internetového blogování a také ke zjištění konkrétních příkladů. Na otázku odpovědělo 45 žáků z 50. Odpovědi se velmi často opakují a u některých žáků, kteří spolu komunikovali při vyplňování dotazníku, se někdy také úplně shodují. V tabulce jsou uvedeni konkrétní odpovědi/tvůrci a počet, kolikrát se v odpovědích vyskytli, celkový počet tedy neodpovídá počtu 45 respondentů.

8.3 VYHODNOCENÍ HYPOTÉZ

Na začátku výzkumné části byly stanoveny tyto hypotézy:

1. **Žáci se s DV setkali mnohokrát v různých podobách.**
2. **Žáci tablet častěji využívají doma než ve škole.**
3. **Žáci znají a více využívají spíše herní aplikace, popř. aplikace vycházející ze sociálních sítí.**
4. **Žáků, kteří sami natáčejí videa, vytvářejí DV, nebo zpravují vlastní internetový video kanál je stále menšina.**

Na následujících stranách se pokusím tyto hypotézy vyhodnotit a porovnat pomocí grafů.

Hypotéza 1: Žáci se s DV setkali mnohokrát v různých podobách:

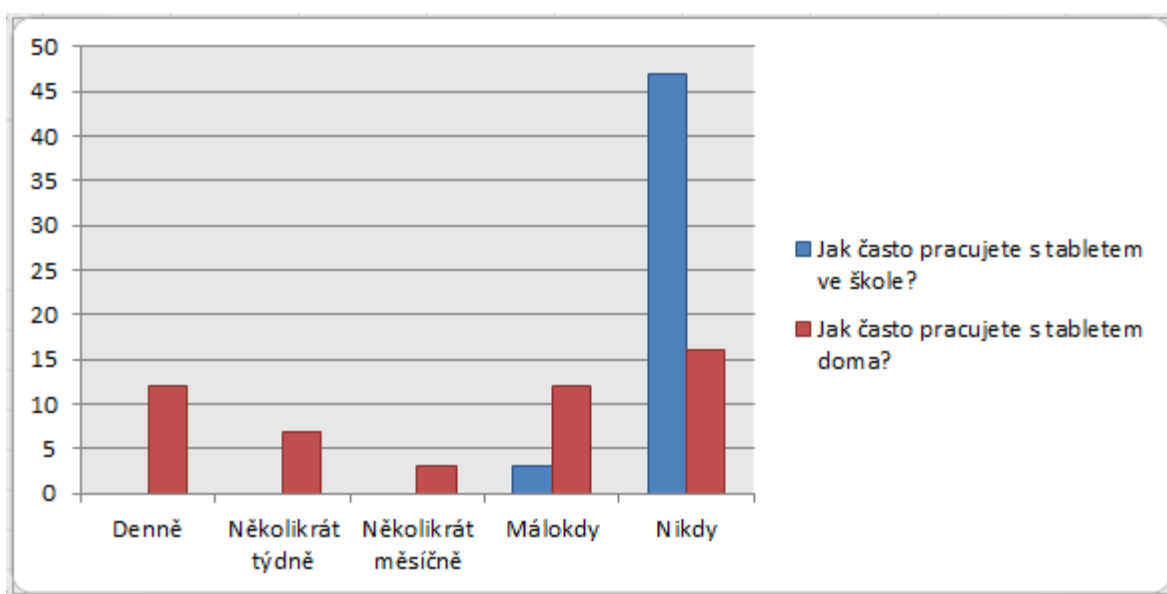
Z grafu 4. v otázce č. 2 vidíme, že tato hypotéza nebyla plně potvrzena. Žáci uvedli, že se s DV setkávají. Otázkou však zůstává, zda mají všichni žáci správnou představu o definici DV. Můžeme si toho všimnout ve výsledku otázky č. 3 (Znáte nějaký další příklad DV). Z příkladů uvedených žáky je patrné, že ne všichni mají v definici DV jasno. Tuto skutečnost je možno připsat např. potřebě většího prostoru pro teoretické uvedení do problematiky v úvodu každé hodiny.

Hypotéza 2: Žáci častěji využívají tablet doma než ve škole:

Tuto hypotézu můžeme na základě nasbíraných dat vyhodnotit jako pravdivou. Z daných grafů je jasně patrné, že ve škole se respondenti s tabletem nesetkávají prakticky vůbec, naproti tomu doma k němu má přístup více z nich. Jak již bylo uvedeno u příslušných otázek, může se tento výsledek u jednotlivých škol lišit. V následující tabulce a grafu můžeme výsledky těchto otázek porovnat.

	Denně	Několikrát týdně	Několikrát měsíčně	Málokdy	Nikdy
Jak často pracujete s tabletem ve škole?	0	0	0	3	47
Jak často pracujete s tabletem doma?	12	7	3	12	16

Tabulka 42.: Hypotéza 2



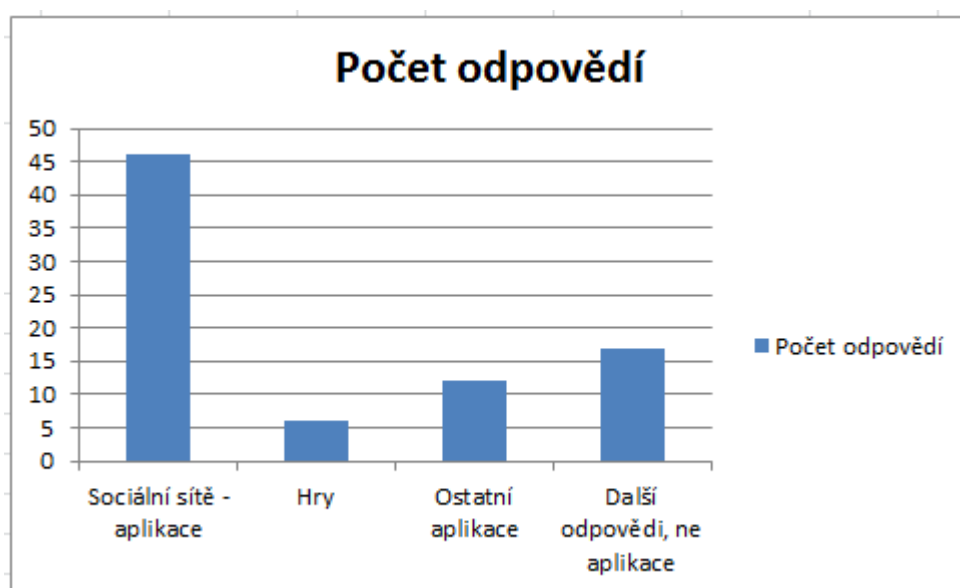
Graf 11.: Práce s tabletem doma a ve škole

Hypotéza 3: Žáci znají a více používají spíše herní aplikace, popř. aplikace vycházející ze sociálních sítí:

Jak jsem již nastínila u otázky č. 8, ne všichni žáci ve své odpovědi správně uváděli aplikace. I přesto, že budeme akceptovat, že sociální sítě nabízí vlastní aplikace pro mobilní zařízení, můžeme naši hypotézu potvrdit jen z části. Sociální sítě zaujmají největší procento zaznamenaných odpovědí, herní aplikace však nemají zdaleka takové zastoupení, jaké by se dalo předpokládat. V následujícím grafu a tabulce můžeme vidět porovnání odpovědí. Neurčité odpovědi do následné tabulky uvedeny nebyly.

Odpovědi	Počet
Sociální sítě - aplikace	46
Hry	6
Ostatní aplikace	12
Další odpovědi, ne aplikace	17

Tabulka 43.: Hypotéza 3



Graf 12.: Aplikace

Hypotéza 4: Žáků, kteří sami natáčejí videa, vytvářejí DV, nebo zpravují vlastní internetový video kanál je stále menšina.

S touto hypotézou budeme pracovat hlavně na základně otázek č. 10 a 11. Výsledek otázky č. 10 Vedete si vlastní YouTube kanál nebo tvoříte videa ke zveřejnění na internetu, napovídá, že většina žáků – 82 % se této činnosti nevěnuje. Žáků, kteří videa sami tvoří, nebo o tom alespoň uvažují je 18 %, tedy celkem 9 žáků z 50 oslovených. První část hypotézy tedy můžeme potvrdit. V otázce č. 9 Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí, zjišťujeme, že 50 % žáků natáčí a fotografuje pomocí tabletu alespoň občas. Vidíme tedy, že žáci s těmito médii pracují, ale ne primárně za účelem vedení vlastního video blogu.

Otázka č. 11: Sledujete své oblíbené tvůrce videí na internetu, jaké. Prostřednictvím odpovědí zjišťujeme, že většina žáků má své oblíbené tvůrce z této oblasti a získáváme konkrétní příklady. V následujícím grafu a tabulce můžeme tyto hodnoty porovnat.

Sledujete nějaké tvůrce videí na internetu?	Počet žáků (celkem odpovídalo 45 žáků)
Ano	34
Ne	11

Tabulka 44.: Hypotéza 4



Graf 13.: Sledování tvůrců videí

Z grafu je dobře patrné, že většina žáků skutečně zná a sleduje tvůrce internetových videí.

8.4 ZÁVĚRY VÝZKUMU

Cílem výzkumu bylo zmapování názoru žáků na provedenou praktickou aktivitu, jejich dosavadních zkušeností s DV. Dalším cílem se stalo porovnání využití tabletu doma a ve škole a zjištění příkladů aplikací, které znají a používají. Dále zkoumáme motivaci pro další práci s DV, popř. četnost aktivního natáčení videí a vedení video blogů mezi žáky a oblibu současných osobností internetového videa.

Z průzkumu vyplývá, že většinu žáků, přes 95 %, práce s DV zaujala a uvítali by občasné zapojení DV ve škole i jindy. Jejich dosavadní zkušenosti s DV nejsou příliš velké, pouze 30 % žáků uvedlo, že se s ním již setkalo mnohokrát. Mým dojmem také je, že ne všichni přesně vědí, co si pod tímto termínem přesně představit. Tomu napovídá fakt, že mezi příklady DV byly často uváděny i hry a film.

Možnosti pracovat s tabletem doma, alespoň v malé míře má přibližně 70 % dotazovaných žáků. Naproti tomu ve škole děti s tabletem nepracují. Jak jsem však již uváděla výše, je tento výsledek pouze lokální a týká se konkrétní školy.

Co se týká motivace k další podobné práci, žáci uvedli, že 46 % z nich se k ničemu podobnému nechystá, 42 % o tom uvažuje a pouze 10 % uvedlo ano. Vycházím-li z dosavadních praktických zkušeností ve škole, žáci uvítají zpestření např. formou DV a povětšinou pracují s nadšením na zadaném úkolu. Aktivně tvořících žáků, kteří výsledná videa dokonce publikují na internetu je pouze 5 %, až 76 % však registruje tento trend a své oblíbené tvůrce sleduje.

ZÁVĚR

Na základě aplikace teoretických poznatků v praxi, můžeme shrnout náležitosti přípravy, realizace a možnosti zpracování výsledků aplikace metody DV do výuky. Přípravu můžeme dělit na následující body:

- Příprava metodiky činností v hodině, vhodné osobní téma, médium a materiál.
- Určení cílů výuky tak, aby smysluplně rozvíjely dovednosti a znalosti žáků.
- Zmapování technického zázemí učeben před samotnou realizací, zajištění nabitých mobilních zařízení a dostatečnou paměťovou kapacitou.
- Příprava náhradního plánu v případě technických problémů, popř. výpadku připojení k síti (pokud síť je potřeba).
- Vhodně zvolená aplikace, případně kombinace více aplikací (v závislosti na věku žáků, činnosti, časové dotaci apod.).
- Vhodně zvolené motivační příklady a inspirace (motivace).

Při samotné realizaci vyučovací hodiny bychom měli dohlédnout na následující:

- Poučit žáky o obsluze mobilního zařízení a aplikace, a vycházet přitom z úrovně jejich dovedností práce s podobnou technikou.
- Vysvětlit žákům příslušné pojmy a dohlédnout na jejich porozumění. Udělit jasné jednoznačné pokyny k práci a seznámit třídu s cílem práce.
- Prezentovat žákům příklady a inspirativní videa, zvláště v případě malých zkušeností s DV. Předvedeme tak nedorozuměním.
- Pracovat se skupinami maximálně o třech žácích (větší skupina nenabízí jednotlivci dost prostoru k vlastní kreativní činnosti).
- Zajistit ve třídě atmosféru důvěry a zabránit stresu z případné negativní kritiky tvorby žáků vhodným přístupem k hodnocení.
- Zajistit závěrečnou prezentaci děl žáků, nebo jim poskytnout jinou formu zpětné vazby.
- Využít možností editace, sestřihu prací a prezentace na sociální síti.

Dále práce nabízí shrnutí úskalí DV s příklady z praxe a nástin prevence popř. řešení těchto komplikací. Komplikace plynoucí z realizace jsou následující:

- Nevhodně zvolená témata – Alkohol, násilí, vulgarismy, kontroverzní výstupy – to všechno jsou témata, kterým se pravděpodobně nevyhneme. Práce se zabývá především otázkami, jak na nastalou situaci reagovat.
- Nevyužitý materiál – Tomuto jevu může zabránit především učitel, a to vhodně pojatým úvodem hodiny a motivací žáků.
- Časová tíseň – Tvořivý proces a především dobrý nápad vyžaduje čas, i když máme dojem, že časová dotace je dostatečná, ve většině případů trvá každá činnost o moc déle, než předpokládáme. Je proto třeba neplánovat příliš složité aktivity.
- Šikana – Snadno dostupný fotoaparát a kamera na mobilním zařízení jsou snadno zneužitelné. Měli bychom být ve střehu a zakročit v případě, že dochází k nevyžádanému fotografování nebo zesměšňování spolužáků. Šikana se může projevat také na sociální síti.
- Autorské právo – Pokud používáme obrázky, zvuky nebo hudbu třetích stran, musíme žáky poučit o duševním vlastnictví a důsledně tyto zásady dodržovat.

Výzkumné šetření odhalilo, že povětšinou žáci shledávají metodu DV zajímavou a uvítali by její občasné zařazení do výuky, ale často nemají příliš jasno v definici tohoto pojmu, což je patrné na příkladech, které uvádějí. K mobilním zařízením (tablety) mají žáci častěji přístup doma a ve škole s nimi prakticky nepracují. Co se týká povědomí o aplikacích a jejich využití, nejčastěji se žáci setkávají s aplikacemi sociálních sítí a herními aplikacemi. Ačkoli trend této činnosti stoupá, většina žáků se mimo školu nevěnuje natáčení videí, DV ani jemu podobným aktivitám. Na závěr je však třeba zdůraznit, že výsledky šetření jsou individuální v rámci školy a vzhledem k nepříliš velkému vzorku respondentů je rozhodně nelze globalizovat.

Práce nabízí také přehled vhodných základních i doplňujících aplikací pro DV na tabletu i desktopu. Rovněž některé příklady inspirativních videí a některé náměty pro projekty s využitím metody DV v různých předmětech na SŠ, ZŠ a v mimoškolních aktivitách.

RESUMÉ

The topic of this work is the Digital Storytelling. There are three main parts: theoretical part, practical part - using digital storytelling at school and the research.

The first part of this document is focused on history of storytelling and development to the modern form – digital storytelling. It also gives definitions of few concepts which are related to digital storytelling (visual storytelling, information graphics, social storytelling, photographic essay, etc.). The second part describes of these new innovative methods integration in traditional school systems. This process is connected with philosophy of 21st century education. That means people need lots of new skills to be used in 21st century world (finding job, communication, regular life,...). The digital literacy is one of these new skills. This chapter contains some ideas and concepts of using digital storytelling or the other methods in primary and high school. Next chapter is focused on mobile digital technologies. We can also find there some examples of applications for digital storytelling.

One of the goals in this work is the definition some important points of terms of the preparation lessons (with digital storytelling) and their difficulties (with real examples). These points and examples of students works are described in the practical part of this document.

The final part contains the evaluation of the research and students opinions in lessons with digital storytelling.

SEZNAM LITERATURY A PRAMENŮ

- AUTOR NEUVEDEN.** *The Top 17 Free Digital Storytelling For the iPad.* In: Educational Technology and Mobile Learning. [online]. [cit. 10. 3. 2017]. Dostupný z: <http://www.educatorstechnology.com/2012/07/top-20-free-digital-stotyelling-apps.html>.
- BAKEŠ, M.** *Stop motion animace.* In: Laboratoř elektronických multimedialních aplikací. Fakulta informatiky Masarykovy univerzity. Dostupný z: <http://www.fi.muni.cz/lemma/referaty/10/14.pdf>.
- BERÁNEK, P.,** 2008. *Digitální video v praxi.* Velká kniha. Brno: UNIS Publishing, s. r. o. ISBN 80-86097-63-3.
- BOUCHNER, J.,** 2016. *Technologická podpora digitálního vyprávění příběhů.* In: Metodický portál RVP. [online]. [cit. 10. 3. 2017]. Dostupný z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/20747/TECHNOLOGICKA-PODPORA-DIGITALNIHO-VYPRAVENI-PRIBEHU.html>
- BOUCHNER, J.,** 2014. *Technologická podpora metodiky vyprávění příběhů ve výuce.* Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta pedagogická. Katedra informačních technologií a technické výchovy. Vedoucí práce BOŘIVOJ BRDIČKA.
- BRDIČKA, B.,** 2007. *Dejme se do vyprávění digitálních příběhů!* In: Bobrův spomocník na podporu vzdělávacích technologií. [online]. [4. 4. 2017]. Dostupný z: <http://www.spomocnik.net/2007/04/dejme-se-do-vypraveni-digitalnich.html>
- ELWES, C.,** 2006. *Video Art A Guided Tour.* London: I. B. Tauris & Co Ltd. ISBN 1 85043 546 4.
- FINCHOVÁ, K., SZOBIOVÁ, E.,** 2007. *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí.* Praha: Portál, s. r. o. 130 s. ISBN 978-80-7367-323-9.
- FONTANA, D.,** 2003. *Psychologie ve školní praxi.* Praha: Portál. ISBN 80-7178-626-8.
- GAJZLEROVÁ, L., NEUMAJER, ROHLÍKOVÁ, L.,** 2016. *Každý jsme jiný. Inkluzivní vzdělávání s využitím digitálních technologií.* [online]. [cit. 5. 4. 2017]. Dostupný z: <http://ondrej.neumajer.cz/wp-content/uploads/2016/08/inkluzivni-vzdelavani-s-ict.pdf>.
- HAVLOVICOVÁ, A.,** 2013. *Fotografický esej včera a dnes.* Praha: 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd. Institut komunikačních technologií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí práce ALENA LÁBOVÁ.
- CHRÁSKA, M.,** 2007. *Metody pedagogického výzkumu. Základy kvantitativního výzkumu.* Praha: Grada Publishing, a. s. ISBN 978-80-247-1369-4.
- JANKOVCKOVÁ, M., PRŮCHA, J., KOUDELA, J.,** 1988. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol.* Praha: Státní pedagogické nakladatelství. ISBN 80-04-23 209-4.
- KAPULER, D.,** 2013. *50 Sites and Apps for Digital Storytelling.* In: Tech&Learning. [online]. [cit. 10. 3. 2017]. Dostupný z: <http://www.techlearning.com/default.aspx?tabid=100&entryid=5656>

- KOTEK, L.**, 2013. *ICT kompetence učitele v kontextu vzdělávání 21. století*. In: Metodický portál RVP. [online]. [9. 4. 2017]. Dostupný z: <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17205/ICT-KOMPETENCE-UCITELE-V-KONTEXTU-VZDELAVANI--PRO-21-STOLETI.html>
- LAMBERT, J.**, 2007. *Digital Storytelling Cookbook*. [online]. [cit. 30. 3. 2017]. Dostupný z: <http://storiesforchange.net/sites/default/files/cookbook.pdf>.
- LANGMEIER, J., KREJČÍKOVÁ, D.**, 2006. *Vývojová psychologie*. 2. aktualizované vydání. Praha: Grada Publishing a. s. ISBN 80-247-1284-9.
- LEEMAN, D.** *The Ultimate Directory of Free Image Sources*. In: The Edublogger. [online]. [cit. 10. 4. 2017]. Dostupný z: <https://www.theedublogger.com/2014/07/09/the-ultimate-directory-of-free-image-sources/>
- MAŠEK, J.**, 2002. *Audiovizuální komunikace výukových médií*. Plzeň: Západočeská univerzita. ISBN 80-7082-905-2.
- NEUMAJER, O.**, 2013. *Výukové aktivity pro rozvoj 21. století*. In: Metodický portál RVP. [online]. [cit. 1. 4. 2017]. Dostupný z: <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17185/VYUKOVE-AKTIVITY-PRO-ROZVOJ-DOVEDNOSTI-21-STOLETI.html>
- NEUMAJER, O., ROHLÍKOVÁ, L., ZOUNEK, J.**, 2015. *Učíme se s tabletem. Využití mobilních technologií ve vzdělávání*. Praha: Wolters Kluwer, a. s., 2015. 192 s. ISBN 978-80-7478-768-3.
- PAPPAS, CH.**, 2013. *18 Free Digital Storytelling Tools for Teachers and Students*. In: eLearning Industry. [online]. [cit. 10. 3. 2017]. Dostupný z: <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- PAPPAS, CH.**, 2012. *Ultimate List of Free Music for Elearning Development*. In: eLearning Industry. [online]. [cit. 10. 4. 2017]. Dostupný z: <https://elearningindustry.com/ultimate-list-free-music-elearning-online-education>
- PAVLOVSKÁ, M.**, 2011. *Storytelling, klíčová kompetence pedagoga*. In: Metodický portál RVP. [online]. [cit. 8. 4. 2017]. Dostupný z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/S/Storytelling,_kl%C3%AD%C4%8Dov%C3%A1_kompetence_pedagoga
- PECINA, P.**, 2008. *Tvořivost ve vzdělávání žáků*. Brno: Masarykova univerzita, fakulta pedagogická. ISBN 978-80-210-4551-4.
- PETTI, G.**, 1996. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, s. r. o. Vyd. 1. ISBN 80-7178-070-7.
- PIMENTA, S., POOVAIAH, R.** 2010. *On Defining Visual Narratives* [online]. Dostupný z: <http://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On%20Defining%20Visual%20Narratives.pdf>>. přidat k definici DV
- POŠTOLKA, J.**, 2015. *Informační grafika*. Plzeň: 2015. Diplomová práce. Západočeská univerzita. Fakulta filozofická. Katedra filozofie. Vedoucí práce LADA HANZELÍNOVÁ.
- PORTER, B.**, 2013. *The Art of Digital Storytelling* [online]. Dostupný z: <http://web.tech4learning.com/digital-storytelling-resource-kit>>.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J.**, 2009. *Pedagogický slovník*. Nové rozšířené a aktualizované vydání. Praha: Portál, s. r. o. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.

- ROBIN, B.** The 7 Elements of Digital Storytelling. In: Educational Uses of Digital Storytelling. [online]. [Cit. 1. 4. 2017]. Dostupný z: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=31>
- RVP G** – tým autorů, 2016. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 100 s. [cit. 10. 4. 2017]. Dostupný z: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf. ISBN 978-80-87000-11-3>.
- RVP ZV** – tým autorů, 2016. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 126 s. [cit. 10. 4. 2017]. Dostupný z: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.
- SCIO.** 2016. [online]. [cit. 10. 3. 2017]. Dostupný z: https://scio.cz/o-vzdelavani/nove-trendy-a-zajimavosti-zesvetavzdelavani/aktualita_ze_vzdelavani_1408.asp
- SLÁNSKÁ, D.**, 2015. *Nové pohledy na výuku počítačové grafiky a multimédií*. Plzeň. Disertační práce. Západočeská univerzita. Fakulta pedagogická. Katedra výpočetní a didaktické techniky. Školitel Václav VRBÍK.
- SLÁNSKÁ, D.**, 2014. *Vyprávěj svůj příběh digitálně 1*. In: Metodický portál RVP. [online]. [cit. 8. 4. 2017]. Dostupný z: <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18367/VYPRAVEJ-SVUJ-PRIBEH-DIGITALNE-I.html>
- SLAVÍKOVÁ, V., SLAVÍK J., ELYÁŠOVÁ, S.** *Dívej se, tvoř a povídej. Artefietika pro předškoláky a mladší školáky*. Praha: Portál, s. r. o., 2007. 200 s. ISBN 978-80-7367-322-2.
- ŠTVÁNOVÁ, L.**, 2013. *Videoart – Pohyb a čas*. Plzeň: 2013. Diplomová práce. Západočeská univerzita. Fakulta pedagogická. Katedra výtvarné kultury. Vedoucí práce JAN MAŠEK.
- TREFNÝ, M.** *50 zdrojů free obrázků podle Dana Leemana*. In: Metodický portál RVP. [online]. [cit. 10. 4. 2017]. Dostupný z: <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/20275/50-ZDROJU-FREE-OBRAZKU-PODLE-DANA-LEEMANA.html>.
- ZUSKA, V.**, 2001. *Estetika, úvod do současnosti tradiční disciplíny*. Praha: TRIRON. 132 s. ISBN 80-7254-194-3.

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A PŘÍLOH

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1.: Přehled základních aplikací pro DV	32
Tabulka 2.: Přehled doplňujících aplikací pro DV	34
Tabulka 3.: Vhodná inspirace pro tvorbu DV	38
Tabulka 4.: Předpokládaná osnova hodiny	39
Tabulka 5.: Charakteristika 1. hodiny	41
Tabulka 6.: Charakteristika 2. hodiny	42
Tabulka 7.: Charakteristika 3. hodiny	42
Tabulka 8.: Charakteristika 4. hodiny	43
Tabulka 9.: Video 1.....	44
Tabulka 10.: Video 2.....	45
Tabulka 11.: Video 3.....	46
Tabulka 12.: Video 4.....	47
Tabulka 13.: Video 5.....	48
Tabulka 14.: Video 6.....	49
Tabulka 15.: Video 7.....	50
Tabulka 16.: Video 8.....	51
Tabulka 17.: Video 9.....	52
Tabulka 18.: Video 10.....	53
Tabulka 19.: Video 11.....	55
Tabulka 20.: Video 12.....	56
Tabulka 21.: Video 13.....	57
Tabulka 22.: Video 14.....	58
Tabulka 23.: Video 15.....	59
Tabulka 24.: Video 16.....	60
Tabulka 25.: Video 17.....	61
Tabulka 26.: Video 18.....	62
Tabulka 27.: Video 19.....	63
Tabulka 28.: Video 20.....	64
Tabulka 29.: Stránky ke stažení free multimédií	71
Tabulka 30.: Věková skladba respondentů	75
Tabulka 31.: Otázka 1. – Byla pro vás práce v hodině zajímavá?	76
Tabulka 32.: Otázka 2. – Už jste se někdy setkali s DV?.....	77
Tabulka 33.: Otázka 3. – Znáte nějaký podobný příklad DV?	78
Tabulka 34.: Otázka 4. – Inspirovala vás zkušenost s DV k další tvorbě?	79
Tabulka 35.: Otázka 5. – Uvítali byste zařazení DV ve škole i jindy?	80
Tabulka 36.: Otázka 6. – Jak často pracujete s tabletem ve škole?.....	81
Tabulka 37.: Otázka 7. – Jak často pracujete s tabletem doma?	82
Tabulka 38.: Otázka 8. – Jaké aplikace používáte nejčastěji?	84
Tabulka 39.: Otázka 9. – Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí?	86
Tabulka 40.: Otázka 10. – Vedete si např. vlastní YT kanál...	87
Tabulka 41.: Otázka 11. – Sledujete své oblíbené tvůrce videí na internetu? Jaké?..	88
Tabulka 42.: Hypotéza 2	92
Tabulka 43.: Hypotéza 3.....	93

Tabulka 44.: Hypotéza 4.....	94
------------------------------	----

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1.: Pohlaví	75
Graf 2.: Věk	75
Graf 3.: Otázka 1. – Byla pro vás práce v hodině zajímavá?.....	76
Graf 4.: Otázka 2. – Už jste se někdy setkali s DV?	77
Graf 5.: Otázka 4. – Inspirovala vás zkušenost s DV k další tvorbě?.....	79
Graf 6.: Otázka 5. – Uvítali byste zařazení DV ve škole i jindy?.....	80
Graf 7.: Otázka 6. – Jak často pracujete s tabletem ve škole?	81
Graf 8.: Otázka 7. – Jak často pracujete s tabletem doma?	82
Graf 9.: Otázka 9. – Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí?	86
Graf 10.: Otázka 10. – Vedete si např. vlastní YT kanál.....	87
Graf 11.: Práce s tabletem doma a ve škole	92
Graf 12.: Aplikace	93
Graf 13.: Sledování tvůrců videí.....	94

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1.: Konvergence DV a edukačního procesu	17
Obrázek 2.: Video 1	44
Obrázek 3.: Video 2	45
Obrázek 4.: Video 3	46
Obrázek 5.: Video 4	47
Obrázek 6.: Video 5	48
Obrázek 7.: Video 6	49
Obrázek 8.: Video 7	50
Obrázek 9.: Video 8	51
Obrázek 10.: Video 9	52
Obrázek 11.: Video 10	54
Obrázek 12.: Video 10	54
Obrázek 13.: Video 11	55
Obrázek 14.: Video 12	56
Obrázek 15.: Video 13	57
Obrázek 16.: Video 14	58
Obrázek 17.: Video 15	59
Obrázek 18.: Video 16	60
Obrázek 19.: Video 17	61
Obrázek 20.: Video 18	62
Obrázek 21.: Video 19	63
Obrázek 22.: Video 20	64

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I.: Dotazník

Příloha II.: Fotodokumentace hodiny na Masarykově gymnáziu v Plzni

Příloha III.: DVD, seznam položek

1. Naskenované vyplněné dotazníky
2. Video s výsledným sestřihem DV
3. Jednotlivá videa z hodin
4. Videa ilustrující úskalí DV

PŘÍLOHY

Dotazník pro žáky:

Třída:

Věk:

M Ž **1. Bylo pro Vás práce v hodině zajímavá?**

Ano

Ne

2. Už jste se někdy setkali s digitálním vyprávěním?

Mnohokrát

Málokdy

Nikdy

3. Znáte nějaký další příklad (video, animaci,...) podobného digitálního vyprávění?**4. Inspirovala vás zkušenost s digitálním vyprávěním k další vlastní tvorbě (např. doma)?**

Ano

Ne

Uvažuji o tom

5. Uvítali byste zařazení práce formou digitálního vyprávění ve škole i jindy?

Ano

Občas

Ne

6. Jak často pracujete s tabletem ve škole?

Denně

Několikrát týdně

Několikrát měsíčně

Málokdy

Nikdy

7. Jak často pracujete s tabletem doma?

Denně

Několikrát týdně

Několikrát měsíčně

Málokdy

Nikdy

8. Jaké aplikace používáte nejčastěji?**9. Využíváte tablet i k fotografování a natáčení videí?**

Často

Občas

Nikdy

10. Vedete si např. vlastní youtube kanál, nebo tvoříte videa ke zveřejnění na internetu?

Ano

Ne

Uvažuji o tom

11. Sledujete své oblíbené tvůrce videí na internetu? Jaké?

Fotodokumentace hodin na Masarykově gymnáziu v Plzni



