

Západočeská univerzita v Plzni
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

SOCIÁLNÍ MÉDIA VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Jana Šnajdrová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a ZUŠ

Vedoucí práce: MgA. et MgA. Aleš Zapletal, Ph.D.

Plzeň, 2023

Ráda bych touto cestou poděkovala *panu doktoru Aleši Zapletalovi* za spolupráci a konzultace při zpracování mé diplomové práce a zejména pak za cenné rady, podnětné připomínky a konstruktivní kritiku, kterou mi při vedení práce poskytl.

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

V Plzni dne

.....
vlastnoruční podpis

Anotace

Diplomová práce se zabývá využitím digitálních médií a sociálních sítí ve výuce výtvarné výchovy. Těžiště diplomové práce leží v empirické části, kde jsou navrženy a následně realizovány čtyři vyučovací jednotky, které zkoumají potenciál sociálních sítí k edukaci ve Výtvarné výchově. Následují reflektivní bilance zaznamenaných hodin, kde jsou hledány odpovědi na otázky, jaké jsou pozitivní a negativní stránky vybraných sítí při využití ve výuce, a jaká je jejich využitelnost pro vzdělávání ve škole. Praktická část práce zpracovává teoretickou a empirickou část textu jako sérii videí. Má jít o alternativu k textové formě, která je vhodná ke sdílení na sociálních sítích a získávání zpětné vazby.

Klíčová slova

Sociální sítě, YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, digitální média, multimédia, didaktika výtvarné výchovy.

Annotation

The thesis is devoted to the topic of using of digital media and social networks in visual arts education. The main focus is on the empirical part where we design and perform a series of four lessons that explore the potential of social networks in visual arts education. A reflective bilance of the recorded lessons follows, where we seek to answer questions like what are the positive and negative traits of selected social networks when using them in education, and how well they can be used for school education. The practical part presents the theoretical and empirical parts of the text as a series of videos, as an alternative to a text form, where these videos are themselves suitable for sharing on social networks and gathering feedback.

Key words

Social networks, YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, digital media, multimedia, didactics of visual art education

Obsah

1	ÚVOD	3
1.1	<i>Struktura práce</i>	3
2	TEORIE VZDĚLÁVÁNÍ S VYUŽITÍM INTERNETOVÝCH SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	5
2.1	<i>Cíle vzdělávání</i>	5
2.2	<i>Sociální síť</i>	5
2.2.1	Facebook	5
2.2.2	Instagram	6
2.2.3	TikTok	6
2.2.4	YouTube	7
2.3	<i>Mediální didaktika</i>	8
2.4	<i>Konektivismus</i>	9
2.4.1	Internetová sociální síť	10
2.4.2	Návykovost sociálních sítí	11
2.4.3	Sociální síť jako zdroj informací	13
2.4.4	Sociální síť ve výuce	13
3	DIDAKTIKA VÝTVARNÉ VÝCHOVY S VYUŽITÍM SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	16
3.1	<i>Digitální média a sociální síť ve VV</i>	16
3.2	<i>Výzkumný vzorek</i>	16
3.3	<i>Výzkumné cíle a otázky</i>	16
3.4	<i>Charakter jednotlivých sítí</i>	17
3.5	<i>Hypotézy</i>	18
3.6	<i>Sběr a analýza získaných dat</i>	18
3.7	<i>Tematická řada s využitím sociálních sítí</i>	19
3.7.1	Výtvarný úkol č. 1: Animace jako interpretace uměleckého díla	19
3.7.2	Výtvarný úkol č. 1: Reflektivní bilance	22
3.7.3	Výtvarný úkol č. 2: Umělci z minulosti jako současní youtubeři	24
3.7.4	Výtvarný úkol č. 2: Reflektivní bilance	28
3.7.5	Výtvarný úkol č. 3: Parafráze děl českých autorů	30
3.7.6	Výtvarný úkol č. 3: Reflektivní bilance	31
3.7.7	Výtvarný úkol č. 4: Já vs. umělá inteligence	34
3.7.8	Výtvarný úkol č. 4: Reflektivní bilance	35
3.8	<i>VYHODNOCENÍ A REFLEXE VÝZKUMU</i>	37
3.8.1	Analýza dat	38
4	PRAKTICKÉ VYUŽITÍ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ PRO ŠÍŘENÍ VZDĚLÁVACÍHO OBSAHU	41
4.1	<i>Popis projektu</i>	41
4.2	<i>Reflexe praktické části</i>	44
	ZÁVĚR	47
	RESUMÉ	49
	Literatura:	50

Obsah

Seznam vyobrazení	55
Seznam příloh	56
<i>Transkripce videa s Duchampem</i>	<i>I</i>
<i>Storyboard</i>	<i>II</i>
PŘÍPRAVY NA HODINU	III
Příprava TikTok.....	III
Příprava YouTube	VI
Příprava Instagram	IX
Příprava Facebook a UI.....	XI
<i>Otevřené kódování</i>	<i>XIII</i>
<i>Fotodokumentace</i>	<i>XVII</i>
Ukázka z úvodního videa	XVII
Ukázka z videa z 1. hodiny	XVIII
Ukázka z videa z 2. hodiny	XIX
Ukázka z videa z 3. hodiny	XX
Ukázka z videa z 4. hodiny	XXI
Ukázka ze závěrečného videa	XXII
<i>Odkazy na videa na YouTube</i>	<i>XXIII</i>

1 ÚVOD

Předkládaná diplomová práce se zabývá využitím digitálních médií a sociálních sítí ve výuce výtvarné výchovy. Protože se svět médií a technologií rychle mění, je zde prostor neustále objevovat nové možnosti využití. Snaha celé práce je zaměřit se na pozitiva nových médií a sociálních sítí. Připravit hodiny tak, aby žáci byli sami aktivními tvůrci, a nejen pasivními příjemci. Využít potenciál nejužívanějších sociálních sítí ve prospěch edukace. Avšak je zde snaha také o kritický pohled na celou problematiku.

Žijeme v digitálním věku, kdy používání smartphonů, počítačů a internetu je nedílná součást každodenního života, učení nevyjímaje. *„Dnes jsou všechna média postupně osvobozována od tradičních fyzických nosičů (papír, film, kámen, sklo, magnetická páska). Ať je dílo jakékoliv, stejně se dnes bude nakonec digitalizovat, fotit, skenovat, a většina diváků ho uvidí přes obrazovku počítače, jako součást nějakého digitálního díla.“* (Manovich, 2018, s.109)

S rozvojem digitalizace a mediální gramotnost pracuje také státní dokument Strategie 2030+. To je jeden z důvodů, proč je práce zaměřená na toto aktuální téma.

1.1 Struktura práce

Diplomová práce je rozdělena na tři části: teoretickou, empirickou a praktickou. Teoretická část začíná popisem vybraných sociálních sítí, konkrétně Facebooku, YouTube, Instagramu a TikToku. V další kapitole se zabývá konektivismem – konceptem edukace skrze sociální síť. Dále, jakým způsobem a v jaké míře se mají zapojovat nová média do výuky podle státních strategických dokumentů. Dále jsou zde kapitoly o dalších tématech, které s užíváním sociálních sítí souvisí, jako např. návykovost a již proběhlé projekty na téma využití sociálních sítí ve vzdělávání.

Empirická část se věnuje výzkumu, jaké možnosti nabízí sociální síť v kontextu vzdělávání výtvarné výchovy. Výzkum je realizovaný na Masarykově gymnáziu v Plzni. Zaměřuje se na využití výše uvedených sociálních sítí. Pro každou síť jsou úkoly navrženy tak, aby využívaly její možnosti a potenciál pro edukaci a práci s obsahem. Sledované hodnoty jsou pozitiva a negativa při využívání sociálních sítí ve výuce a jaké sociální síť jsou v hodinách využitelné a za jakým účelem.

Praktická část je ve formě šesti videí. Jde o prezentaci samotného tématu diplomové práce, tedy jak využít digitální média s edukativním obsahem na sociálních sítích. Mou

1 Úvod

cílovou skupinou je odborné publikum z řad pedagogů, ale i širší veřejnosti. Video je digitální podoba diplomové práce, kde celý projekt stručně a poutavě představuji s možností doprovodného obrazu, výstupů žáků a komentářů. Video je umístěno na sociálních sítích a umožňuje reakci publika. Tím se dostává práci zpětná vazba i ze širšího okolí. Vypracování praktické podoby diplomové práce slibuje možnost sebehodnocení a sběr dat k další analýze.

Tématem navazuji na práci k přijímacím zkouškám. Tenkrát jsem formou digitální kresby zpracovala témata ze svého života matky. Tyto obrázky jsem pak umístila na sociální síť a reflektovala jsem odezvu na své práce.

Jako formu pro svou diplomovou práci jsem zvolila video, tedy to bude taková „videodiplomka“, kdy jsem jednotlivé části (kapitoly) zveřejnila na sociálních sítích a sledovala ohlasy veřejnosti. Reakce okolí pro mě bude zpětnou vazbou a podnětem k reflexi. Tím se pomyslný kruh uzavírá a má diplomová práce prezentuje to, co sama obsahuje. Tedy přímo demonstruje využitelnost digitálních médií a sociálních ve školním prostředí.

2 TEORIE VZDĚLÁVÁNÍ S VYUŽITÍM INTERNETOVÝCH SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

2.1 Cíle vzdělávání

S měnící se společností se mění i její potřeby a nároky co se vzdělávání týče. Na tuto skutečnost se zaměřuje dokument vzdělávací politiky Strategie 2030+. Ta nabízí nový pohled na vzdělávání a reflektuje tak potřeby současné společnosti tím, že klade důraz na rozvoj kompetencí. Nově i na personální, pracovní a digitální. Jako reakce na nedostatek sociálních potřeb a proměnu sociálních kontaktů. Vzdělávání by nemělo být rozdělené do jednotlivých předmětů, které spolu více nekomunikují, ale naopak by mělo být vzdělávání více komplexní a propojovat znalosti napříč všemi obory. (Fryč et. al., 2020, s. 8–20)

2.2 Sociální sítě

Sociální síť je z pohledu sociologie propojená skupina lidí se stejnými zájmy nebo se tvoří na základě jiných pragmatických důvodů.

V současné době se sociální sítě tvoří též na internetu. V tomto systému si lidé zakládají vlastní profil a mohou zde tvořit virtuální komunitu. V rámci sociálních sítí se mohou její členové ovlivňovat a obohacovat. Díky internetu tak mohou lidé tvořit sociální sítě odkudkoli na světě. Sociální sítě propojují lidi napříč celým světem. Podobně jako v běžném životě, tak i na internetových sociálních sítích můžeme být členem více skupin. Lidem se skrze sociální sítě dostává pocit sounáležitosti, mohou zde vytvářet nové mezilidské vztahy nebo udržovat již existující. V rámci komunity je důležitá angažovanost a sdílení informací. (Pavlíček, 2010, s. 125–130)

Pro svou diplomovou práci jsem si vybrala tyto sociální sítě: Facebook, Instagram, TikTok a YouTube. V této kapitole popíšu povahu a historii jednotlivých sítí. Na základě popisu každé sítě vyberu hlavní vlastnosti, proč jsem je vybrala pro svůj výzkum.

2.2.1 Facebook

Facebook vznikl v 90. letech původně jako sociální síť určená pro uzavřenou skupinu studentů harvardské univerzity. Následující projekt už vyšel pod názvem „TheFacebook“ roku 2004. Každý uživatel si zde mohl vytvořit profil a sdílet zde své fotky a příspěvky.

2 Teoretická část

Uživatel má možnost si vybrat s kým své příspěvky bude sdílet a s kým ne. Tento model funguje dodnes. (Pavlíček, 2010, s. 136–137) Od roku 2006 otevřená i pro širokou veřejnost a do roku 2022 se těšila největší oblibě mezi sociálními sítěmi (v roce 2022 ji předstihl čínský TikTok a akcie společnosti Facebook – dnes již Meta – spadly o rekordních 24 %) Tento fakt byl jedním z důvodů pro výběr TikToku do sociálních sítí v mém seznamu, jako konkurenta Facebooku. (Kovanda, 2022, online)

Užívání Facebooku je omezeno věkovou hranicí nad 13 let. Do systému je nutné se zaregistrovat a vytvořit si profil. (Pavlíček 2010, s. 138–144) Jednou z důležitých funkcí, kterou Facebook nabízí, jsou skupiny. Zde se mohou sdružovat lidé se stejnými zájmy. Mohou zde diskutovat s ostatními členy skupiny. (Pavlíček, 2010, s 142)

2.2.2 Instagram

Instagram vznikl jako aplikace pro sdílení fotografií. Jak se zlepšovala kvalita fotoaparátů v mobilních telefonech, stala se z něj jedna z nejužívanějších sociálních sítí dnešní doby. Instagram je zaměřený na fotografie a text bývá spíše doprovodný. (Instagram 2023, online) Instagram je mobilní aplikace – existuje sice i verze pro počítač, ale jen s velmi omezenou funkcí. Instagram byl spuštěn roku 2010 a roku 2012 ji kupuje Facebook. Zakladateli a autory této sociální sítě jsou Kevin Systrom a Mike Krieger. (BBC, 2018, online)

2.2.3 TikTok

TikTok je sociální síť, která je založená na videích. Je v mém výběru nejnovější. Vznikla roku 2014 v Číně pod názvem Musical.ly. Roku 2017 se její název změnil na dnešní TikTok. (ByteDance, 2020, online)

Po registraci můžete nahrávat jakákoli videa. Čínský koncern je zaměřený pouze na ziskovost, a tedy zde nejsou žádná větší omezení co se týče obsahu, pokud nejde o obsah rozporující čínskou cenzuru. Všechna videa jsou veřejná, tedy zde nejde ani nastavit soukromí, kdo může videa vidět a kdo ne. A právě toto jsou důvody, proč jde o poměrně nebezpečnou sociální síť. (Dočekal, 2019, online)

Lidé postují svá videa a ostatní na ně mohou reagovat emotikonem nebo svým videem. Jde většinou o kratší videa (původně byla délka omezená na 3 vteřiny). Maximální délka vide je 3 minuty. Cílem je být kreativní a zaujmout diváky v co nejkratším čase. Na TikToku se

2 Teoretická část

objevují všechna aktuální témata jako gender, rasismus nebo třeba psychické zdraví. (Cervi, 2021, online)

Prohlížení TikToku nás naučilo rozhodnout se během 1 až 2 vteřin, jestli budeme obsah sledovat nebo ne. Co se týče sledovaného obsahu, ten lze nastavit tak, že když záměrně začneme vyhledávat např. naučná videa, aplikace nám začne filtrovat videa, která jsou podobná a mohla by nás zajímat. (Mašek, 2021, online)

Myslím, že zde je hodně patrné, jak se doba zrychluje a od psaného textu se přešlo na rychlejší sdělení pomocí videa. Ostatně využívání videa jako náhražku textu můžeme spatřovat i v internetových novinách, kde je obsah videa (např. rozhovoru) stručně přepsán, ale nosná je část s videem. Tedy pak zvláště v hodinách multimédií, kde pracujeme s videi a animacemi je využití videí a videokomentářů na místě. Jak píše Manovich: *“Celá řada novomediálních produktů, ať už jde o kulturní objekty (například hry), nebo o software, typicky používá smyčky ve svém designu, ačkoli je chápou jako technologické omezení. Ale já bych je chtěl chápat spíše jako zdroj nových možností novomediální tvorby.”* (Manovich, 2018, s. 337) Krátká videa a animované gify byly původně na webových stránkách a YouTube, a přestože dnes už je tam všechno Full HD, tak stejně smyčka přežila na TikToku, v memech a WhatsAppových zprávách.

2.2.4 YouTube

YouTube je video-hostingový server, kam je možné po bezplatné registraci nahrávat svá videa. Sledovat videa můžeme i bez přihlášení. Tato sociální síť vznikla v roce 2005, ale její popularita velmi rychle rostla. YouTube, podobně jako jiné sociální sítě disponuje funkcemi jako like a dislike, sdílení a komentování, nebo můžeme kanál tzv. odebírat nebo vytvářet playlisty. Tak nám neunikne žádné video, které sledovaný kanál nasdílí. (Pavlíček, 2010, s. 156) Tzv. kanál videí jednoho profilu můžeme sledovat, být followerem. YouTube videa, stejně jako videa na TikToku, lze sdílet např. na Facebooku. Avšak YouTube na rozdíl od TikToku je zaměřený na delší videa. Mezi mladými je populární sledovat youtubery, tedy lidi, kteří mají svůj kanál, kde pravidelně vysílají svá videa na nějaké téma.

2.3 Mediální didaktika

Mediální didaktika patří mezi interdisciplinární obory. Tedy takové, které propojují několik vědních disciplín. Obsahem mediální didaktiky je zkoumání médií, mediálního obrazu a komunikace. Zaměřuje se na kritické přemýšlení o mediálních obrazech, které nás každý den obklopují, na obsahy, jež jsou nám prezentovány. Snaží se žáky vést k přemýšlení nad poselstvím konkrétního mediálního sdělení. V současné době jde o velmi důležitou a náročnou disciplínu, protože média interpretují skutečnost podle své vlastní pravdy. Význam mediální didaktiky roste, protože je důležité, aby každý byl schopný s médii pracovat emancipovaně. Umět si informace ověřovat a hledat původní východiska, historické, politické a ekonomické kontexty. (Mašek, 2009, s. 7–10)

Jak už je v mnoha publikacích zmiňováno, média jsou pouhým nositelem a důležitou roli hraje samotný příjemce. Nutno si uvědomit, že každý vnímáme mediální obraz nebo sdělení jinak v souvislosti s dalšími faktory (sociální zázemí, rodina, kultura aj.) týkajícími se nás jako příjemce.

Mediální didaktika si klade za cíl seznámit žáky s obsahy a cíli nových médií, tvorbou mediálního sdělení, klíčování nových médií a cílem nových médií. Tedy aby žáci byli schopni porozumět mediálnímu sdělení a byli si vědomi, na co se sdělení zaměřuje – na naše touhy (reklama), nebo nás mít na své straně (politici) aj. Jak mediální sdělení vytvořit: v takových případech žáci píšou např. školní noviny, v minulosti začal fungovat projekt dětské TV, kde sdělení vytvářely děti a mladiství pro své vrstevníky. Takové formě se říká „učení se činností“ (learning by doing). (Mašek, 2009, s. 10-17) Když se podíváme do minulosti, využití médií ve výuce můžeme nalézt i u J. A. Komenského, který uvažoval o práci s novinami, jako zdrojem informací, ve své výuce. (Sochorová, 2016, s. 28)

Interpretace nových médií a mediálního sdělení už je poměrně složitá disciplína, kde se prolínají různé obory a vědní disciplíny. Mám tím na mysli, že žáci se učí pochopit, na co sdělení naráží nebo z čeho čerpá (historie, ekonomika, kultura atd.) v kombinaci s novými činiteli (jako např. popisek, hudba, barevnost, záběr – celek, detail). Právě skladba všech komponentů dává jeden celek, který nás ovlivňuje a vyvolává v nás pocity, nálady, touhy, nebo naopak odpor, strach.

2 Teoretická část

Osobně vidím mediální didaktiku jako velmi důležitý a aktuální obor, neboť právě v současné době se většina informací čerpá především na internetu a je třeba o nich umět kriticky uvažovat.

Ačkoli je digitální mediální svět velmi nebezpečné prostředí, přesto má své kladné stránky a na ty bychom neměli zapomínat. Mým cílem je podívat se na práci v nových médiích optimistickým pohledem a představit možnosti, jak využít nová média, konkrétně sociální sítě, jako prostředek ke vzdělávání. Mou snahou bude vést žáky k hledání obsahů pomocí sociálních sítí a vytváření vlastních obsahů.

S mediální pedagogikou je úzce spjat pojem mediální gramotnost. Tento fenomén je poslední roky slyšet čím dál hlasitěji. Mašek jde ve svých tvrzeních dál a uvádí pojem multigramotnost. Nejdřív si pokládá otázku, co znamená být v dnešní době gramotný? A s jistou nadsázkou říká, že kdo byl gramotný včera, nemusí být gramotný dnes. V tom smyslu, že dnes se za gramotného nepovažuje pouze člověk, který umí číst a psát, ale také někdo, kdo ovládá různé technologie. (Uhl Skřivanová, Plíhalová, 2022, s. 215)

Jak autor dál uvádí, podstatným krokem v mediální gramotnosti se stal nedávno zakončený projekt Podpora digitální gramotnosti (www.digigram.cz), který mimo jiné apeluje na učitele, aby vedli své žáky k „rozvoji schopnosti komunikovat a sdílet tvorbu a informace prostřednictvím internetových služeb a portálů, schopnosti vytvářet digitální obsah v různých oblastech nových medií, včetně integrace obsahů různých medií i přetváření stávajících di-gitálních obsahů“. (Uhl Skřivanová, Plíhalová, 2022, s. 201)

2.4 Konektivismus

Ve vzdělávání se uplatňovala teorie behaviorismu, funkcionalismu (jinak také kognitivismus) nebo konstruktivismu. *Behaviorismus* se vyznačuje tím, že je kladen důraz na dril, opakování a kázeň. Tento směr vznikl počátkem 20. století. Výhodou jsou jeho měřitelné výsledky.

Oproti tomu *funkcionalismus* byl založený na řízeném pochopení látky. Za cíl si kladl plnit stanovené cíle, kterých se dosahovalo také častým procvičováním.

Jako poslední směr uvádím *konstruktivismus*. Ten je užíván v současné pedagogice a jeho smyslem je osobní nasazení studenta. Je založen na vnitřní motivaci, řešení problémových

2 Teoretická část

úloh, ale také kreativité. Klade důraz na osobnost jednotlivce a jeho sociálně-kulturní zázemí.

Na konstruktivismus navazuje *konektivismus*.

Jako novou koncepci představili v roce 2005 Georg Siemens a Stephen Downes konektivismus. Jde o nový koncept výuky, který je založený na využívání sociálních sítí jako prostředku pro vzdělávání. Využívá myšlenky, kdy učení není pouze záležitostí jedince, ale celé skupiny. Jedním z principů je, že není nutnost mít znalosti, ale touhu poznávat. (Černý, 2013, online)

Osobně chápu teorii konektivismu tak, že lidé vytváří a sdílí různé odborné informace, které si mohou ostatní přečíst a pracovat s nimi dále. Zde bych jako příklad zmínila Facebookové skupiny, kde lidé sdílejí např. jak staví dům nebo rekonstruuji byt a navzájem si radí, nebo jak chirurgové sdílí na Twitteru těžké případy, a přitom diskutují se zahraničními kolegy. Nebo bychom sem mohli zařadit různé tutoriály. Myslím, že sdílení informací nebo možnost konzultace a hledání řešení ve skupině lidí se stejným zaměřením je jedna z cest, které by se dalo ve výuce využít.

Otázkou zůstává, jaký typ informací je možné na sociálních sítích získat, zda je možné je využít ve všech oblastech.

2.4.1 Internetová sociální síť

Internetové sociální sítě jsou založené na propojování tzv. uzlů. Tedy každý z nás, kdo si vytvoříme profil na sociální síti tvoříme jakýsi uzel. Naší aktivitou upevňujeme spoje mezi jednotlivými uzly.

Zásady konektivismu uvádí Brdička jako:

1. *„Učení je chápáno jako specifický proces, během kterého jsou propojovány jednotlivé uzly znalostí a vzniká tak jejich jedinečný kontext, který může být u každého člověka jiný. Můžeme říci, že uzel představuje v síti informaci a znalosti odpovídá spojení mezi uzly, tedy hrana obecného grafu. Učení je pak konstrukcí takového grafu jednotlivcem v informační společnosti.*
2. *Poznávání je založeno na poznání rozdílných, často na první pohled protichůdných či nekompatibilních kultur, pohledů, postů či myšlenek.*

2 Teoretická část

3. *Primární je schopnost poznávat. Vlastní znalosti jsou sice důležité, ale vzhledem k jejich dostupnosti méně, než analytické a kognitivní schopnosti.*
4. *Tvorba komunit a navazování sociální interakce (tedy tvorba sociálního kapitálu) je nezbytná.*
5. *Důležitou schopností je identifikace interdisciplinárních vazeb, hledání hraničních témat a nových oborů a přístupů.*
6. *Informace mohou podléhat změnám. Pravdivostní funkce poznání je časově závislá.*
7. *I neživá zařízení jsou schopna učení – viz neuronové sítě, učící se algoritmy, softwaroví agenti atp.*
8. *Důležitá je schopnost vlastního rozhodování, posuzování toho, co je momentálně přínosné a důležité. S měnící se realitou je třeba se rozhodovat neustále znovu.“*
(Brdička, 2008, online)

Pojetí výuky formou konektivismu podporuje i Strategie 2030+. To je dokument, který představuje, jaké cíle si klade vzdělávání v ČR v následujících letech. Z čeho tyto cíle vychází a jakými prostředky jich docílit. Mediální výchově a digitalizaci je věnovaná část dokumentu. Je potřeba, aby vzdělávání reagovalo na současnou dobu a přizpůsobilo se potřebám společnosti a ekonomiky. Je tedy patrné, že nejde jen o přechodný trend, ale o problematiku s dlouhodobějším progresem. Obecně je dokument zaměřen na digitalizaci výuky, multidisciplinaritu. (Fryč et. al., 2020, s. 26–31)

V kapitole Digitální vzdělávání se popisuje, jakým způsobem zařadit nová média do výuky. Že je třeba na ně nahlížet nejen kriticky, ale také využívat jejich potenciál pro výuku. Také multidisciplinarita je klíčový pojem a podle mě základ všeobecného vzdělávání ve smyslu, že není přínosem studovat jednotlivé obory odděleně, ale právě umět je propojovat a využívat poznatky napříč předměty a učební látkou. (Fryč et. al., 2020, s. 31–32)

2.4.2 Návykovost sociálních sítí

Na závěr teoretické části je třeba zmínit i odvrácenou stranu práce se sociálními sítěmi. Tou je návykovost. Tímto tématem se zabývá doktor Stránský. Za poslední roky je čím dál více slyšet o negativním vlivu obrazovek na jedince i celou společnost. S koukáním do obrazovky souvisí nejen sledování televize a hraní her, ale i užívání sociálních sítí. Stránský proces návykovosti popisuje tak, že při užívání sociálních sítí, kdy vytvoříme nějaký příspěvek a dostane se nám lajku nebo dislajku, vyplavuje se do našeho mozku dopamin. Ten nás nutí

2 Teoretická část

na situaci reagovat. Například tím, že vytvoříme nový příspěvek. Protože podobně jako závislí chceme další dávku dopaminu, tedy i další příspěvky, a hlavně další lajky. Tím se dostaneme do jakéhosi kruhu. Nadužívání obrazovky může vést k plochému myšlení, mozek se nerozvíjí, nenutí nás řešit problémy. (Smetana, 2019, online)

Jak pan doktor Stránský dále říká, tak není nic špatného na počítači jako takovém. Technologie samy o sobě nejsou špatné, ale jde o to, na co ten počítač (mobil) využíváme. Pokud na počítači nebo telefonu děláme něco užitečného, využíváme ho např. na práci nebo na učení, nemusí být špatným sluhou. Problém je, že většina teenagerů počítač využívá k hraní her a prokrastinaci. Důležitým faktorem je, že bychom měli dobu u počítače nebo mobilu regulovat. (Smetana, 2019, online)

Brdička si též uvědomuje rizika nadužívání sociálních sítí, ale dále prezentuje, že dnešní žáci už se učí jinak a že není možné, abychom se vrátili do doby před 50 lety. I když průměrný čas, jaký děti stráví před obrazovkou byly už v roce 2012 v USA 10 hodin a 45 minut. Čísla budou obdobná i na území ČR. Pokračuje tím, že učitelé by měli reagovat na sociální mládež novými výukovými metodami. Upozorňuje na informace, jak se mění vnímání u mládeže, která používá sociální sítě a internet. V tabulce z přednášky je porovnání starší generace a síťové generace. Kdy starší generace byla vedena k monotasking, tedy zaměření se na jednu věc, zatímco dnešní mládež využívá multitasking (např. píše domácí úkoly, u toho chatuje a sleduje seriál nebo poslouchá hudbu). Dále je zde porovnání, kdy starší generace byla vedena ke ctižádosti, samostatnosti a životu v realitě, zatímco síťová mládež je pravým opakem. Jsou zaměřeni více na spolupráci, propojenost a život ve fantazii. Brdička tak nabádá učitele k tomu, aby takových informací využívali. (Brdička, 2012, online)

Pokud bychom tedy chtěli používat sociální sítě ve výuce, tak by mělo jít pouze o několik minut během výuky, např. nasdílení příspěvku. A to pod dohledem pedagoga. Na jednu stranu chápu, že mobilní telefony k životu dnešní mládeže patří, že může být přínosné vytvářet zajímavý a kvalitní obsah na sociálních sítích, ale na druhou stranu bych je nerada podporovala v nadužívání.

Co mi připadá zajímavé je, že co se týče teorií o práci se sociálními sítěmi, tak jsou dva tábory. Jeden je obhajuje a druhý zatracuje. Každý si pro své stanovisko najde studie, které jeho názor obhájí. Faktem je, že přednášky pana Brdičky jsou z roku 2012 a rozhovor

2 Teoretická část

s panem doktorem Stránským z roku 2019. Za tu dobu se mohly některé věci a stanoviska změnit. Jako například dopady kouření na lidský organismus zpočátku také nebyly brány jako fatální. Až s odstupem času mohly proběhnout dlouhodobější studie, které škodlivost kouření potvrdily. (Doležal, 2019, s. 150) Osobně si myslím, že pokud škola nezakáže používání telefonů, tak žáci do nich budou během dne koukat. Na druhou stranu i pan doktor Stránský neztrácuje používání technologií, pokud nejde jen o pasivní užití.

2.4.3 Sociální sítě jako zdroj informací

Využití sociálních sítí jako zdroje informací roste. Především mladší část populace nevyhledává informace skrze tradiční média, ale čím dál více používají na vyhledávání informací sociální sítě. Podle výzkumu STEM/MARK pro AMDI Digital ale lidé nejvíce na sociálních sítích vyhledávají zábavu. (deník.cz, 2016, online)

„I odborníkovi může v jeho práci pomoci, pokud začne spolupracovat s jiným expertem, který mu přinese nové podněty. Sociálním kontaktem dochází k učení, někdy i k předávání tacitních (nevyjádřitelných) kompetencí. I existující publikace někdy mohou být špatně dostupné, např. kniha už je vyprodaná a není dostupná v knihovně. Proto jsou důležitým zdrojem informací různé typy komunikačních kanálů spojující odborníky na společné téma.“
(muni.cz, 2019, online)

2.4.4 Sociální sítě ve výuce

Na téma sociální sítě ve výuce již proběhlo několik projektů. Například implementace Facebooku do výuky na vysoké škole v Ruse University v Bulharsku pod vedením Ireny Valové. Projekt trval tři roky, během nichž dospěla k následujícím závěrům. Ve své studii uvádí, že studenti byli do výuky více motivováni, cítili se v prostředí Facebooku svobodně a pohodlně. Zároveň však dodává, že výuky skrze sociální síť Facebook nemůže plně nahradit tradiční styl výuky. (Valová, 2015, online)

„Na konferenci v Peru (2019) přednesli zástupci Universidad Nacional de Ingenieria příspěvek, ve kterém popisovali zapojení Facebooku do studia strojírenství. Tradiční výukové

2 Teoretická část

metody byly pro studenty značně limitující, protože vedly studenty pouze k jednostrannému zájmu o problematiku, kterou jim předkládal učitel. Využití Facebooku proto rozšířilo výukové metody, studenti mohli studovat kdykoliv chtěli a aktivně mezi sebou diskutovali. Výzkum opět prokázal zvýšenou motivaci ke studiu.“ (Juránková, 2020, online)

Výzkum na téma sociálních sítí ve vzdělávání proběhl i v České republice na půdě Západočeské univerzity v Plzni pod vedení pana docenta Ludvíka Egera v roce 2015. Ten realizoval svůj výzkum s 512 respondenty (studenti vysoké školy). Též se zaměřil na (v té době) nejpoblárnější a nejvyužívanější síť Facebook. Ve své studii zmiňuje rozdíl ve využívání sociálních sítí v Česku oproti užívání sociálních sítí v USA nebo v Anglii. Dále zmiňuje, že sociální sítě daly lidem lepší možnost k přístupu ke světovému mínění. Jako pozitiva implementace sociální sítě do výuky zmiňuje lepší komunikaci s ostatními studenty nebo i pedagogy, případně dalšími odborníky. Studenti zde mohou sdílet informace, fotky, videa a nápady s dalšími uživateli. V některých ohledech může být sociální síť podporou pro zlepšení kvality výuky. Na druhou stranu uvádí, že pro některé respondenty je sociální síť spíše zdroj zábavy a hry než zdroj informací a vzdělávání. V závěru své studie apeluje na rozvoj nových metod ve vzdělávání, které by zahrnovaly sociální sítě ve výuce. (Eger, 2015, s. 233-238)

Pod hashtagem #LearnOnTikTok je možné najít videa od různých odborníků. Společně s platformou Quizlet, která poskytuje ceněné výukové nástroje, včetně digitálních kartiček a her a jiných uživatelsky generovaných studijních materiálů, je možné využít potenciál TikToku jako výukové prostředí. Jde o tzv. pasivní učení a s tím spojenou možnost vyhledávat informace kdykoli a kdekoli. TikTok pro výuku přináší možnost zábavy s (edukativní) hodnotou navíc. (TikTok, 2021, online)

Na TikToku učitelé mohou vytvořit tzv. mikrolekce. Jde o to, vytvořit krátké video, které musí zaujmout v prvních dvou vteřinách. (Mašek, 2021, online)

Jako aktuální projekt bych zmínila Be on the screen. Téma implementace sociálních sítí do výuky je stále aktuální a čím dál víc naléhavé. Potřeba pracovat s digitálními technologiemi a sociálními sítěmi ve výuce se odráží ve vzniku projektu Be on the screen, který pořádá INSEA. Jedná se o výstavu prací lidí do věku 26 let. Touto výstavou se pořadatelé snaží

2 Teoretická část

podnítit zájem jak studentů, tak i učitelů, a hledat společně cesty, a naopak vyhnout se slepým uličkám. (Šobánová. 2022, online)

3 DIDAKTIKA VÝTVARNÉ VÝCHOVY S VYUŽITÍM SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

Pro mé účely zpracování diplomové práce jsem využila kvantitativní výzkum. Vzhledem k povaze designu empirické části proběhlo šetření v terénu. Šetření bylo doplněno krátkým dotazníkem pro zúčastněné aktéry výzkumu. Celé šetření je vzhledem k obsahu spíše jen kvalitativní výzkumnou sondou, která otevírá téma a nabízí nové otázky.

V následujících kapitolách je popsán výzkum, sběr dat a jejich analýza.

3.1 Digitální média a sociální sítě ve VV

Nejprve stručně představím celý projekt. Pro svůj záměr jsem zvolila Masarykovo gymnázium v Plzni. Původně jsem chtěla projekt realizovat na ZUŠ, kde sama učím, ale ke změně došlo především z etických důvodů, abych dodržela nejnižší věkovou hranici pro využívání sociálních sítí, tj. 13 let.

Pro svůj výzkum jsem navrhla celkem 4 úkoly, tj. jeden úkol přímo určený pro každou jednotlivou sociální síť. Úkoly byly zaměřené na charakteristiku konkrétní sociální sítě a využití jejího potenciálu.

3.2 Výzkumný vzorek

Datový materiál byl nasbírán v hodinách, které jsem sama vedla se žáky Masarykova gymnázia v Plzni v ročníku kvinta. Šlo o čtyři výukové jednotky, kde jedna výuková jednotka obsahovala dvě vyučovací hodiny. V rámci záměrného výběru jsem zvolila třídu žáků starších 13 let, z etických důvodů. Věk 13 let je nejnižší hranice pro využití sociálních sítí.

3.3 Výzkumné cíle a otázky

Mé realizované hodiny, jakožto terénní součást výzkumného šetření, byly východiskem pro zpracování cíle.

Hlavním cílem celého šetření bylo „Zjistit jaké jsou přínosy a úskalí využívání sociálních sítí ve výuce VV a jak zakomponovat nová média do výuky VV, aby odražela současné trendy.“

3 Empirická část

Vedlejší cíl byl zaměřen na rozvoj schopností a dovedností. Pro zjištění vedlejšího cíle jsem si kladla otázku „**Jaké jedinečné možnosti nabízí práce se sociálními sítěmi pro rozvoj kompetencí žáků?**“

3.4 Charakter jednotlivých sítí

Jednotlivé sítě jsem popsala v teoretické části, proto zde jen stručně připomenu hlavní charakteristiku, ze které budu vycházet.

Facebook: Sociální síť zaměřená na profil jednotlivých uživatelů. Zaměření na komunikaci, propojení jednotlivých profilů. Využívání zdi, vytvoření stránky, možnost sdílení fotografií a videí, vytváření stories.

Instagram: Původně byla síť určená pro fotografy, ale díky kvalitnějším fotoaparátům v mobilních telefonech se čím dál víc využívá k marketingu. Síť je založená na fotografiích. Možnost používání hashtagů – sledování hashtagů nebo konkrétních profilů, vytváření stories, od r. 2012 je propojená s Facebookem.

Youtube: YouTube povoluje svým uživatelům nahrát delší videa, shlédnout je, hodnotit, sdílet, komentovat a streamovat. Na YouTube jsou dostupné videoklipy, TV klipy, hudební videa, trailery k filmům a další jako například video-blogy, krátká originální videa, nebo vzdělávací videa.

TikTok: vytváření a sdílení videí o délce až 3 minuty, rychlý přehled, videa jsou většinou dlouhá jen několik vteřin. Možnost přidat hashtag pro lepší vyhledávání.

3.5 Hypotézy

Hypotéza 1: Pro žáky bylo zařazení sociálních sítí do výuky spíše přínosem – rozvíjeli další kompetence než při běžné hodině multimediální tvorby, práce se sociální sítí byla pro žáky motivující.

Hypotéza 2: Pro žáky zařazení sociálních sítí do výuky bylo spíše negativní – žákům soc. sítě nic nového nepřidaly, naopak dokonce zařazení soc. sítí zhoršilo výuku. Žáci se nesusoustředili na úkol, sebehodnocení práce bylo negativní – ovlivněné prostředím soc. sítí.

Hypotéza 3: Nezaznamenala jsem žádné výraznější změny, hodiny byly srovnatelné s jinými hodinami bez využití soc. sítí.

3.6 Sběr a analýza získaných dat

Svůj výzkum jsem realizovala na Masarykově gymnáziu v Plzni v kvintě. Z každé hodiny jsem pořídila video záznam. Pro své záměry jsem zvolila metodu reflektivní bilance z každé hodiny. Ty budu dále analyzovat a zobecňovat.

V hodinách jsem se žáky realizovala úkoly určené pro využití možností soc. sítí. Svě hodiny (zadání, realizaci a zpětnou vazbu z prostředí soc. sítí) jsem kriticky refleктоvala, zamyslela se nad možnou alterací. Pro analýzu dat jsem využila otevřené kódování. Nejprve jsem si stanovila *fenomén*, který v reflektivních bilancích sleduji. Pak jsem v reflektivních bilancích hledala *kauzální podmínky* (tj. proměnná). Jako *následky* jsou označené zobecněné poznatky z hodin. Na závěr bych své poznatky zobecnila do několika základních bodů/myšlenek. (Hendl, 2005, s. 248–250) Postup klíčování je v přílohách, v textu práce uvádím jen základní hodnoty.

Interpretace výzkumných výsledků: Vzhledem k designu výzkumu byla data sbírána jako audio/video záznam a jako subjektivní výpověď/interpretace.

Alterace: Na základě svých reflexí bych navrhla úpravy pro zlepšení zařazení soc. sítí – např. na co se zaměřit více, na co méně a zhodnotit, zda (popř. nakolik) jsou sociální sítě využitelné při výuce. Definovat problémy.

3 Empirická část

Na úvod ve zkratce představím celý projekt, jak byly koncipované jednotlivé hodiny.

3.7 Tematická řada s využitím sociálních sítí

3.7.1 Výtvarný úkol č. 1: Animace jako interpretace uměleckého díla

V úvodní hodině jsem žáky seznámila s tématem projektu. Tedy že budeme pracovat s digitálními technologiemi a sociálními sítěmi.

Na začátku hodiny se žáci rozdělili do čtyř skupin. Každá skupina si vybrala jednu vytištěnou reprodukci díla. Měli na výběr z následujících děl: Zraněný jelen od Fridy Kahlo, Červený pokoj (Harmonie v červené) od Henriho Matisse, Výkřik od Eduard Muncha, Girl with Balloon od Banksyho, Flower Thrower též od Banksyho a Americká gotika od Granta Woodse. Ke každému dílu žáci hledali informace na sociálních sítích (YouTube, Instagram, Facebook, Wikipedie, TikTok). Své poznatky pak prezentovali před třídou a uvedli zdroj. Společně jsme pak díla interpretovali na základě zjištěných informací. V další části hodiny dostali za úkol, aby z vybraného díla vytvořili krátkou animaci (na několik vteřin). Co se odehrálo před výjevem na obraze? Nebo co následovalo? Jaké jsou okolní zvuky a vůně? Pro potřeby vytvoření animace jsem měla připraveno několik kopií všech děl. Ty mohli libovolně zpracovat pro vyjádření svého nápadu.

Vzhledem k náročnosti úkolu jej většina žáků nestihla. Proto někteří dokončovali svou práci v další hodině. Hodnocení a reflexe proběhla v další hodině. Kdo měl hotovo, tak svou animaci nasdílel na sociální síť TikTok. Jak jsem popisovala v teoretické části, právě TikTok je určen na krátká videa, kde lidé sdílí videa všech možných obsahů a ostatní je mohou sdílet, komentovat nebo „lajkovat“.

Výběr autorů a děl

Výběr byl částečně náhodný. Hledala jsem díla, která by vyprávěla příběh, ale zároveň aby nebyla politicky angažovaná, erotická, neměla „zneužitelný podtext“. Proto jsem se snažila zvolit díla a autory neutrální. Také jsem volila známé autory, aby o nich bylo možné na sociálních sítích nějaké informace zjistit. Bylo velmi časově náročné na přípravu projít sociální sítě a hledat různá díla a autory a co je možné o nich dohledat.

Aktivita byla velmi volně nastavená a žáci tak měli volný prostor, jak animaci pojmout. Příště bych nejspíš zadání zúžila např. na reklamu. Ale i tak jsem byla překvapená, co sami

3 Empirická část

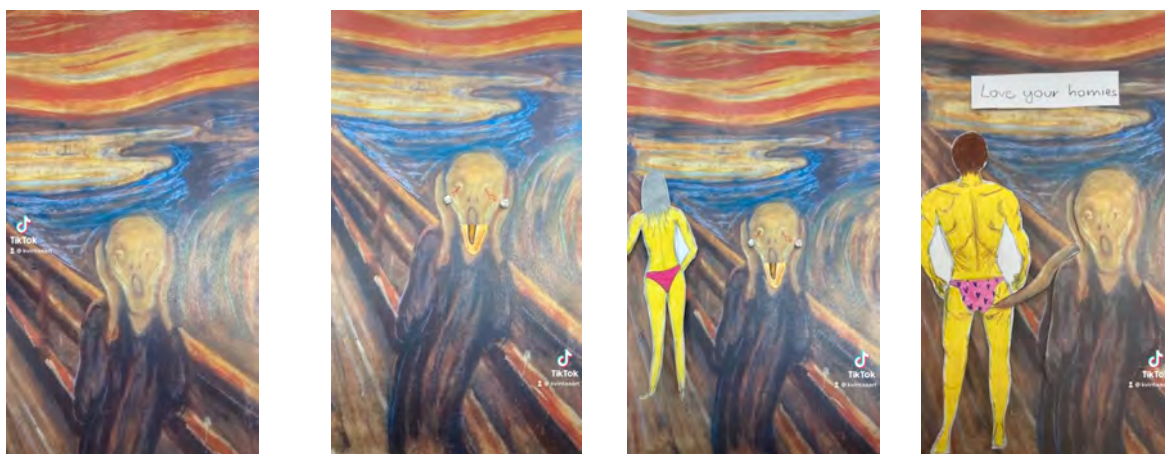
vymysleli a že i tak náročnou disciplínu dokázali zpracovat, Ať už co do nápadu, tak po technické stránce.

Zde si dovolím ve stručnosti představit jednotlivé animace a o co v nich šlo.

Představení žákovských prací

Edvard Munch, Výkřik

Toto video bylo zaměřené na téma gender. Stojící křičící postava na mostě je zděšená, když kolem ní projde žena ve spodním prádle. O to víc je překvapená, když kolem projde polonahý muž v růžových květovaných kalhotkách. Podobně jako na původní verzi obrazu, kde byl, v místech kde je obloha, nápis, který byl později přemalován, tak žáci dali nápis: Love your homies (Miluj své kamarády). Video má popisek, že jde o remake díla Edvarda Muncha a nese poselství, že nemáme dbát na názor okolí, ale máme být tím, kým jsme.



Obrázek 1: Ukázka z animace díla od E. Muncha. Žáci zakomponovali dílo do současného kontextu s tématem gender.

Frida Kahlo, Zraněný jelen:

Tato animace je reakcí na osud Fridy Kahlo, která se tímto tématem často zabývala ve svých malbách. V animaci skáče jelen po lese, když tu mu najednou upadne hlava, vyroste místo jelení hlavy hlava Fridy. Narostou jí parohy a začnou jí probodávat šípky. Nejde ani tak o narativ, jako spíše jen rozpohybování malby. Vdechnout jí život. V popisku k animaci se píše: Není snadné ukázat, kdo doopravdy jsme. Animaci doprovází groteskní zvuky. Ty mají dle autorů znamenat, že navenek jsme často veselí, ale v nitru nás něco může trápit, ale neukážeme to okolí.

3 Empirická část



Obrázek 2: Ukázka z animace díla od F. Kahlo. Žáci interpretovali dílo formou rozpohybování obrazu.

Červený pokoj, Henri Matisse

Animace zobrazuje ženu, která chystá na stůl jablka. Při přípravě pokrmu přemýšlí o sebevraždě, představuje si být otrávená jablkem ze stolu. Nakonec otrávené jablko vyhodí z okna.

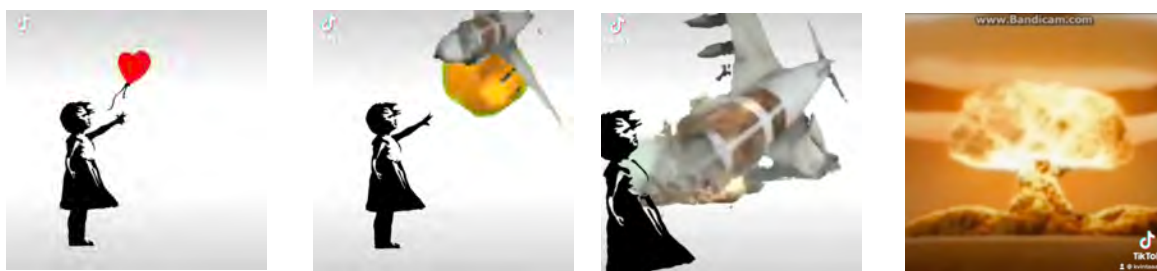


Obrázek 3: Ukázka animace díla od Henriho Matisse. Žáci se zamýšleli nad tím, co se honí hlavou ženě, která připravuje jídlo na stůl.

Dívka s balónkem, Banksy

Animace je provedená formou kombinace stop-motion a digitálních efektů. Dívka, která pouští balónek ve tvaru srdce, do něj hází šipku. Následně na ní naletí stíhačka, auta a animace končí výbuchem atomové bomby. Žáci zpracovali interpretaci díla poměrně dekadentně s rysy černého humoru. Jde o ztrátu naděje a nevinnosti.

3 Empirická část



Obrázek 4: Ukázka animace díla Banksyho, Žáci využili digitálních efektů, myšlenkou je ztráta naděje zastoupená destrukcí balónku.

Obecně vzato mě zarazil depresivní výběr námětů jako sebevražda, ztráta naděje, obtížnost otevřít se okolí. Ačkoli si žáci z úkolu v některých případech dělali spíš legraci, je možné, že do nich nevědomky promítli své strachy a obavy. Na druhou stranu pochmurné myšlenky v adolescentním věku nejsou ojedinělé.

3.7.2 Výtvarný úkol č. 1: Reflektivní bilance

Když jsem na začátku hodiny žáky seznámila s tématem hodiny a že budou dělat animaci, tak moc nadšení nebyli. Bylo to tím, že prý dělají animace v informatice a budou se jim věnovat celé pololetí. To mě vede k zamyšlení, do jakého předmětu vlastně animace patří? Do informatiky, protože jde většinou o digitální zpracování (ať už je to stop-motion, digitální animace, práce s green screen aj.) nebo do výtvarné výchovy jako médium pro vyjádření myšlenky či nápadu? Myslím, že jde spíš o oborové propojení skrze techniku. Rozhodně bych to nevnímala negativně, neboť každý předmět k animaci přistupuje jinak. Jde spíš o to, aby se pedagogové mezi sebou dohodli a mohli na sebe případně navázat.

V úvodu hodiny si skupiny žáků vybraly díla: Zraněný jelen, Červený pokoj, Dívka s balónkem a Výkřik. Následovalo vyhledávání informací o díle, případně autorovi na sociálních sítích. Během přípravy na hodinu jsem si procházela sociální sítě a snažila jsem se dohledat co nejvíce informací. Musím říct, že to bylo velmi náročné. Nejvíce informací jsem se dozvěděla na YouTube a Wikipedii. Co se týče starších autorů (nežijících), jsou jejich sociální sítě spravované spíše jako galerie (název díla, rok a někdy i technika). U takových příspěvků bývají reakce okolí typu: Tento obraz miluju! Můj nejoblíbenější apod. Současní umělci si sociální sítě spravují sami, a tak se tam dá najít více jejich myšlenek, asociací a reakcí veřejnosti. Osobně mi chybělo potvrzení různých tezí v knize, kterou беру

3 Empirická část

více jako důvěryhodný zdroj. Příprava na takovou hodinu byla časově náročná, protože internet a (některé) sociální sítě jsou přehlcené informacemi.

Každá skupina dostala přidělenou sociální síť, kterou měli prozkoumat ve vztahu k vybranému dílu nebo autorovi. Některé skupiny neměly s množstvím informací problém a jiné naopak říkaly, že o svém díle a autorovi na dané sociální síti nic nenašli.

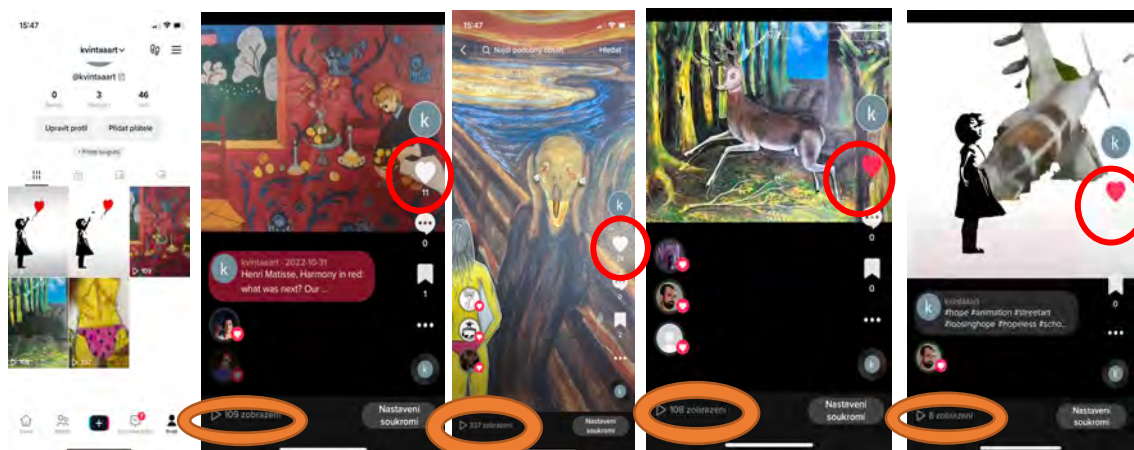
Během skupinové práce jsem žáky obcházela a chtěla jsem s nimi práci konzultovat. Většina o konzultaci nestála a odbyla mě s tím, že si ví rady a s ničím pomoc nepotřebují. Spíš se tvářili, že chtějí mít klid na práci. Nechala jsem je tedy v klidu pracovat.

Animaci stihly dvě skupiny. Když jsem jim řekla, že tyto animace mají vložit na TikTok na nově vytvořený účet třídy, tak byli překvapení a citují: „To je geniální.“ Z toho vyvozují, že je možnost sdílet své dílo zaujala. Že ho nedělali jen „do šuplíku“, ale mohou jej zveřejnit. Své animace během hodiny nestihli vložit na sociální síť. Odložili jsme tento krok na další setkání, zatímco někteří ještě dokončovali své práce.

Zajímavé bylo, že kdo sdílel animaci v rozsahu jednoho až dvou dnů, tak se jim dostalo sledování a hodnocení v podobě lajků. Kdo přidal svou animaci později, účet už byl „mrtvý“. TikTok je založený na rychlosti, kde to „frčí“. Jedno video za druhým, lidé tam musí být velmi aktivní. Dalším aspektem mohlo být také zvolení nevhodných hashtagů, kdy se práce nedostaly k širšímu publiku (lze vidět na počtu shlédnutí). Každopádně největší úspěch zaznamenalo video zaměřené na gender (Výkřik od Muncha). V poslední době je to velmi aktuální téma. Další videa zaznamenala menší sledovanost. Důvodem může být i výběr tématu. Z dlouhodobého hlediska by bylo zajímavé, kdyby žáci upravili výběr tématu, zda by sledovanost vzrostla.

Během hodiny jsem si všimla, že někteří žáci ve skupině nepracují a jsou pasivní. Z takového zjištění jsem se poučila do další hodiny, kde jsem rozdala každému roli, co bude ve skupině dělat.

3 Empirická část



Obrázek 5: Sledovanost a hodnocení jednotlivých videí na TikToku.

Fenomén	Kauzální podmínky	Následky
Sdílení animací na TikToku	„To je geniální!“	motivace, sebe prezentace
Reakce na TikToku z hlediska času	do dvou dnů	akční stránka soc. sítí
Sociální síť jako zdroj informací	nejvíce informací zjištěných v hodinách	YouTube, Wikipedie
Sociální síť jako zdroj informací	Sociální síť jako galerie	Instagram, Facebook, TikTok
Reakce na TikToku z hlediska hodnocení	Volný výběr tématu dle žáků	populární současná témata měla více hodnocení

3.7.3 Výtvarný úkol č. 2: Umělci z minulosti jako současní youtubeři

Nejprve měli chvíli čas na dokončení úkolu z předchozí hodiny. Kdo měl hotovo, umístil video na TikTok. Představení všech prací a hodnocení z minulé hodiny. Následovalo představení nového úkolu. Po poučení z přechodí hodiny, kdy práce ve skupině byla poměrně chaotická, jsem každému ve skupině nechala přidělit roli. Žáci opět pracovali ve skupinách po třech až čtyřech. Do skupiny dostanou čtyři papírky, na kterých je napsaná role, aby se zapojili všichni. Ty si mezi sebou rozdělí (režisér – ten, který má vše na starosti, kameraman – natáčí video, herec/herci). Tentokrát měli na výběr mezi Fridou, Dalím, Van Goghem, Warholem, Duchampem a Picassen. Autory jsem vybírala tak, aby o nich byla dobová videa na YouTube a žáci mohli nastudovat gesta a vyjadřování jednotlivých autorů. Případně se alespoň podívat, jak tyto osobnosti vystupovaly. Po zadání úkolu opět hledali informace o umělcích a jejich dílech. Nejvíce informací našli na Wikipedii. Ptala jsem se,

3 Empirická část

zda si informace z Wikipedie dál ověřovali. Většina odpověděla, že ne. Měli za úkol seznámit se s danými umělci a formou krátkého videa je představit, nebo představit například umělcovo dílo či důležitou situaci z umělcova života, jako kdyby byl vybraný umělec v dnešní době youtuberem. Pro účely vytvoření videa dostali fotografie umělců v životní velikosti. Hlavu z papíru vystřihli a vytvořili si tak masku. Šlo především o zachování anonymity na přání žáků i školy. Vzhledem k náročnosti úkolu jsem očekávala jen krátká videa. Bohužel opět většina nestihla. Kdo stihl, umístil video na YouTube. Představení a hodnocení proběhlo následující hodinu. Pro naše účely jsem na TikTok založila účet Kvintaaart. Do tohoto účtu se mohli žáci přihlásit a vložit tam svá videa.

Pro tuto hodinu jsem vybrala jiné autory než v první hodině. Výběr se lišil zejména proto, aby žáci mohli dohledat videa, kde vystupují živě umělci ve své době a žáci tak viděli jejich gesta, způsob komunikace a chování, který by případně mohli ve svém videu napodobit.

Popis jednotlivých videí

Vincent a Vincent

Žáci pojali video jako rozhovor Vincenta van Gogha se sebou samým (s vlastním obrazem). Pro své účely si vybrali portrét vyfocený a umělcův portrét namalovaný. Rozhovor je převeden do hry ping pongu. Ping pong je zde metaforou dialogu (mohli bychom říci, že až dramatizace dialogu). Žáci vycházeli z tvrzení, že van Gogh trpěl schizofrenií (tato teze byla v poslední době vyvrácená).

V začátku videa se baví sám se sebou o lásce, zda někoho miluje a sám sobě říká: „Ale milovat tě nedokážu.“

Rozhovor pokračuje zamyšlením nad tím, co „jsem já v tom nekonečném vesmíru“ a „co jsou mé pocity?“ Dále naráží na van Goghův alkoholismus, kdy zmiňují, že alkohol je terapie, která pomáhá, ale jen krátce. Následně reálný Vincent dostává smeč od malovaného. Reálný se kácí k zemi se slovy: „Ó Vincente, co dělat dál budu? Zemřít sám žít? Vždyť milovat nemohu.“

V závěru namalovaný van Gogh říká tomu reálnému smeč ve hře. Reálný van Gogh prohrává rozhovor i svou hru.

Celý rozhovor je veden v poetickém patosu duchu. Nese prvky humoru a dramatu.

3 Empirická část

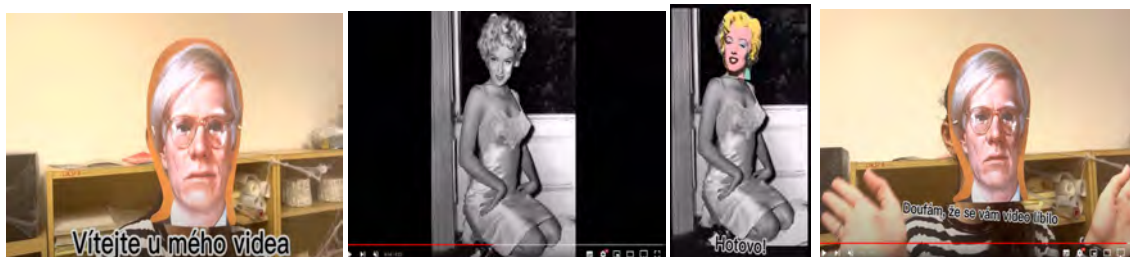


Obrázek 6: **Vincent a Vincent**, video dialogu mezi malovaným a reálným Vincentem van Goghem

Warhol a Monroe

V tomto video žáci vtipně pojali, jak Warhol namaloval Marilyn Monroe. Do prázdného obličej se formou animace postupně vkládají oči, pusa, nos. Warhol svou práci komentuje v češtině s „americkým přízvukem“.

Video naráželo na tutoriály na sociálních sítích.



Obrázek 7: **Andy Warhol jako youtuber**, žáci vytvořili tutoriál, jak namalovat Marilyn Monroe

Dalí a jeho rozteklé kolo

(video není ke shlédnutí, žáci jej odmítli sdílet)

Ve videu šlo o to, jak mladý Dalí chodil do umělecké školy, kde nekreslil kruh jako kružnici, ale jako své „rozteklé“ kruhy. Na to mu učitel říkal, že takhle se kolo nemaluje, že to má předělat. O několik let později, když byl Dalí slavný umělec, přišel za ním jeho učitel a chtěl se od něj nechat učit kreslit. Dalí mu dal za úkol nakreslit kolo. Učitel ho nakreslil jako obyčejnou kružnici a na to mu Dalí řekl: „Ne-ne, takhle se kolo nekreslí. Musíte jej kreslit, jako by teklo.“

3 Empirická část

Myšlenkou videa bylo, že aby se Dalí stal slavným umělcem, musel vystoupit z běžného zobrazování reality a hledat realitu vlastní. Tím předčil svého učitele. Video nese poselství, že se nemáme bát vystoupit z davu.

Frida

(video nezachováno, smazáno studenty)

Duchamp

Video s Marcelem Duchampem je poměrně podrobné představení konceptuálního umění. Žákyně v masce Marcela Duchampa představuje, jak Marcel Duchamp uvedl svou Fontánu na soutěži, kde chtěl vyprovokovat uměleckou komunitu. Ve svém vyprávění jde dál a zmiňuje i současné české umělce. Jde o poměrně složité vyprávění o umělecké scéně od počátků 20. století do současnosti. Vzhledem k obsáhlosti informací ve videu uvádím celý přepis v přílohách.



Obrázek 8: Marcel Duchamp jako youtuber, žáci video pojali jako vyprávění M. Duchampa s přesahem do současné doby.

Picasso

V úvodu videa jsme součástí počítačové hry (nějaké střílečky), kdy procházíme virtuálním prostředím (ruiny staveb). V levém rohu je ikona hráče – Picassa. V průběhu hry se mění jeho výraz (nejspíš, podle toho, jak se hra vyvíjí). Po půl minutě nás nepřítel zastřelí. V tu chvíli se objeví nápis: Frantík dal donate 5 Kč. Ahoj, povíš nám prosím něco o sobě? (zprávu nám řekne i umělý ženský hlas). Náhle se objeví fotografie Picassa, kde otevře pusu a povídá: „Dobře, když sis to teda zaplatil... Od dětství jsem maloval, a dokonce mi říkali zázračné dítě. To mám po mém otci. Také jsem vymyslel kubismus. Sice mi malování

3 Empirická část

obrazu vyneslo hodně peněz, ale já chtěl víc. A tak jsem objevil streamování ... (není rozumět) na YouTube a v tom jsem našel svůj smysl života. (smích)



Obrázek 9: Pablo Picasso jako hráč online her, žáci vytvořili video na způsob youtuberů, kteří představují video hry.

3.7.4 Výtvarný úkol č. 2: Reflektivní bilance

V úvodu hodiny někteří žáci dokončovali animace z předchozí hodiny. Kdo měl hotovo, umístil animaci na TikTok i s popiskem a hashtagy. Žákům se tak dostalo hodnocení od širší veřejnosti. Po zveřejnění videí se během dne dostalo žákům zpětné vazby v podobě „lajků“ nebo sledování. Zde můžeme sledovat, jaká témata lidi zaujala. Kdybychom se rozhodli účet spravovat dál, byl by takový poznatek jeden z našich výchozích bodů.

V rámci hodnocení zaznělo také nadbytečné použití digitálních efektů v animaci na Banksyho. Dále se hodnotilo zvolení námětu, technické zpracování. Během reflexe ve třídě žáci byli spíše pasivní až na pár výjimek. Když už se někdo vyjádřil k dílu někoho jiného a měl výtku (jako např. až zbytečné použití efektů), tak takový komentář nebyl vnímán jako konstruktivní kritika, ale spíše jako zbytečné rýpání. Na druhou stranu ve třídě panovala po všechny čtyři hodiny velmi uvolněná atmosféra. Tedy se většina žáků nestyděla své práce prezentovat nebo komentovat a obhajovat (ale většinou šlo o ty samé jedince).

Na začátku hodiny si vyhledávali na sociálních sítích informace o jednotlivých autorech. Tato část zabrala žákům poměrně hodně času. I přes mé pobídky jim vyhledávání trvalo déle, než jsem čekala.

Žáci točili svá videa na mobilní telefony. Pomocí aplikací v telefonu videa sestříhali nebo dodali animaci nebo jiné efekty. Tato videa měli umístit na sociální síť YouTube. Zde nastal problém, protože žáci, byť schovaní za maskou odmítli být zveřejněni na internetu. Ze strachu, že by je mohl někdo poznat. Proto veřejně jsou k dispozici asi dvě videa. Jedno je skryté pouze pro majitele účtu. Jedna skupina úplně odmítla video nahrát a poslední skupina video během hodiny nestihla. Upřímně jsem takovou reakci nečekala, tedy jsem nebyla na

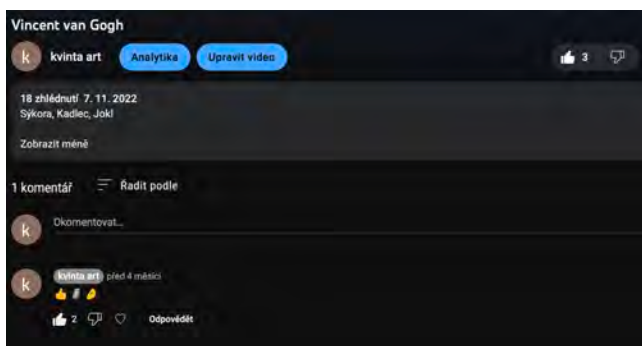
3 Empirická část

situaci připravená. Jejich přání jsem respektovala. Hodnocení se během výuky nestihlo, a tak se přesunulo na další hodinu. Aspoň jsem dostala čas, jak se se situací vypořádat a vymyslet hodnocení jinou formou.

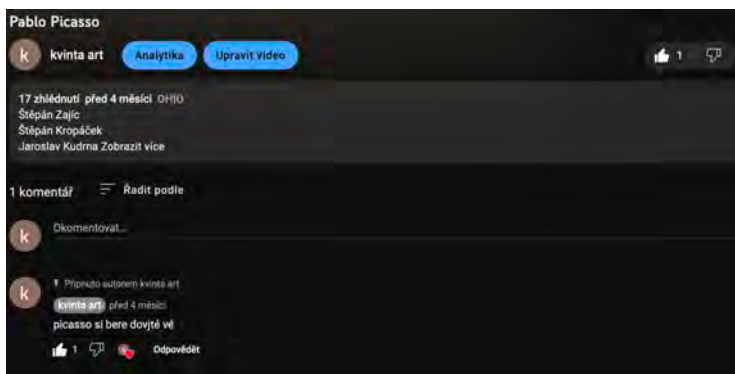
Zpětně si říkám, že jsem měla na úvod ukázat několik videí z YouTube a společně se žáky se podívat na to, jak jsou videa koncipovaná (např. na úvod pozdrav, seznámení s tématem příspěvku a na konci rozloučení).

Byla jsem překvapená, že žáci své práce stihli (vesměs všichni, případně někdo dokončil další hodinu), protože šlo už o větší projekt. Navíc každé video se dá interpretovat a nese svou myšlenku. Některá videa jsou sice více promyšlená, některá méně, ale například video Warhola a povrchní (možná až komerční) zpracování k sobě ladí. V některých případech si žáci z úkolu udělali srandu, nebo naráží na svět video her (virtuální reality) jako zábavy pro znužené nebo jako únik před realitou.

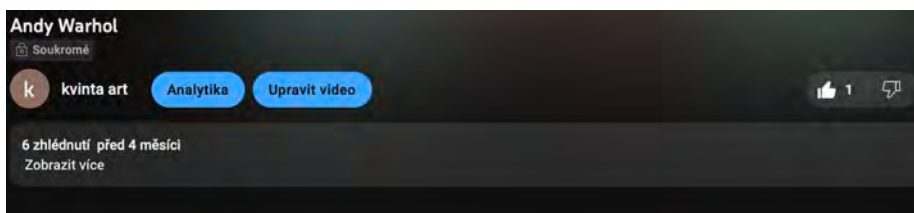
Pro naše účely jsem založila účet na YouTube Kvintaaart. K tomuto účtu mají přístup všichni žáci.



Obrázek 10: Hodnocení na YouTube, Vincent a Vincent.



Obrázek 11: Hodnocení na YouTube, Picasso



Obrázek 12: Hodnocení na YouTube, Andy Warhol

Fenomén	Kauzální podmínky	Následky
Sdílení na YouTube	reakce pouze od spolužáků	nepopulární kanál, video se nedostane mezi širší veřejnost
Vložení videí na YouTube	sebe prezentace	odmítnutí veřejně vystupovat na kameru
Sociální sítě jako zdroj informací	časově náročné	přehlcení informacemi
Sociální sítě v hodinách VV	umělci jako youtubeři	inspirace ze světa studentů

3.7.5 Výtvarný úkol č. 3: Parafráze děl českých autorů

V úplném začátku někteří dodělávali video z minulé hodiny. Na úvod jsme si prohlédli videa z minulé hodiny. Protože je žáci nechtěli většinou sdílet na YouTube, tak jsme si je “olajkovali” analogově v hodině. Připravila jsem jim kartičky like a dislike. Společně jsme zkoukli postupně všechna videa. Po každém videu následovalo hodnocení. Žáci mohli dát like nebo dislike jako na sociální síti. Hodnoty jsme spočítali a každé skupině se tak dostala zpětná vazba. Pak proběhlo zadání dalšího úkolu. Představili jsme si současné české autory, kteří volně navazují na předchozí. Konkrétně šlo o Evu Kořátkovou, Kryštofa Kinteru, Kateřinu Olivovou a Jiřího Sirůvku. Ve zkratce jsem jim představila jednotlivé autory a hlavní myšlenku jejich práce. Za úkol měli dohledat si sami další informace na sociálních sítích. Tentokrát byl výběr autorů zaměřený na současnost. Při konzultaci na katedře mi bylo doporučeno, abych neskákala v každé hodině jinam, ale abych se snažila mít hodiny nějak provázané. Na rady svého vedoucího práce jsem vybrala výše uvedené české autory proto, že svými náměty navazují na autory z přechozích hodin a mají instagramový účet, kde jsou aktivní. Pro případnou komunikaci jsem chtěla vybírat mezi českými autory. Proto jsem vybrala Evu Kořátkovou ve spojitosti se Salvadorem Dalím a se společným východiskem v psychoanalýze. Kinteru jako „pokračovatele“ Duchampa a jeho ready-mades. Olivovou a

3 Empirická část

její téma feminismu ve spojitosti s Fridou a Sirůvkou jako českého popartistu ve spojitosti s Warholem.

Na jedné lavici byly vyskládané různé předměty. Každý ze žáků si vybral jednoho autora a různé předměty. S těmi pak mohl volně pracovat a navázat na myšlenku současných českých autorů. Abych jim práci trochu zpříjemnila, dostali ode mě lízátko Chupa Chups, pro nějž navrhl logo S. Dalí – jeden z našich vybraných autorů z předchozí hodiny. Nakonec se volně rozdělili do skupinek, nebo někdo pracoval samostatně. Vznikla tak různá díla, ty pak představili v hodině a umístili na Instagram. Pro naše účely jsem založila účet Kvintaaart, ke kterému mají přístup všichni žáci.

3.7.6 Výtvarný úkol č. 3: Reflektivní bilance

Za sebe bych tuto hodinu hodnotila jako nejzdařilejší. Na úvod jsme dokončili hodnocení videí z minulé hodiny. Vzhledem k tomu, že většina nechtěla svá videa sdílet, tak jsme si je ohodnotili v rámci třídy. Na druhou stranu mi připadalo, že hodnocení v hodině nebylo příliš objektivní. Možná žáci nechtěli otevřeně kritizovat práci spolužáků nebo možná z nechtění vést dialog o svém názoru. Videím umístěným na YouTube se žádného ohlasu nedostalo. Tedy využití sociální sítě pro šíření obsahu se v hodině příliš neosvědčilo. Zato jako zdroj informací byl velmi bohatý. Ačkoli většina videí s tématem o „našich vybraných umělcích“ je v angličtině, díky jazykové výbavě to nedělalo většině žáků problém. Na druhou stranu je otázka, zda by YouTube mohl fungovat jako zdroj i u žáků, kteří nedisponují takovými jazykovými znalostmi.

V této hodině žáci pracovali se současnými českými autory. Ti si své sociální sítě spravují sami (Instagram, Facebook, na TikToku asi nikdo z nich zatím není). Dávají tam své postřehy, rozpracovaná díla atd. Případně na YouTube jsou videa z výstav, povídání kurátorů o autorech a mnoho zajímavých informací.

Vzhledem k časové tísní jsme už nestihli zkontrolovat informace, které se komu podařilo dohledat. Většinu hodiny si žáci zpracovávali volnou parafrázi na vybrané autory. Tato skutečnost se podle mě projevila v povrchním zpracování některých žáků.

Cílem takto koncipované hodiny je seznámit žáky s nahlížením vybraného autora na svět. Ten pak propojit s vlastními zkušenostmi. Práce jsem během hodiny obcházela a

3 Empirická část

konzultovala je se žáky. Většinu zaujala práce Kryštofa Kintery nebo Evy Kořátkové. Dvojice chlapců si vybrala Kateřinu Olivovou.

Během jejich prezentace díla se strhla menší debata na téma feminismu, ale i reakcí okolí. Zde si dovolím citovat: „*Je vidět, že tohle tvořili muži, protože žena by tohle v životě nikdy nevytvořila. A že chápu kluků pojetí, že chtěli ukázat, že Kateřina Olivová dělá nějakou body positive kampaň, takže na jednu stranu oukej, je to body positivity, ale na druhou stranu je to hodně urážející.*“ Na to reagovali žáci-autoři tím, že nechtěli nikoho urazit a že když Kateřina Olivová dává na Instagram obsah, jaký dává, tak že musí počítat i s negativními komentáři.

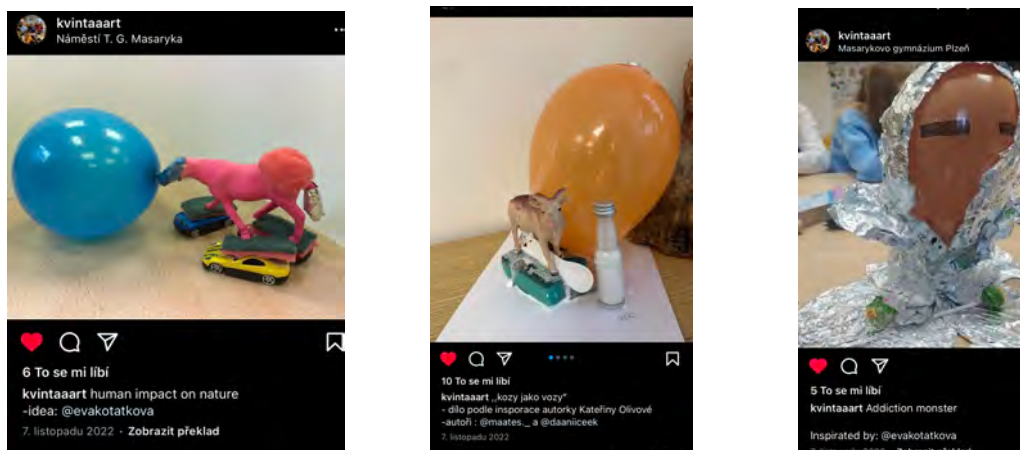
Na závěr hodiny jsem chtěla s žáky provést provázání s předchozími hodinami formou brainstormingu. Bohužel na tuto aktivitu již z časových důvodů nedošlo. Proto jsme s ní začali následující, poslední hodinu.

Na Instagramu tak vznikla virtuální galerie. Průběžně jsem na Instagram nasdílela i videa z TikToku. Videa z YouTube jsem nenahrála pro jejich velikost a proto, že žáci nechtěli svá videa, na kterých jsou přítomni, zveřejňovat.

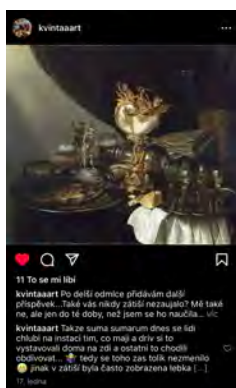
Na Instagramu si žáci lajkovali své práce. V hodině někteří nebyli příliš aktivní, ale na Instagramu se zapojili do hodnocení formou „lajku“ téměř všichni. Vidím zde fenomén, že lidé se zdráhají vystupovat v reálném životě, ale na sociálních sítích pod rouškou anonymity se nebojí reagovat. Profil Kvintaaart většina žáků ze třídy začala na Instagramu sledovat. Postupně tento profil začali sledovat i jejich spolužáci a kamarádi. Když jsem si všimla, že profil je pořád aktivní, začala jsem vkládat informace o probraných autorech. Například o tom, jak vzniklo logo Chupa Chups, dále o životě Fridy Kahlo, interpretace Marilyn Monroe od Warhola. Dále příběh Duchampovy Fontány. Účet začalo sledovat čím dál víc lidí i z řad širší veřejnosti. Tato skutečnost mě motivovala k vytváření dalších příspěvků. (Nutno podotknout, že tyto příspěvky jsem začala přidávat až po skončení projektu). Snažím se svým způsobem navázat na předchozí příspěvek. Postupně jsem začala k příspěvkům přidávat i zdroje, ze kterých jsem čerpala. Tyto příspěvky píšu dodnes.

Myslím, že tohle by mohla být cesta, jak sociální sítě do výuky zapojit. Chybí obsah v českém jazyce a myslím, že by bylo dobré tvořit vzdělávací příspěvky dál. Vzhledem k tomu, že jsem příspěvky tvořila až po skončení projektu, nebyla možnost do tvorby příspěvků zapojit i žáky. Bohužel nápad přišel až po projektu. Ale tuto cestu hodnotím jako velmi podnětnou.

3 Empirická část



Obrázek 13: Ukázka několika žákovských prací, žáci své práce pojmenovali, označili umělce, na kterého reaguji a na Instagramu se jim dostalo hodnocení



Obrázek 14: Tvorba obsahu na Instagramu, sama jsem na Instagram tvořila zajímavé edukativní příspěvky

Fenomén	Kauzální podmínky	Následky
Soc. sítě jako zdroj informací	nedošlo k ověření informací	Otázka věrohodnosti informací
Vložení fotek na Instagram	reakce okolí měla rostoucí tendenci	Profil začali sledovat i spolužáci aktérů a jejich kamarádi
Instagram v hodině VV	žáci jsou na Instagramu aktivní i v osobním životě	součást světa teenagerů
Instagram jako zdroj informací	chybějící obsah	tvorba nového obsahu
Práce se sociálními sítěmi	žáci mají telefony neustále po ruce	přístupnost kdykoli a kdekoli
Hodnocení na sociálních sítích	větší otevřenost ze strany žáků	anonymita, prostředí virtuálního světa

3 Empirická část

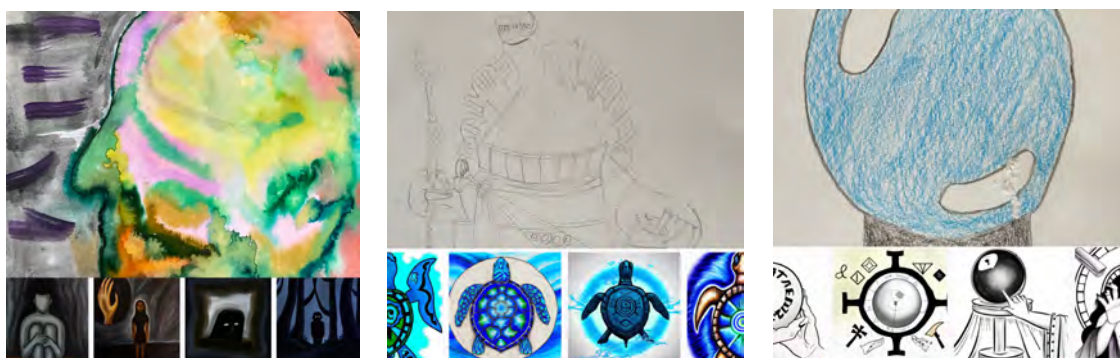
3.7.7 Výtvarný úkol č. 4: Já vs. umělá inteligence

Poslední hodina byla ze začátku věnovaná restům z předchozích hodin. Pak jsme si stoupli do kruhu, házeli jsme si míčem. Při každém hoďu někdo řekl, co ho napadlo k předchozím hodinám. Taková forma opakování a hledání asociací. Pak jsem žákům představila poslední úkol – porovnání výtvaru umělé inteligence a lidského výtvaru. Na papírky jsem napsala 4 témata – gender, sen, úzkost/strach, osud. Témata vycházela z předchozích autorů. Každý si vylosoval jedno téma. Mohl jej úplně volně zpracovat, volnou technikou. Pak si měli na online aplikaci DALL-E zadat parametry a nechat si vygenerovat díla od umělé inteligence. Díla jsme pak umísťovali na Facebook. Na Facebooku pak měla vzniknout galerie, která by se nasdílela do různých skupin a mohli bychom tak sledovat reakce okolí.

V závěru hodiny následovala reflexe. Nakolik se práce žáků shodly s umělou inteligencí? Může umělá inteligence nahradit lidskou tvorbu? Nakolik je práce umělé inteligence tvůrčí lidskou aktivitou: kdo je autorem? UI nebo ten, kdo zadává popis, podle čeho UI generuje obrázky? Takové otázky jsem žákům položila k zamyšlení. Jedna studentka reagovala slovy, že UI nikdy nemůže zachytit naše zkušenosti a vždy jen vytvoří něco, co jí někdo nadiktuje a jak ji naprogramuje. Tedy tvůrčí práce je vždy na člověku. Další studentka zase reagovala, že umělá inteligence tvoří pouze digitální obrazy a nemůže vytvořit dílo s nějakou strukturou, používat různé materiály nebo pracovat s prostorem.

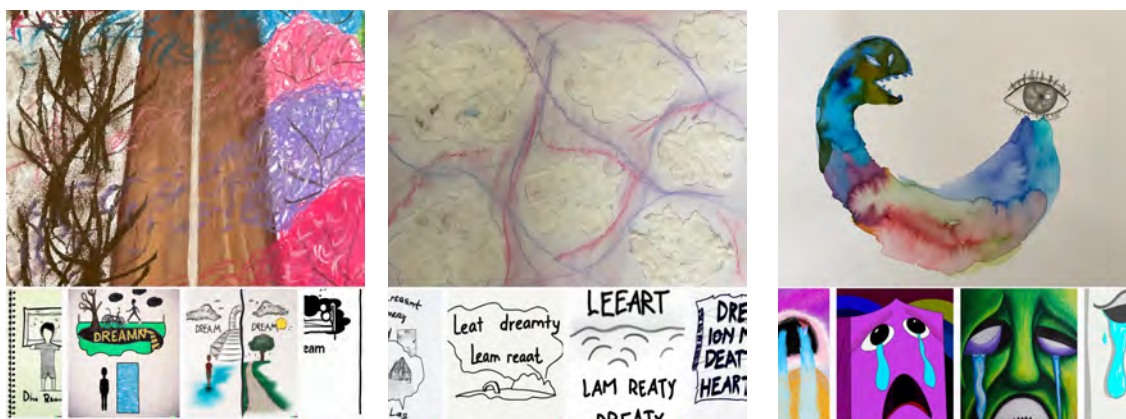
Na konci hodiny jsem žáky vyzvala, aby mi skrze QR kód vyplnili krátký dotazník (dotazník je dostupný na: <https://jsnajdr.survey.fm/kvintaaart>). Vzhledem k tomu, že to bylo naše poslední setkání, se ne všichni zapojili. Ale z obdržených odpovědí mi vyplynulo, že asi polovina by byla pro využívání sociálních sítí a zhruba polovina byla proti. Že většina žáků má sociální sítě jako zdroj zábavy.

Na Facebooku pak vznikala galerie jejich prací.



Obrázek 15: Ukázka několika prací žáků v porovnání s tvorbou na stejné téma od umělé inteligence

3 Empirická část



Obrázek 16: Ukázka několika prací žáků v porovnání s tvorbou na stejné téma od umělé inteligence

3.7.8 Výtvarný úkol č. 4: Reflektivní bilance

Poslední hodinu bylo na žácích vidět, že jsou tématem poměrně unaveni. Jak jsem se později dozvěděla od paní učitelky, tak na takové pracovní tempo nejsou zvyklí a prý, dle slov žáků, jsem je dost „cepovala“. Vzhledem k tomu, že jsem potřebovala dát výstupy na sociální sítě, musela jsem trvat na tom, aby práci dokončili. Také proto jsem poslední aktivitu zvolila spíše odpočinkovou, založenou více na fantazii než na vyhledávání faktů.

Téma poslední hodiny jsem zařadila v kontextu poměrně nedávné události, kdy uměleckou soutěž vyhrál obraz, který vygenerovala umělá inteligence. Chtěla jsem tak žákům předložit téma tvorby pomocí UI. (Karlík, 2022, online)

Chtěla jsem, aby si témata, která nás provázela celým projektem, zpracovali sami. Mohli zde zapojit fantazii, vložit do díla vlastní myšlenku, zážitek a úhel pohledu. Dále jsem se je snažila vést k zamyšlení o tématu autorství prostřednictvím použití UI ve výuce.

Zpětně mě jako alterace napadlo, že jsem žákům mohla dát názvy méně známých děl autorů, kterými jsme se ve výuce zabývali. Nejprve by námět zpracovali žáci a následně umělá inteligence. Výsledky bychom porovnali. Cílem takového úkolu by bylo porozumění názvu, zamyšlení se nad možnou metaforou, asociace názvu a probraných autorů. V porovnání s výsledky UI. Upozornění, proč je důležitá naše tvůrčí činnost oproti výsledkům práce umělé inteligence. Kdy naopak mohou být výsledky UI přínosem? Například ilustrace knihy pomocí UI. Zde si dovoluji krátkou vsuvku. Když budeme vycházet z přednášky Lva Manoviche (Manovich, 2023, online) tak UI dokáže namalovat obraz ve stylu nějakého

3 Empirická část

umělce. Tedy ilustrátoři by mohli prodávat svůj rukopis pro potřeby UI, aby nebyla ohrožena jejich autorská práva.

Žáci měli své práce nasdílet na Facebook. Zde nastal problém, žáci nemají Facebook. Vše jsem postupně na sociální síť nasdílela sama. Na Facebooku vznikla galerie prací těch starších i té poslední. Díky možnosti propojení různých sociálních sítí. Pomocí Facebooku jsem obsah našeho profilu sdílela do různých skupin, kde jsem ostatní členy vyzvala k reakci. Díky Facebooku jsem zpropagovala i náš instagramový účet. Tedy jsem využila možnost sdílet příspěvky na svém profilu, ale i ve skupinách pro učitele.



Obrázek 17: Ukázka využití Facebooku, Facebook jsem využila pro prezentaci naší práce

Fenomén	Kauzální podmínky	Následky
Vložení prací na Facebook	žáci nemají a nepoužívají Facebook	nevhodné do hodin pro žáky, vhodné pro učitele
Specifické nástroje Facebooku	žáci nemají a nepoužívají Facebook	nevhodné do hodin pro žáky, vhodné pro učitele
Sdílení na Facebooku	propagace prací na ostatních sítí	větší sledovanost na Instagramu
Práce se sociálními sítěmi	samostatnost a zodpovědnost žáků	horší kontrola jejich činnosti
Sociální síť jako zdroj informací	pro žáky spíše zdroj zábavy	chybí návyk

3 Empirická část

Na základě vyplněných anonymních dotazníků jsem zjistila, že sami žáci vnímají prostředí sociálních sítí jako zdroj zábavy než jako prostor pro studium. Během hodin byli žáci často na telefonech a je otázka, nakolik se věnovali práci v hodině a nakolik vlastní zábavě. Pro učitele je pak náročnější hodinu vést a udržet pozornost žáků.

3.8 VYHODNOCENÍ A REFLEXE VÝZKUMU

Cílem projektu bylo zjistit, jak pracovat se sociálními sítěmi v hodině. Na začátku jsem nevěděla, jak celý koncept uchopit. Přiznám se, že spousta nápadů přišla až po realizaci projektu, když jsem přemýšlela nad dalšími alteracemi a také když jsem viděla, jak projekt ve skutečnosti vlastně fungoval.

Na základě svého projektu jsem dospěla k závěru, že sociální sítě by mohly být za určitých podmínek v běžné školní praxi využitelné. Myslím, že jedna z cest by mohla být, že by žáci vytvářeli pravidelně příspěvky o teorii umění a vkládali je na Instagram (Facebook většina teenagerů nemá), případně krátká videa a animace na TikTok. Mohli by tak vytvořit síť se svými vrstevníky a navzájem se obohacovat svými příspěvky (třeba i z jiných oborů).

Jako další bych zmínila interpretaci formou videa, kdy například mají za úkol vytvořit krátkou animaci a doplnit rozhovor mezi jednotlivými postavami.

YouTube v mém šetření vyšel jako dobrý zdroj informací, ale pro interakci s okolím vhodný není.

V dnešní době moc mladých lidí na Facebooku není, často z toho důvodu, že jej mají i jejich rodiče a prarodiče. Nechtějí, aby jiní členové rodiny viděli, co sdílí za fotky a příspěvky. (Tredéz, 2018, s. 8)

Facebook je dobrý pro učitele, kde může sdílet svou práci s dalšími kolegy učiteli, nebo najít inspiraci. Případně zpropagovat účet nebo obsah na jiné sociální síti (například na Instagramu).

Byla jsem mile překvapená, jak práce žáků dopadly. Je vidět, že jsou to žáci z výběrové školy a do jejich práce se (někdy záměrně a někdy zcela mimoděk) promítla i jejich schopnost propojit umění s dalšími znalostmi.

3 Empirická část

3.8.1 Analýza dat

Na základě otevřeného klíčování v hodinách jsem vytvořila dvě tabulky, které jsou zaměřené na různé vysledované jevy při používání sociálních sítí v hodinách VV.

Následující tabulka zobrazuje kritéria hodnocení jednotlivých sítí ve využití v hodinách VV. Kdy jako zcela nevyhovující je zastoupeno znakem - -, částečně nevyhovující (v závislosti na dalších faktorech) - , částečně vyhovující (závislé na dalších okolnostech) je zastoupeno znakem + a naprosto vyhovující jako ++.

	TikTok	YouTube	Instagram	Facebook
Využití jako zdroje informací	- -	++	-	-
Využití pro prezentaci práce	+	+	++	++
Využití pro komunikaci	- -	- -	++	++
Využití v hodnocení	++	- -	++	++
Využití pro věkovou skupinu 13+	++	++	++	- -

Další tabulka znázorňuje pozitiva a negativa sociálních sítí ve výuce VV na základě výše popsaných reflexí.

kategorie	pozitiva	negativa
Sdílení a prezentace prací na sociálních sítích	Sociální sítě mohou motivovat žáky k práci, protože své práce mohou sdílet se širší veřejností.	Neochota sdílet nepovedenou nebo nedokončenou práci.
Motivace	Sociální sítě slouží jako motivační činitel.	Při dlouhodobém užívání se motivace může vytrátit,

3 Empirická část

		protože využití soc. sítí bude běžné.
Vzdělávací obsah	Například na YouTube je množství zajímavého obsahu (možná až příliš).	Většina vzdělávacího obsahu je v angličtině. Je zde nutná dobrá znalost AJ.
Sebeprezenatce	Pro extroverty příležitost k předvedení.	Neochota být na videu, které je veřejné na soc. sítích.
Čas na sociálních sítích	Rychlost	Časová náročnost
Používání sociálních sítí	Součást denního života (většiny) žáků.	Návykovost.
Sociální sítě jako zdroj informací	Dostupnost kdykoli a kdekoli.	Sociální sítě jsou spíše zdrojem zábavy. Potřeba ověřování dat (upřednostnění knih jako zdroje informací). Informace nemívají punc pravdivosti.
Obsah na sociálních sítích	Příležitost utváření hodnotného obsahu se žáky v hodinách.	Většinou chybějící odborný obsah (v českém jazyce).
Práce se soc. sítěmi v hodinách	Rozvoj samostatnosti a zodpovědnosti u žáků.	Špatná kontrolovatelnost žákovské činnosti v hodině.
Soc. sítě ve výuce (VV)	Potenciál pro nové možnosti ve výuce.	Chybí metodologie a upevnění v kurikulu.

Na základě reflexí jsem hodnoty zapsala do tabulky, která znázorňuje pozitiva a negativa soc. sítí ve VV. Podle grafického znázornění je patrné, které sociální sítě jsou podle zadaných kritérií vhodné a jaké jsou přínosy a úskalí při používání sociálních sítí v hodinách výtvarné výchovy.

3 Empirická část

Co se týče koncepce úkolů, mohly by zaujmout žáky, kteří nejsou příliš výtvarně zdatní. Pro mnou navržené úkoly nebylo třeba větších řemeslných dovedností, což může být pro některé žáky motivující.

Cíle zaměření na rozvoj kompetencí žáků prostřednictvím sociálních sítí na základě mé krátké sondy nelze zcela přesně vymežit. Pro takové účely by šetření muselo být dlouhodobějšího charakteru.

Na závěr reflexe bych zmínila, že kromě kompetencí obsažených v RVP jde při práci se sociálními sítěmi o rozvoj dalších dovedností. Konkrétně mám na mysli trpělivost a schopnost projekt dokončit, aby bylo co vložit na síť. Práci v týmu, brát sociální síť jako zdroj informací a nejen zábavy. Podobné závěry popisuje Bělohradská ve své studii. (Mašek, 2009, s. 69-70)

Aktivita se pro žáky stala zajímavou, když zjistili, že ji budou dávat na sociální síť. Zde sociální síť hrály roli motivační. Na druhou stranu, kdo dal svou práci později než ostatní, nedočkal se prakticky žádné reakce. Využívání TikToku v hodině by bylo možné a přínosné, pokud by třída byla na tento způsob práce zvyklá a každou hodinu by zpracovávala krátké video v rámci aktivizační etudy. Tím, že by zpracovávali videa, by si museli látku nastudovat a srozumitelně zpracovat. Zde bych viděla potenciál a uplatnění v hodinách. Myslím, že i žáci si tímto úkolem doplnili a prohloubili znalosti ze světa umění.

Účel výzkumu je vyzkoušet jednotlivé sociální síť a jejich využití pro výuku VV. Zda jde o dlouhodobě udržitelný koncept nebo zda je jen o zpestření výuky. Pro podrobnější popsání by bylo třeba, aby výzkum byl rozsáhlejší a v delším časovém měřítku.

4 PRAKTICKÉ VYUŽITÍ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ PRO ŠÍŘENÍ VZDĚLÁVACÍHO OBSAHU

4.1 Popis projektu

V poslední části diplomové práce popíšu, jak jsem zpracovávala praktickou část a s čím jsem se musela potýkat. Podoba diplomové práce ve formě videa je u nás poměrně nevšední, ale když se podíváme za naše hranice, zjistíme, že takové práce již existují. Jaké může mít práce ve formě videa přínosy? Ve videu se můžou propojit doprovodné animace (např. grafy), titulky a zvuk. Mezi další pozitiva bych zařadila možnost, že si mohu video pustit a zastavit kdykoli a na rozdíl od psané formy zabere na poslech méně času než psaný text. A dostupnost kdykoli a kdekoli (pokud máme telefon s připojením na internet).

Jako negativum bych zmínila problém s citováním. Ať už ve videu nebo citování literatury ve videu nebo citování částí jiných videí. Na druhou stranu myslím, že by bylo dobré takový problém vyřešit, protože v současné době je čím dál víc článků v audio nebo video verzi (např. podcasty).

Svou podobou diplomové práce tak reflektuji současnou dobu, kdy například rozhovory a reportáže jsou ve formě videa a následně jen stručně přepsané v minutových stopážích.

Co se týče technického zpracování, rozhodla jsem se pro zpracování v ateliéru. Chtěla jsem, aby videa vypadala dobře, odborně. Aby samotná podoba videa měla nějakou váhu, byť jde především o obsah. Videu jsem natáčela ve 4studio v Plzni, kde jsem si na natáčení pronajala ateliér. Další techniku jsem měla zapůjčenou.

Svícení proběhlo pomocí tří softboxů značky Godox. Světla jsem měla rozmístěná tak, že část obličeje, která je dále od kamery byla nasvícená více (cca 40% intenzity světla), část obličeje, která je blíže ke kameře, je nasvícená méně (cca 3% intenzity světla) a další světlo bylo těsně nad mojí hlavou tak, aby vytvářelo hezký rozsvícený obrys okolo mé hlavy a zároveň ji oddělovalo od pozadí. Pro hlavní světla zepředu jsem použila 300W LED s velkými softboxy v rozměrech od 80 do 100 cm a zároveň jsem na softboxy umístila voštiny, abych světlo naprosto kontrolovala a směřovala jen do míst kam chci. Nad hlavou jsem měla malé 60W LED světlo s malým softboxem které bylo rozsvíceno na cca 20% intenzity.

4 Praktická část

Pro natáčení jsem použila 2 kamery Panasonic. Zvolila jsem kamery od stejné značky, aby obrazový výstup byl, pokud možno totožný. Záběr zepředu byl Panasonic S5II s objektivem Sigma a záběr mírně z boku byl Panasonic GH5 s objektivem Olympus. Rozmístění kamer jsem zvolila tak, aby byly pod úhlem s rozdílem minimálně 30 stupňů. Díky tomu při rychlém prostříhu divák nevnímá přechod rušivě. Při záběru z jednoho úhlu by se jednalo o takzvaný “jump cut”. Záběr z kamery GH5 s objektem Olympus jsem zvolila na ohniskovou vzdálenost 80 milimetrů, aby kamera byla vizuálně o něco blíže k mé hlavě a záběr z kamery Panasonic S5II jsem volila na 50 milimetrů. Kamera Panasonic S5II disponuje “full frame” snímačem, takže jsem si mohla dovolit snížit ohniskovou vzdálenost, aniž by docházelo k větší deformaci mého obličeje. Kamery byly na stativech a s celým natáčením mi pomáhal asistent. Pro nahrávání zvuku jsem použila zvukový záznamník Zoom H1n s klopovým mikrofonem RODE Lavalier. Záznamník nebyl nijak spojený s kamerou a nahrával interně na SD kartu. Následně jsem vše spojila v programu DaVinci Resolve Studio.

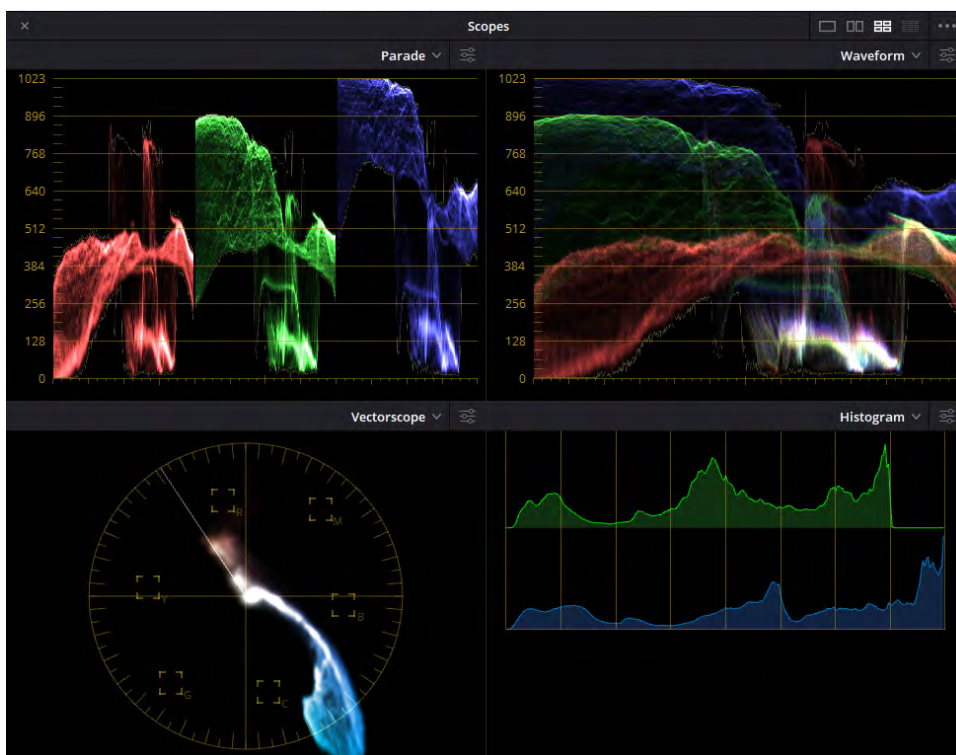


Obrázek 18: Příprava ateliéru, backstage

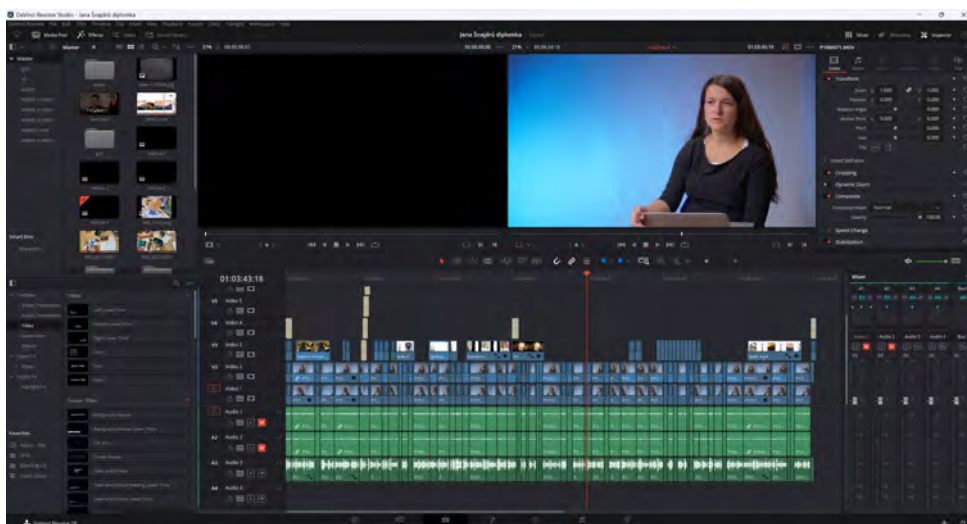
Pro editaci všech videí jsem použila program DaVinci Resolve Studio. Nejprve jsem si v programu vytvořila složky pro jednotlivé díly a pro data z jednotlivých kamer. Zároveň ze zvukového záznamníku a později jsem je na timeline spojila. Videá jsem dala do dvou vrstev a do třetí vrstvy ještě ke zvukovým stopám jsem přidala data ze zvukového záznamníku. Po synchronizaci všech stop jsem vypnula zvukové stopy u kamer a nechala jsem pouze zvuk ze záznamníku tak, aby můj hlas zněl kvalitně. Následně jsem sestříhala celé záznamy tak, aby byly co nejkratší a zároveň aby bylo vše řečeno. Díky záběrům z dvou úhlů jsem mohla prostříhat své věty, aniž by si toho divák na první pohled všiml. Následně jsem přidala další vrstvy do videostop ve formě titulků, záběrů z hodin, fotek z hodin a případně animací nebo obrázků, které jsem stahovala zejména z portálu Pixabay.com případně z Wikimédie.

4 Praktická část

Veškeré citace jsou uvedeny u videí. Formát MP4 jsem volila proto, aby video šlo přehrát na co největším množství zařízení.



Obrázek 19: Úprava barev, postproces v programu DaVinci Resolve



Obrázek 20: Prostředí DaVinci Resolve, postproces

4 Praktická část

Nejprve jsem si probrala všechny materiály (fotky a videa, které jsem pořídila v hodinách) a roztřídila do složek podle toho, k jakému videu budou patřit. Natočená videa jsem upravovala v programu DaVinci Resolve. Nejprve jsem si prošla všechna videa a sestříhala jednotlivé díly. Vzhledem k tomu, že mi v pravém rohu vznikl velký prostor, rozhodla jsem se jej využít pro ukázky práce z hodiny. Vzhledem k tomu, že jsem se s programem teprve seznamovala, použila jsem pouze několik jednoduchých, ale efektivních efektů. Pro své účely jsem se inspirovala od několika YouTube kanálů a pomocí tutoriálu na YouTube jsem upravila videa ve snaze, aby byla poutavá pro veřejnost. Video měla původně délku přibližně 10 minut. Nakonec jsem je trochu zkrátila, aby byla poutavější.

Při natáčení i postprodukcí jsem se setkala s drobnými obtížemi. Např. v jednom videu se dívám příliš vysoko. Protože sama sebe při natáčení nevidím, všimla jsem si toho až při postprodukcí. Při dalším natáčení jsem si musela najít bod, kam koukat, aby byl pohled více rovný. Původně jsem chtěla do videa vložit anglické titulky.

Pro účel tvorby videa jsem využila YouTube tutoriály jako zdroj informací. Což jsem ve svém šetření vyhodnotila jako pozitivum této sociální sítě. Aby se videa dostala mezi co nejširší okruh veřejnosti, ale i odborníků a kolegů pedagogů, využila jsem další sociální síť. V mém případě Facebook. Jak jsem zmínila v práci, je to sociální síť, kterou využívají spíše dospělí lidé a nabízí možnost sdílet obsah nejen na svém profilu, ale také v různých skupinách.

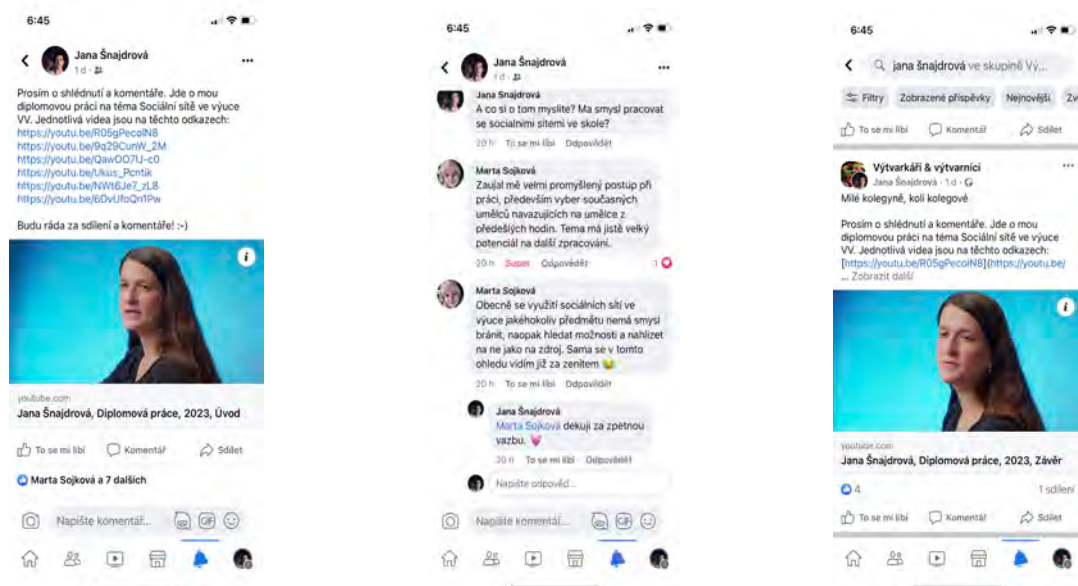
4.2 Reflexe praktické části

V této kapitole ověřím své poznatky z empirické části.

Když byla všechna videa (praktická část mé diplomové práce) hotová, vložila jsem je na YouTube. Abych rozšířila pojem o videích, tak jsem je nasdílela na svůj facebookový profil a též do několika skupin pro učitele. Vyzvala jsem ostatní uživatele ke komentování a sdílení. Díky propagaci skrze Facebook, jsem viděla, jak jsou videa čím dál sledovanější. Avšak reakce se mi dostalo jen v podobě lajků nebo pak od blízkých známých. Vzhledem k rychlosti sociálních sítí, kde se vám dostává reakce v reálném čase, čekala jsem na odezvu dva dny. Nejvíce reakcí bylo několik minut po vložení příspěvku na Facebook a Instagram. Komentáře se mi dostalo jen od blízkých přátel.

4 Praktická část

Videa jsem nasdílela i na Instagram na profil z mého projektu (kvintaaart). Zde se též dočkal hodnocení v podobě lajků.



Obrázek 21: Hodnocení videí na Facebooku, hodnocení na soukromém profilu a ve skupině

Abych vyvolala v ostatních reakce, zkusila jsem příspěvek pozměnit. Ale ani po úpravě se mi dalších reakcí nedostalo. Zde může hrát roli několik faktorů jako například: videa ostatní uživatelé nezaujala (protože videa nebyla poutavá co se týče zpracování nebo nebyla poutavá z hlediska obsahu?). Dalším důvodem může být, že ostatní uživatelé nemají chuť a potřebu se nad tématem zamyslet a psát textové komentáře. Jako pozitivum bych hodnotila, že díky sociálním sítím se téma vzdělávání skrze sociální sítě dostalo mezi větší okruh uživatelů, než kdyby práce byla odevzdaná pouze jako textový dokument.

Videa	Vydělnost	Omezení	Datum	Zhlédnutí	Komentáře	Líbí se (re)	Reakce (re)
Sociální sítě ve výuce VV, Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, 1. hodina Cílem videa ověřit empirickou část mého projektu. Navrhuji videa začínajícími u určitých konceptech využití. Sdílení a pak popíše první zátěžovou hodinu na téma.	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	47	0		
Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, Závěr K poselství videa se snažím dopast typicky mluvit, šiterna a celý zprávy shledat do vyhledávacího algoritmu. Použití odkazu: www.kvintaaart.com	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	46	0		
Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, 2. hodina Ve třetí hodině se snažím dopast představit, jak jsem využila koncepte od YouTube a mého tvorby. Jak jsou výhledy a možnosti řídit sociální sítě? Závěr: Všechno je možné.	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	28	0	100,0 %	1 like
Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, 3. hodina Třetí hodina byla zaměřená na sociální síť Instagram. Ve třetí hodině, jak jsem využila koncepte od YouTube a mého tvorby. Jak jsou výhledy a možnosti řídit sociální sítě? Použití odkazu: www.kvintaaart.com	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	16	0		
Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, 4. hodina V této hodině se snažím dopast představit, jak jsem využila koncepte od YouTube a mého tvorby. Jak jsou výhledy a možnosti řídit sociální sítě? Použití odkazu: www.kvintaaart.com	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	19	0		
Jana Šnajdrová, Diplomová práce, 2023, Úvod První video je zaměřené na zátěžovou a teorii vzdělávání skrze sociální sítě. Doplňuje teoretické koncepty, výhledy a možnosti řídit sociální sítě.	Veřejná	Určeno pro děti	16. 4. 2023	100	0	100,0 %	1 like

Obrázek 22: Analýza dat na YouTube, počet shlédnutí a reakce

4 Praktická část

Vzhledem k délce videí jsem je na TikTok nedávala.

Využití sociálních sítí ve vzdělávání se nemusí týkat pouze žáků ve škole, ale i ve vzdělávání pro dospělé. Například animace, které žáci vytvářeli v hodině, jsem vložila na Facebook do skupin pro učitele. Zde sklidily velký ohlas a staly se inspirací pro mnoho pedagogů. V návaznosti na tento fakt jsem si uvědomila, že nejen aprobovaní, ale především neaprobovaní učitelé hledají inspiraci na své hodiny VV na sociálních sítích. Myslím, že by nebylo od věci podpořit neaprobované kolegy a sdílet s nimi přípravy a ukázky, aby viděli, jak by správné hodiny měly vypadat a jak k předmětu VV přistupovat.

Otázka tvorby vzdělávacích obsahů se začíná objevovat na sociálních sítích. Myslím, že takové snahy mají smysl a pokud by měly být brány jako edukativní oficiálně, měly by mít punc věrohodnosti (např. od nějaké univerzity nebo MŠMT).

Při psaní své práce jsem narazila na několik dalších okrajových témat, které by mohly být součástí textu. Jsou to například fotografie ve výuce, copyright, identita, interaktivita aj.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo prozkoumat využití sociálních sítí ve výuce. Zaměřila jsem se na nejpopulárnější sociální sítě jako je Facebook, Instagram, TikTok a YouTube. Cílem bylo zjistit, jakým způsobem se dají jednotlivé sociální sítě využít při vzdělávání ve výtvarné oblasti. Své terénní výzkumné šetření jsem prováděla na gymnáziu v Plzni, kde jsem realizovala čtyři výukové jednotky, z nichž každá byla zaměřená na jinou sociální síť. Z hodin jsem měla videozáznamy a výsledné práce žáků, které mi umožnily výuku analyzovat.

Ve svém šetření jsem došla k závěrům, že sociální sítě mají potenciál pro využití ve výuce Výtvarné výchovy, ale záleží na okolnostech a podmínkách.

Sociální sítě mohou sloužit jako motivační činitel a velký potenciál mají ve tvorbě odborného obsahu žáky. Z mého šetření plyne, že v hodinách je jako zdroj nejlépe využitelný YouTube, Wikipedie a v některých případech to může být i TikTok. Jako prostor pro prezentování práce se osvědčil Instagram nebo též Facebook. Vzhledem k rozšíření Instagramu mezi žáky je v hodinách vhodnější použít tuto síť. Instagram může sloužit nejen jako virtuální galerie, ale také jako prostor pro nový vzdělávací obsah. V některých případech by to mohl být i TikTok. Jako forma hodnocení zde posloužil „lajk“. S textovými komentáři jsem se příliš nesečkala.

Osobně mám k sociálním sítím ve výuce poněkud ambivalentní postoj. Na jednu stranu jde o nástroj z každodenního života teenagerů a nebylo by na škodu zařadit jej i do výuky. Na druhou stranu jsem toho názoru, že čím méně času zde budou trávit, tím lépe pro ně. Na druhou stranu sociální sítě nabízejí možnost konzultovat nějakou problematiku i s odborníky v daném oboru na celém světě. Sdílet informace se širokou veřejností a mnoho dalšího. Nemyslím si, že výuka skrze sociální sítě může nahradit „klasickou“ výuku ve škole, ale může být jedním z užitečných nástrojů.

Při zpracovávání diplomové práce jsem narazila na problém s literaturou. Většina literatury, která se věnuje mediální didaktice, novým médiím a sociálním sítím je z roku 2008–2012. Vzhledem k rychlé proměně v digitálním prostředí si trůfám říct, že je v mnohém literatura poněkud zastaralá. Samozřejmě, některé principy jsou platné pořád, ale v tak staré literatuře ani neobjevují. Proto jsem byla nucena čerpat hodně ze zahraniční literatury a z článků na internetu, kde se současné problematice nových médií a sociálních sítí věnují častěji.

Další úskalí mé práce bylo zjištění, že nezapadá ani mezi teoretické, ale ani mezi praktické kvalifikační práce. Vlastně jde o jakýsi hybrid. Svou diplomovou práci vnímám jako „hozenou rukavici“. Tato práce si klade za cíl otevřít několik současných témat v pojetí výuky a zařazení nových médií a sociálních sítí do výuky. Nakolik je nutné, aby v dnešní době byla diplomová práce pouze v tištěné podobě? Nemohly by být kvalifikační práce ve formě nahrávek vydávané jako podcast?

RESUMÉ

Cílem práce bylo zaměřit se na využití sociálních sítí ve výuce a zjistit, jakým způsobem se dají jednotlivé sociální sítě využít při vzdělávání ve výtvarné oblasti. Své terénní výzkumné šetření jsem prováděla na gymnáziu v Plzni, kde jsem realizovala čtyři výukové jednotky, z nichž každá byla zaměřená na jinou sociální síť. Ve svém šetření jsem došla k závěrům, že sociální sítě mají potenciál pro využití ve výuce Výtvarné výchovy, ale záleží na okolnostech a podmínkách. Sociální sítě mohou sloužit jako motivační činitel a velký potenciál mají ve tvorbě odborného obsahu vytvářeného žáky. Tato práce dále otevírá několik současných témat v pojetí výuky a zařazení nových médií a sociálních sítí do výuky. Klade si otázku, nakolik je nutné, aby měla diplomová práce pouze textovou formu a nabízí alternativní zpracování ve formě série krátkých videí.

SUMMARY

The goal of this thesis was to explore using social networks in education and to find out how can individual social networks be used for visual arts education. My field research study was performed at a high school (gymnasium) in Pilsen, where I taught a series of four lessons, where each one was focused on a different social network. In my research I reached the conclusion that social networks definitely have a potential to be used in visual arts education, and described the relevant circumstances and conditions. Social networks can serve as a motivational factor and there's a big potential when students create professional/technical content. This thesis also opens some contemporary relevant questions about the concepts of education and including new media and social networks into teaching. It questions the necessity to publish a thesis in a text form and offers an alternative expression of the thesis content as a series of short videos.

Literatura:

DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019. Flowee. ISBN 978-80-204-5145-3.

EGER, Ludvík. Is Facebook a Similar Learning Tool for University Students as LMS?. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* [online]. 2015, **203**, 233-238 [cit. 2022-09-12]. ISSN 18770428. Dostupné z: doi:10.1016/j.sbspro.2015.08.287

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2.

MANOVICH, Lev. *Jazyk nových médií*. Přeložil Václav JANOŠČÍK. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. *Studia nových médií*. ISBN 978-80-246-2961-2.

MAŠEK, Jan, Zdeněk SLOBODA a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ, ed. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice: Plzeň, 17.-18. června 2009*. Plzeň: Fakulta pedagogická ZČU, c2010. ISBN 978-80-7043-851-0.

MAŠEK, Jan a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ. *Využití audiovizuálního sdělení v mediální výchově*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2012. ISBN 978-80-261-0090-4.

PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a web 2.0*. Praha: Oeconomica, 2007. ISBN 978-80-245-1272-3.

PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a sociální síť*. Praha: Oeconomica, 2010. ISBN 978-80-245-1742-1.

PODLIPSKÝ, Rudolf, Jaroslav VANČÁT, Věra UHL SKŘIVANOVÁ a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ. *Tvořivost ve výtvarné výchově a její účinky na všeobecné vzdělávání*. Plzeň: ZČU v Plzni, 2017. ISBN 978-80-261-0728-6.

SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Be on the Screen: Mezinárodní přehlídka digitální tvorby mladých* [online]. 10. 2022 [cit. 2022-09-12]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: <https://www.kuv.upol.cz/post/be-on-the-screen-mezinarodn%C3%AD-přehl%C3%ADka-digitáln%C3%AD-tvorby-mladých>

TRÉDEZ, Emmanuel. *Sociální síť - a to funguje jak?: všechno, co vás zajímá, když jste online*. Ilustroval HALFBOB, přeložil Zuzana KLIMŠOVÁ. Praha: Svojtka & Co., 2018. *Malé a velké otázky*. ISBN 978-80-256-2416-6.

Seznam literatury

UHL SKŘIVANOVÁ, Věra a Monika PLÍHALOVÁ. *Pozice české výtvarné výchovy v mezinárodním kontextu*. V Plzni: Západočeská univerzita, 2022. ISBN 978-80-261-1099-6.

Internetové zdroje:

BBC. *Instagram founders Systrom and Krieger leaving Facebook-owned firm* [online]. 2018 [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-45635736>

BRDIČKA, Bořivoj. Konektivismus — teorie vzdělávání v prostředí sociálních sítí. *Metodický portál: Články* [online]. 02. 09. 2008, [cit. 2022-09-13]. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/10357/KONEKTIVISMUS---TEORIE-VZDELAVANI-V-PROSTREDI-SOCIALNICH-SITI.html> ISSN 1802-4785.)

BRDIČKA, Bořivoj. *Vzdělávací technologie 21. století - 4. lekce* [online]. iPraxeTV Kanál, 2012 [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rB5THK-jJiY&list=PLv71wFBVCTqHzZEod5cVseMo40fpzmxqz&index=5>

BRDIČKA, Bořivoj. *Vzdělávací technologie 21. století - 5. lekce* [online]. iPraxeTV Kanál, 2012 [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=sZ7bv7VT1Ao&list=PLv71wFBVCTqHzZEod5cVseMo40fpzmxqz&index=6>

BYTEDANCE. *History of ByteDance* [online]. 2022 [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.bytedance.com>

CERVI, Laura. Tik Tok and generation Z. *Theatre, Dance and Performance Training* [online]. 2021, 12(2), 198-204 [cit. 2022-09-13]. ISSN 1944-3927. Dostupné z: doi:10.1080/19443927.2021.1915617

ČERNÝ, Michal. *Konektivismus: síťové učení jako imperativ informační společnosti* [online]. 2013 [cit. 2022-10-13]. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/phil/podzim2013/VIKBA14/um/Konektivismus_media4u.pdf

DENÍK.CZ: *Využití sociálních sítí jako zdroje informací vzrostlo na 80 procent* [online]. 2016 [cit. 2022-09-12]. Dostupné z: <https://www.denik.cz/ekonomika/vyuziti-socialnich-siti-jako-zdroje-informaci-vzrostlo-na-80-procent-20160416.html>

DIGIGRAM.CZ: *Projekt Podpora rozvoje digitální gramotnosti* [online]. 2018 [cit. 2023-04-16]. Dostupné z: <https://digigram.cz>

DOČEKAL, Daniel. *Facebook se TikToku bojí. Marketéři a rodiče by měli též* [online]. SVA MFA Photo Video, 2019 [cit. 2023-04-14]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/facebook-se-tiktoku-boji-marketeri-a-rodice-by-meli-tez/>

Seznam literatury

FRYČ, Jindřich, Zuzana MATUŠKOVÁ, Pavla KATZOVÁ, et al. *Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+*. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020. ISBN 978-80-87601-46-4.

KARLÍK, Tomáš. Uměleckou soutěž poprvé vyhrála umělá inteligence. *Česká televize* [online]. 2022 [cit. 2022-10-13]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/3526508-umeleckou-soutez-poprve-vyhrala-umela-inteligence>

KOVANDA, Lukáš. *Facebook si včerejším propadem připsal další historický rekord. Drtí ho čínský TikTok a špatné vyhlídky hospodaření* [online]. 2022 [cit. 2023-04-12]. Dostupné z: <https://www.kurzy.cz/zpravy/632906-facebook-si-vcerejsim-propadem-pripsal-dalsi-historicky-rekord-drti-ho-cinsky-tiktok-a-spatne/>

JURÁNKOVÁ, Kristýna. *Facebook jako nástroj vzdělávání?* [online]. 2019 [cit. 2022-09-12]. Dostupné z: <https://medium.com/edtech-kisk/facebook-jako-nastroj-vzdelavan%C3%AD-e60d61fa0f03>

INSTAGRAM. *Instagram* [online]. 2022 [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://help.instagram.com/424737657584573>

MANOVICH, Lev. *A.I. and the Future of the Lens & Screen Arts | Lev Manovich in conversation with Natasha Chuk* [online]. SVA MFA Photo Video, 2022 [cit. 2023-04-14]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6CzPMRo-NJY>

MAŠEK, Jaroslav. *Učitelé na TikToku* [online]. In: . 2021 [cit. 2022-09-12]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/22851/ucitele-na-tiktoku.html>

MUNI.CZ, ed. *Sociální kontakty jako zdroj informací* [online]. 2019 [cit. 2022-09-12]. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/media/3125662/kisk.phil.muni.cz/kpi/zdroje-a-zpusoby-ziskani-informaci/socialni-kontakty-jako-zdroj-informaci.html>

PTÁČEK, Michal. Jak vznikl a následně uspěl Instagram, jehož hodnota se dnes odhaduje na 35 miliard dolarů?. *CzechCrunch* [online]. 2015 [cit. 2022-09-12]. Dostupné z: <https://cc.cz/jak-vznikl-a-nasledne-uspel-instagram-jeho-z-hodnota-se-dnes-odhaduje-na-35-miliard-dolaru/>

SMETANA, Emma. Z mobilů je náš partner, děti mají deprese, hrozí kolaps společnosti, říká lékař. *DVTV* [online]. 2019 [cit. 2023-04-17]. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/z-mobilu-je-nas-partner-deti-maji-deprese-hrozi-kolaps-spole/r~718c071e9ce611e9bb450cc47ab5f122/?>

VALOVÁ, Irena a Milko MIRANOV. *FACEBOOK IN UNIVERSITY EDUCATION* [online]. 2017, 8 s. [cit. 2022-09-12]. ISSN 2066-8821. Dostupné z: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=538111>

Seznam literatury

LÁNSKÁ, Kateřina. Umělá inteligence vstupuje do škol. Jak využít její potenciál?. *EDUin* [online]. 2023 [cit. 2023-04-13]. Dostupné z: <https://www.eduin.cz/clanky/umela-inteligence-vstupuje-do-skol-jak-vyuzit-jeji-potencial/>

TIKTOK. #*DidYouKnow you can Learn on TikTok?* [online]. 2021 [cit. 2023-04-13]. Dostupné z: <https://newsroom.tiktok.com/en-gb/didyouknow-you-can-learn-on-tiktok>

Seznam vyobrazení

Pokud není uvedeno jinak, obrazová příloha pochází z vlastních zdrojů.

<i>Obrázek 1: Ukázka z animace díla od E. Muncha. Žáci zakomponovali dílo do současného kontextu s tématem gender.</i>	20
<i>Obrázek 2: Ukázka z animace díla od F. Kahlo. Žáci interpretovali dílo formou rozpohybování obrazu.</i>	21
<i>Obrázek 3: Ukázka animace díla od Henriho Matisse. Žáci se zamýšleli nad tím, co se honí hlavou ženě, která připravuje jídlo na stůl.</i>	21
<i>Obrázek 4: Ukázka animace díla Banksyho, žáci využili digitálních efektů, myšlenkou je ztráta naděje zastoupená destrukcí balónku.</i>	22
<i>Obrázek 5: Sledovanost a hodnocení jednotlivých videí na TikToku.</i>	24
<i>Obrázek 6: Vincent a Vincent, video dialogu mezi malovaným a reálným Vincentem van Goghem.</i>	26
<i>Obrázek 7: Andy Warhol jako youtuber, žáci vytvořili tutoriál, jak namalovat Marilyn Monroe.</i>	26
<i>Obrázek 8: Marcel Duchamp jako youtuber, žáci video pojali jako vyprávění M. Duchampa s přesahem do současné doby.</i>	27
<i>Obrázek 9: Pablo Picasso jako hráč online her, žáci vytvořili video na způsob youtuberů, kteří představují video hry.</i>	28
<i>Obrázek 10: Hodnocení na YouTube, Vincent a Vincent.</i>	29
<i>Obrázek 11: Hodnocení na YouTube, Picasso.</i>	29
<i>Obrázek 12: Hodnocení na YouTube, Andy Warhol.</i>	30
<i>Obrázek 13: Ukázka několika žákovských prací, žáci své práce pojmenovali, označili umělce, na kterého reagují a na Instagramu se jim dostalo hodnocení.</i>	33
<i>Obrázek 14: Tvorba obsahu na Instagramu, sama jsem na Instagram tvořila zajímavé edukativní příspěvky.</i>	33
<i>Obrázek 15: Ukázka několika prací žáků v porovnání s tvorbou na stejné téma od umělé inteligence.</i>	34
<i>Obrázek 16: Ukázka několika prací žáků v porovnání s tvorbou na stejné téma od umělé inteligence.</i>	35
	36
<i>Obrázek 17: Ukázka využití Facebooku, Facebook jsem využila pro prezentaci naší práce.</i>	36
<i>Obrázek 18: Příprava ateliéru, backstage.</i>	42
<i>Obrázek 19: Úprava barev, postproces v programu DaVinci Resolve.</i>	43
<i>Obrázek 20: Prostředí DaVinci Resolve, postproces.</i>	43
<i>Obrázek 21: Hodnocení videí na Facebooku, hodnocení na soukromém profilu a ve skupině.</i>	45
<i>Obrázek 22: Analýza dat na YouTube, počet shlédnutí a reakce.</i>	45

Seznam příloh

Transkripce žakovského videa: Duchamp jako youtuber

Storyboard

Příprava na hodinu: animace jako interpretace

Příprava na hodinu: Umělecká osobnost jako youtuber

Příprava na hodinu: Parafráze děl současných umělců

Příprava na hodinu: Já vs UI

Otevřené klíčování

Transkripce videa s Duchampem

Story time

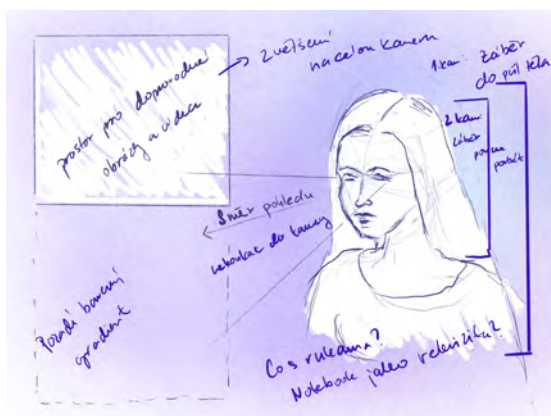
Moje jméno je Marcel Duchamp a já jsem se rozhodl říct malou historku jak jsem se zapsal do dějin umění. Dne 9. 4. 1917 jsem se rozhodl vyprovokovat uměleckou komunitu tím, že jsem vystavil pisoár, který jsem obrátil, podepsal, napsal datum a nazval ho Fontána. Jelikož se to umělcům nelíbilo, a mně to bylo jedno, rozhodl jsem se provokovat dále. Vytvořil jsem například kolo na židli, nebo jsem podepsal odkapávač na lahve.

Touhle provokací vznikla otázka v komunitě, co je vlastně úkolem umění, a co se ještě počítá za umění. Teoretici říkají, že pokud je něco prezentováno ve výstavní instituci jako umění, měli bychom to jako umění také akceptovat. Za mne je to také tak, a bylo to i podle jiných umělců, kteří se rozhodli následovat mě.

Například jako Jackson Pollock, který zrušil tradiční formu malby štětcem a místo toho se rozhodl, že plátno si hodí na zem a barvu bude cákat na to plátno nebo ji tam lít. Louisa Bourgeoisová se také například rozhodla, že sochy budou reflektovat její drsné trauma z dětství a nebude se starat o to, co ostatní si myslí. Další umělci, jako například umělecká dvojice, které se rozhodli nic nevystavovat v galerii a místo toho napsali na to místo dovolená, a za peníze, které za to dostali, se rozhodli odletět k moři. Další umělec vytvořil například vlastní peněžní měnu, kterou pak prodával za nějakou hodnotu na ulici. Další příklady této provokace můžou být například fialový vztyčený prst Davida Černého nebo tenisky jménem X barvené lidským popelem. Taky celkem známá provokace byla, když skupina Ztohoven, stáhli prezidentskou vlajku a nahradili ji rudýma trenýrkama.

Tohle bylo pár příkladů umělců, co se rozhodli, že si umění budou definovat vlastníma slovy, a nakonec jim tedy vyplývá to, že umění se mění čím dál tím víc během života a zapojuje se do aktuálního života, a uměním se už v podstatě počítá cokoli, co ten daný umělec se rozhodne.

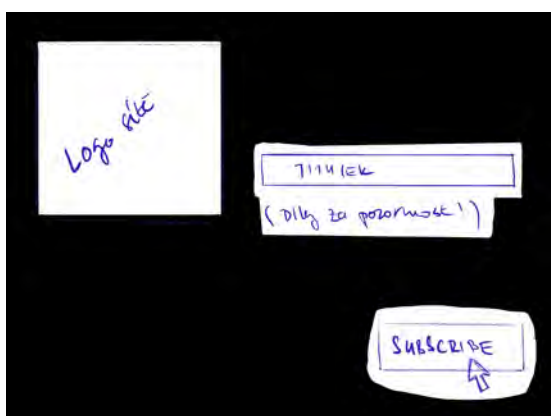
Storyboard



Obrázek 21: Storyboard, pohled mimo kameru



Storyboard, pohled zpřítma do kamery (úvod a závěr)



Storyboard, závěrečná obrazovka u všech videí

PŘÍPRAVY NA HODINU

Pro své potřeby jsem se rozhodla použít i oborové kompetence od paní Uhl Skřivanové, které lépe definují rozvoj schopností a dovedností žáků ve výuce.

Na všech vybraných sociálních sítích jsem založila účet s nickem Kvintaaart, ke kterému měli žáci přístup a mohli na ně vkládat své hotové práce.

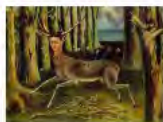
Celý koncept je založený na tom, že žáci se nejprve seznámí s interpretací díla formou animace. Další hodina je zaměřená na osobnost umělce. Třetí hodina pokračuje prací žáků inspirovanou současnými umělci a v poslední hodině volně sami tvoří.

Příprava TikTok

Námět	Interpretace uměleckého díla formou animace
Vzdělávací cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Prozkoumat sociální sítě jako zdroj informací • Prozkoumat využití TikToku v hodinách VV • Tvorba obsahu na sociální sítě
Kompetence dle RVP	<p>K učení – žáci si sami řídí proces výuky</p> <p>K řešení problému – žáci hledají řešení výtvarného problému dle zadání</p> <p>Komunikativní – žáci pracují ve skupině, reflektují a hodnotí své práce a práce svých spolužáků</p> <p>Osobnostní a personální – personalizace ve výběru tématu</p> <p>Digitální – žáci úkoly zpracovávali s využitím digitálních technologií (smartphone)</p> <p>(RVP G, s. 8–11)</p>
Oborové kompetence dle Skřivanové	<p>K učení – kognitivní</p> <p>K řešení problému – kreativity</p> <p>Komunikativní – vizuální komunikace, reflexe, prezentace, interpretace, mediální</p> <p>Sociální a personální – prožitku, obraznosti a fantazie</p> <p>Občanská – kulturní</p> <p>Pracovní – tvůrčí produkce, technická</p>

Výtvarný problém/Učivo	Interpretace uměleckého díla formou animace, diskuze o dílech
Výtvarný úkol	<p>Motivační fáze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozdělení do skupin po čtyřech • výběr díla • hledání informací a jejich prezentace • společná interpretace děl <p>Realizace:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vymyšlení scénáře, konceptu animace • zpracování animace (vlastní zařízení nebo moje) – výroba postav, rekvizit, přidání zvuků aj. • tvorba animace • export animace • nasdílení na TikTok
Reflexe	Bylo pro vás motivací, že jste práce mohli nasdílet na soc. síť? Proč myslíte, že se vaší práci dostalo takového hodnocení?
Transfer	Výběr námětu animace jako reflexe k osobním tématům, tj. zpracování okolního dění a vyjádření vlastní myšlenky a názoru (přímo nebo metaforou).
síť	Tik Tok

Obrazově pojmová mapa



Příprava YouTube

Námět	Osobnost ze světa umění jako dnešní youtuber
Vzdělávací cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Využití YouTube v hodinách VV • Tvorba nových obsahů na sociální síť • YouTube jako zdroj informací
Kompetence dle RVP	<p>K učení – žáci si sami řídí proces výuky</p> <p>K řešení problému – žáci hledají řešení výtvarného problému dle zadání</p> <p>Komunikativní – žáci pracují ve skupině, reflektují a hodnotí své práce a práce svých spolužáků</p> <p>Osobnostní a personální – sebeuvědomění, empatie k okolí, vcítění/vtělení do někoho jiného</p> <p>Digitální – žáci úkoly zpracovávali s využitím digitálních technologií (smartphone)</p> <p>(RVP G, s. 8–11)</p>
Oborové kompetence dle Skřivanové	<p>K učení – kognitivní</p> <p>K řešení problému – kreativity</p> <p>Komunikativní – vizuální komunikace, reflexe, prezentace, interpretace, mediální</p> <p>Sociální a personální – prožitku, sebeuvědomění a identifikační</p> <p>Občanská – kulturní</p> <p>Pracovní – tvůrčí produkce, technická</p>
Výtvarný problém/Učivo	Dějiny umění – důležité momenty ve světě umění, ze života umělce
Výtvarný úkol	<p>Motivační fáze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozdělení do skupin • přiřazení jednotlivých rolí v týmu (kameraman, režisér, herec) • výběr umělce z možností: Van Gogh, Frida, Warhol, Dalí, Picasso • hledání informací na soc. sítích <p>Realizace:</p>

	<ul style="list-style-type: none">• tvorba masky• nalezení události, pointy videa• tvorba videa (natáčení a postprodukce)• export videa• prezentace námětu a výstupu
Reflexe	Vadilo vám být někým jiným? Vadí vám být/vystupovat na sociálních sítích? Proč?
Transfer	Hraní role. Vcítění se do někoho jiného. Sebeprezentace, vystupování na veřejnosti.
sít'	YouTube

Obrazově pojmová mapa

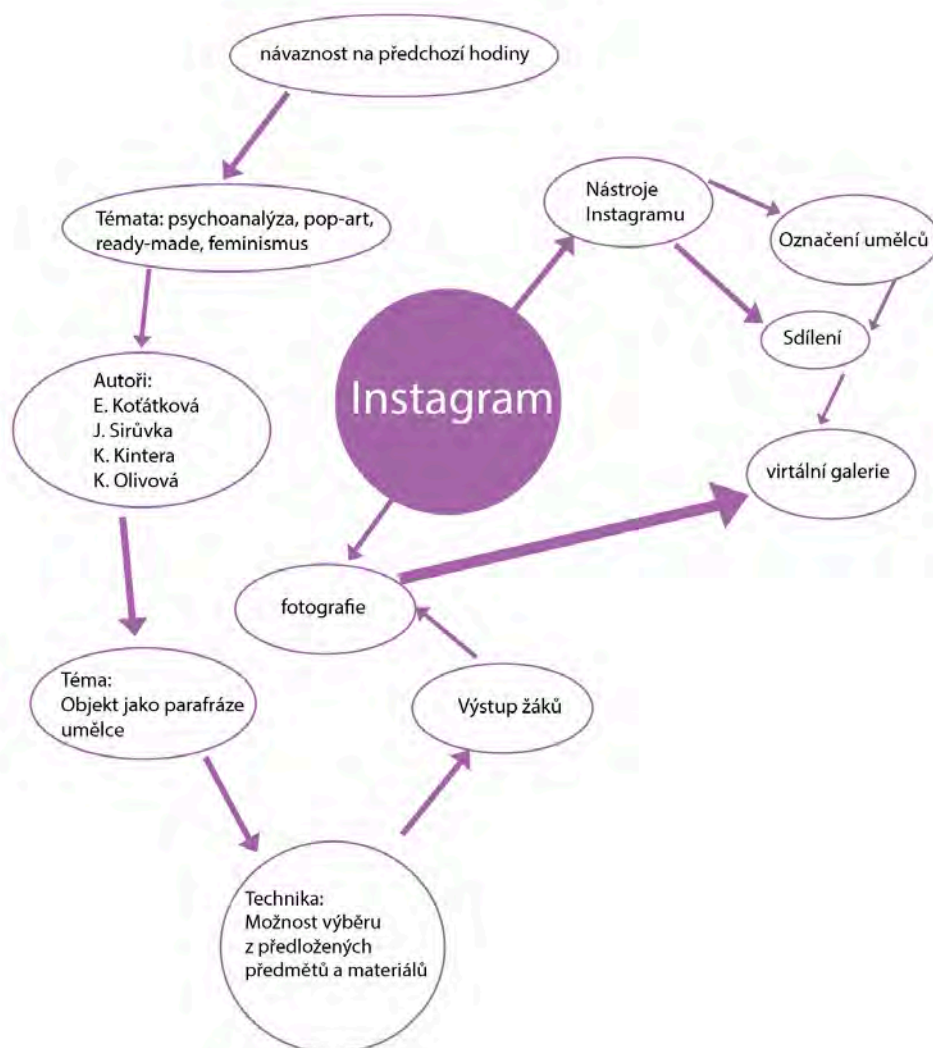


Příprava Instagram

Námět	Parafráze děl současných umělců
Vzdělávací cíle	<ul style="list-style-type: none"> Instagram jako zdroj informací Hodnocení na Instagramu Využití Instagramu v hodinách VV
Kompetence dle RVP	<p>K učení – žáci si sami řídí proces výuky</p> <p>K řešení problému – žáci hledají řešení výtvarného problému dle zadání</p> <p>Komunikativní – žáci pracují ve skupině, reflektují a hodnotí své práce a práce svých spolužáků</p> <p>Osobnostní a personální</p> <p>Digitální – žáci úkoly zpracovávali s využitím digitálních technologií (smartphone)</p> <p>(RVP G, s. 8–11)</p>
Oborové Kompetence dle Skřivanové	<p>K učení – kognitivní, asociace</p> <p>K řešení problému – kreativity</p> <p>Komunikativní – vizuální komunikace, reflexe, prezentace, interpretace, mediální</p> <p>Sociální a personální – prožitku, sebevyjádření</p> <p>Občanská – kulturní</p> <p>Pracovní – tvůrčí produkce, technická</p>
Výtvarný problém/Učivo	Interpretace uměleckého díla – Parafráze vybraného umělce
Výtvarný úkol	<p>Motivační fáze</p> <ul style="list-style-type: none"> Představení několika českých autorů a jejich práce Zamyšlení se nad možnostmi propojení s autory z předchozích hodin <p>Přípravná fáze</p> <ul style="list-style-type: none"> Výběr jednoho autora Hledání dalších informací na soc. sítích Výběr z nabízených předmětů <p>Realizace</p> <ul style="list-style-type: none"> Tvorba objektu

	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentace před třídou • Vložení na soc. síť Instagram • Označení autora
Reflexe	Dohledávali jste si další informace? Kde jste našli nejvíce informací? Co jste se dozvěděli o autorech z jejich Instagramu? Jak vnímáte, že vás někdo hodnotí na soc. sítích?
Transfer	Sebeprezentace na veřejnosti. Přijímání i udělování konstruktivní kritiky. Odstup a nadhled. Propojení s lidmi.
síť	Instagram

Obrazově pojmová mapa



Příprava Facebook a UI

Námět	Já vs Umělá inteligence
Vzdělávací cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Využití Facebooku v hodinách VV • Přínosy Facebooku a některých jeho funkcí
Kompetence dle RVP	<p>K učení – žáci si sami řídí proces výuky</p> <p>K řešení problému – žáci hledají řešení výtvarného problému dle zadání</p> <p>Komunikativní – žáci pracují ve skupině, reflektují a hodnotí své práce a práce svých spolužáků</p> <p>Osobnostní a personální – vlastní zpracování daného tématu na základě vlastních zkušeností</p> <p>Digitální – žáci úkoly zpracovávali s využitím digitálních technologií (smartphone)</p> <p>(RVP G, s. 8–11)</p>
Oborové Kompetence dle Skřivanové	<p>K učení – kognitivní, asociace</p> <p>K řešení problému – kreativity, komparace</p> <p>Komunikativní – vizuální komunikace, reflexe, prezentace, interpretace, mediální</p> <p>Sociální a personální – prožitku, představivosti</p> <p>Občanská – kulturní</p> <p>Pracovní – tvůrčí produkce, technická</p>
Výtvarný problém/Učivo	Interpretace uměleckého díla
Výtvarný úkol	<p>Motivační fáze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming – opakování předchozích hodin, volné asociace • Provázání témat z předchozích hodin, ucelení konceptu <p>Přípravná fáze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Losování tématu • Výběr techniky a zpracování <p>Realizace</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volné zpracování tématu

	<ul style="list-style-type: none"> • Vygenerování tématu pomocí online UI DALL-E • Umístění obrázků na Facebook, nasdílení do skupin, vlastní profil atd.
Reflexe	Jaký byl rozdíl ve vašem zpracování a ve zpracování UI? Myslíte, že UI může nahradit lidskou tvorbu?
Transfer	Popsat a definovat myšlenku. Porovnávat a kriticky hodnotit.
sít'	Facebook

Obrazově pojmová mapa



Otevřené kódování

Skeny poznámek k reflektivním bilancím

Výtvarný úkol č. 1: Reflektivní bilance

Když jsem na začátku hodiny žáky seznámila s významem hodiny a že budou dělat animaci, tak moc nadšení nebyli. Bylo to tím, že po děláni animace v informatice a budou se jim věnovat celé pololetí. To mě vede k zamýšlení, do jakého přednáščího vlastně animace patří? Do informatiky, protože jde většinou o digitální zpracování (ať už je to stop-motion, digitální animace, práce s green screen aj.) nebo do výtvarné výchovy jako médium pro vyjádření myšlenky či nápadu? Myslím, že jde spíš o oborové propojení obou disciplín. Rozhodně bych in nevnímala negativně, neboť každý přechází k animaci přistupuje jinak. Me spíš o to, aby se pedagogové mezi sebou dohodli a mohli na sebe případně navázat.

V úvodu hodiny si skupiny žáků vybraly díla Zraněný jelen, Červený pokoj, Divka s botenkem a Vykřik. Následovalo vyhledávání informací o díle, případně autorovi na sociálních sítích. Během spolupráce na hodině jsem si procházela sociální síť a snažila jsem se dohledat co nejvíce informací. Musím říct, že to bylo velmi náročné. Nejvíce informací jsem se dověděla na YouTube a Wikipedii. Co se týče starších autorů (neživých), jsou jejich sociální síť spravované spíše jako galerie (název díla, rok a někdy i technika). U takových přepěvek bývají reakce okolí typu: Tento obraz miluju! Mám nejoblíbenější apod. Současní umělci si sociální síť spravují sami, a tak se tam dá najít více jejich myšlenek, asociací a reálné veřejnosti. Ovšem mi chybělo potvrzení různých teorií v knize, kterou jsem slýchal jako důležitou základní příprava na takovou hodinu byla časově náročná, protože internet a (některé) sociální síť jsou přehlcené informacemi.

Každá skupina dostala přidělenou sociální síť, kterou měli prozkoumat ve vztahu k vybranému dílu nebo autorovi. Některé skupiny neměly s množstvím informací problém a jiné naopak říkaly, že o svém díle a autorovi na dané sociální síti nic nemají.

Během skupinové práce jsem žáky obcházela a chtěla jsem s nimi práci konzultovat. Většina z konzultací nestála a odšla mě s tím, že si ví rady a s ničím pomoci nepotřebují. Spíš se snažili, že chtějí mít klid na práci. Nechala jsem je tedy v klidu pracovat.

Animaci stihly dvě skupiny. Když jsem jim řekla, že tyto animace mají vložit na TikTok na nový vytvořený účet třídy, tak byli překvapení a citují: „To je geniální.“ Z toho vypovídá, že je možnost sdílet své dílo zajímavá. Že ho nechtěli jen „do šuplíku“, ale mohou jej zveřejnit. Své animace během hodiny nestihli vložit na sociální síť. Odložili jsme tento krok na další setkání, zatímco někteří ještě dokončovali své práce.

Výtvarný úkol č. 2: Reflektivní bilance

V úvodu hodiny někteří žáci dokončovali animace z předchozí hodiny. Kdo měl domysly, umístil animaci na TikTok i s popiskem a hashtagy. Žáklm se tak dostalo hodnocení od širší veřejnosti. Po zveřejnění videí se během dvou dnů získalo zpětné vazby v podobě „lajků“ nebo sledování. Žáde můžete sledovat, jaká témata lidí zaujala. Když bychom se rozhodli účet spravovat dál, byl by takový poměnek jeden z našich výchovných bodů.

V rámci hodnocení zaznamenalo také nadbytečné použití digitálních efektů v animaci na Bankyho. Dále se hodnotilo zvolení námětu, technické zpracování. Během reflexe ve třídě žáci byli spíše pasivní až na pár výjimek. Když už se někdo vyjádřil k dílu někomu jinému a měl výtku (jako např. až zbytečně používal efekty), tak takový komentář nebyl vnímán jako konstruktivní kritika, ale spíše jako zbytečné rypání. Na druhou stranu je třída panovala po všechny čtyři hodiny velmi uvolněnou atmosférou. Tedy se většina žáků nesyděla své práce prezentovat nebo komentovat a obhajovat (ale většinou šlo o ty samé jedince).

Na začátku hodiny si vyhledávali na sociálních sítích informace o jednotlivých autorech. Tato část zabrala žákům poměrně hodně času. I přes mě pobídky jim vyhledávání trvalo déle, než jsem čekala.

Žáci načítali svá videa na mobilní telefony. Pomocí aplikací v telefoně videa sestříhali nebo dodali animaci nebo jiné efekty. Tato videa měli umístít na sociální síť YouTube. Zde nastal problém, protože žáci, byť sebovani za maskou odmítli být zveřejnění na internetu. Ze strachu, že by je mohli někdo poznat. Proto veřejně jsou k dispozici asi dvě videa. Jedno je skryté pouze pro majitele účtu. Jedna skupina úplně odmítla video nahrát a poslední skupina video během hodiny nestihla. Uspěl jsem takovými reakci řešit, tedy jsem nebyla na situaci připravená. Jejich ptání jsem respektovala. Hodnocení se během výuky nestihlo, a tak se přesunulo na další hodinu. Aspoň jsem dostala čas, jak se se situací vypořádat a vymyslet hodnocení jinou formou. Zpětně si říkám, že jsem měla na úvod ukázat několik videí z YouTube a společně se žáky se podívat na tu, jak jsou videa kungicovaná (např. na úvod pozřívám, seznámení s námětem příspěvku a na konci rozvolnění).

Byla jsem překvapená, že žáci své práce stihli (všem s výjimkou, případně těšdo dokončili další hodinu), protože šlo o větší projekt. Navíc každé video se dá interpretovat a nese svou myšlenku. Některá videa jsou sice více promyšlená, některá prostě, ale například video Warhol a povídku (možná až komerční) zpracování i sobě laďi. V některých případech si žáci z úkolu ušlišli smysl, nebo nasázli na svět video her (virtuální reality) jako záliby pro zmožné nebo jako únik před realitou.

„dávám ocenění“ má 100 lajků

Zajímavé bylo, že kdo sdílel animaci v rozsahu jednoho až dvou dnů, tak se jim dostalo sledování a hodnocení v podobě lajků. Kdo přidal svou animaci pondělí, úterý až byl „mrtev“. TikTok je založený na rychlosti, kde to „fret“. Jedno video za druhým. Lidé tam musí být velmi aktivní. Dalším aspektem mohlo být také zvolení nevhodných hashtagů, kdy se práce nedostaly k širšímu publiku (že vidět na počtu sledování). Každopádně největší úspěch zaznamenalo video zaměřené na gender (Vykřik od Murcha). V poslední době je to velmi aktuální téma. Další videa zaznamenala menší sledovanost. Důvodem může být i výběr témat. Z dlouhodobého hlediska by bylo zajímavé, kdyby žáci upravili výběr témat, zda by sledovanost vzrostla.



Pro naše účely jsem založila účet na YouTube Kvintauri. K tomuto účtu mají přístup všichni žáci.

Výtvarný úkol č. 3: Reflektivní bilance

Za sebe bych tuto hodinu hodnotila jako nejdávající. Na úvod jsem dokončila hodnocení videí z minulých hodin. Vzhledem k tomu, že většina nechěla svá videa sdílet, tak jsme si je obohodňovali v rámci třídy. Na druhou stranu mi připadalo, že hodnocení v hodině nebylo příliš objektivní. Možná žáci nechtěli otevřeně kritizovat práci spolužáků nebo možná z nechtěli vést dialog o svém názoru. Videím umístěným na YouTube se žádného obsahu nedostalo. Tedy využití sociální sítě pro šíření obsahu se v hodině příliš neosvědčilo. Zato jako zdroj informací byl velmi bohatý. Ačkoli většina videí s tématem o „našich vybraných umělcích“ je v angličtině, díky jazykové výbavě to nechtělo většinou žáků problém. Na druhou stranu je otázka, zda by YouTube mohl fungovat jako zdroj i u žáků, kteří nedisponují takovými jazykovými znalostmi.

V této hodině žáci pracovali se současními českými autory. Ti si své sociální síť spravují sami (Instagram, Facebook, na TikToku asi nikdo z nich zatím nem). Dávají tam své postřehy, rozpracovaná díla atd. Případně na YouTube jsou videa i výstav, povídání kurátorů o autorech a mnoho zajímavých informací.

Vzhledem k časové tísně jsme už nestihli zkomunikovat informace, které se komu podařilo dohledat. Většina hodin si žáci zpracovávali samotou purifikací na vybrané autory. Tato skutečnost se podle mě projevila v povrchném zpracování některých žáků.

Cílem takto koncipované hodiny je seznámit žáky s nabížením vybraného autora na světě. Ten pak propojí s vlastními zkušenostmi. Práce jsem během hodiny obcházela a konzultovala je se žáky. Většinu zaujala práce Kryštofa Kintery nebo Emy Kořákové. Dvojice chlapců si vybrala Karelinu Olivovou.

Během jejich prezentace díla se strhla menší debata na téma feminismu, ale i reakce okolí. Zde si dovolím citovat: „Je vidět, že také tvořili muži, protože žena by podle a životě nikdy nerysovala. A že chlapci klavír, že chlapci sbírali. Ze Kareliny Olivové dělají nějakou buď pasivně kampaň, takže na jednu stranu okej, je to body pozitivně, ale na druhou stranu je to“

hodně urážliví.“ Na to reagovali žáci-antoi tím, že nechťli někoho urazit a že kdy? Katerin.
Oltová dáva na Instagram obsah, jaký dávk, tak že musí počítat i s negativními komentáři.

Na závěr hodiny jsem chtěla s žáky provést provizání s předchozími hodinami formou
brainstormingu. Bohužel na tuto aktivitu již z časových důvodů nedošlo. Proto jsme s ní začali
následující, poslední hodinu.

Na Instagramu tak vznikla virtuální galerie. Průběžně jsem na Instagram nasdílela i videa
z TikToku. Vídeu z YouTube jsem nenahrála pro jejich velikost a proto, že žáci nechťli avš
vídeu, na kterých jsou přítomni, zveřejňovat. *→ kategorie zkusím si - karta*

Na Instagramu si žáci líjkovali své práce. V hodině někteří nebyli příliš aktivní, ale na
Instagramu se zapojili do hodnocení formou „lajku“ téměř všichni. Vidím zde fenomén, že lidé
se zdráhají vystupovat v reálném životě, ale na sociálních sítích pod rouškou anonymity se
nebojí reagovat. Profil Kvintaaart většina žáků ze třídy začala na Instagramu sledovat. Postupně
tento profil začali sledovat i jejich spolužáci a kamarádi. Když jsem si všimla, že profil je pořád
aktivní, začala jsem vkládat informace o probraných autorech. Například o tom, jak vzniklo *→ zvláštní*
logo Chupa Chups, dále o životě Fridy Kahlo, interpretace Marilyn Monroe od Warhola. Dále
příběh Daehampov Fontány. (Účet začalo sledovat čím dál víc lidí i z řad širší veřejnosti. Tatu
skutečnost má motivovala k vytváření dalších příspěvků. (Nutno podotknout, že tyto příspěvky
jsem začala přidávat až po skončení projektu). Snažím se svým způsobem navázat na předchozí
příspěvek. Postupně jsem začala k příspěvkům přidávat i zdroje, ze kterých jsem čerpala. Tyto
příspěvky přiu dodnes.

Myslím, že tohle by mohla být cesta, jak sociální síť do výuky zapojit. Chybí obsah v českém
jazyce a myslím, že by bylo dobré tvořit vzdělávací příspěvky dál. Vzhledem k tomu, že jsem
příspěvky tvořila až po skončení projektu, nebyla možnost do tvorby příspěvků zapojit i žáky.
Bohužel nápad přišel až po projektu. Ale tuto cestu hodnotím jako velmi podnětnou.

Výtvarný úkol č. 4: Reflektivní bilance

Poslední hodinu bylo na žácích vidět, že jsou tématem poměrně unaveni. Jak jsem se později
dovzdědla od paní učitelky, tak na takové pracovní tempo nejsou zvyklí a prej, dle slov žáků,
jsem je dost „cupovala“. Vzhledem k tomu, že jsem potřebovala dát výstupy na sociální síť

museli jsem trvat na tom, aby práci dokončili. Také proto jsem poslední aktivitu zvolila spíše
odpočinkovou, založenou více na fantazii než na vyhledávání faktů.

Téma poslední hodiny jsem zařadila v kontextu poměrně oslavné události, kdy umleckou
soutěž vyhrál obraz, který vygenerovala umělá inteligence. Chtěla jsem tak žákům předložit
téma tvorby pomocí UI. (Karlik, 2022, online)

Chtěla jsem, aby si témata, která nás provázela celým projektem, zpracovali sami. Měli zde
zapojit fantazii, vložit do díla vlastní myšlenku, zážitek a úhel pohledu. Dále jsem se je snažila
vést k zamyšlení o tématu autorství prostřednictvím použití UI ve výuce.

Zpětně mě jako alterace napadlo, že jsem žákům mohla dát názvy méně známých děl autorů,
kterými jsme se ve výuce zabývali. Nejprve by námět zpracovali žáci a následně umělá
inteligence. Výsledky bychom porovnali. Cílem takového úkolu by bylo porozumění názvu,
zamyšlení se nad možnou metaforou, asociace názvu a probraných autorů. V porovnání
s výsledky UI. Úpozdění, proč je důležitá naše tvůrčí činnost oproti výsledkům práce umělé
inteligence. Kdy napřak mohou být výsledky UI přínosné? Například ilustrace knihy pomocí
UI. Zde si dovolím krátkou vsuvku. Když budeme vycházet z přednášky Lva Manoviče
(Manovič, 2023, online) tak UI dokáže namalovat obraz ve stylu nějakého umělce. Tedy
ilustrátoři by mohli prokládat svůj rukopis pro potřeby UI, aby nebyla ohrožena jejich autorská
práva.

Na Facebooku vznikla galerie prací těch starších (tj poslední. Díky možnosti propojení různých
sociálních sítí. Pomocí Facebooku jsem obsah našeho profilu sdílela do různých skupin, kde
jsem ostatní členy vyzvala k reakci. Díky Facebooku jsem zpropagovala i náš instagramový
účet. Tedy jsem využila možnost sdílet příspěvky na svém profilu, ale i ve skupinách pro
učitele.



Obrázek 17: Ukázka využití Facebooku, Facebook jsem využil pro prezentaci naší práce

Sam' máš své práce nasdílet na FB. Doufám, že budeš spokojený. Zdravím!

Na základě vyplněných anonymních dotazníků jsem zjistila, že sami žáci vnímají prostředí sociálních sítí jako zdroj zábavy než jako prostor pro studium. Během hodin byli žáci často na telefonech a je otázka, nakolik se věnovali práci v hodině a nakolik vlastní zábavě. Pro učitele je pak náročnější hodinu vést a udržet pozornost žáků.

Na základě poznámek v textu jsem poznámky vypsal a dále jsem je zpracovala do kategorií. Na základě kategorií jsem se snažila informace z hodin zobecnit a vyhodnotit co z toho je přínosné k mému tématu.

Animace

- do jakého oboru patří?
- Informatika nebo VV?
- Propojení skrze techniku, každý obor přistupuje jinak

Sociální sítě jako zdroj informací:

- Časově náročná příprava pro učitele
- Nejvíce info na YouTube a Wikipedii
- Některé soc. sítě přehlcené informacemi
- Soc. sítě starých umělců: galerie
- Soc. sítě současných: reakce okolí, myšlenky, rozpracovaná díla atd. - více info
- Hodně informací v angličtině, v ČJ méně
- Chybí obsahy

Soc. sítě v hodině:

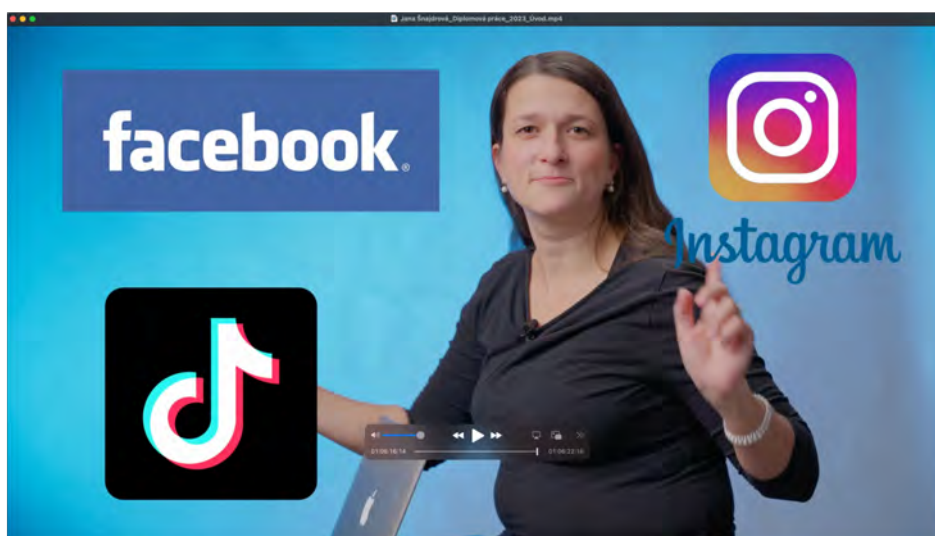
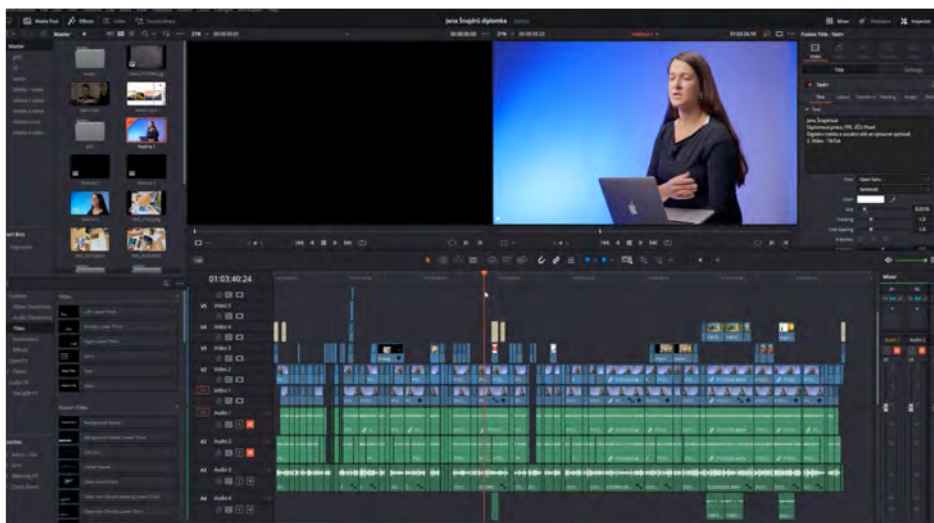
- Motivace – žáci chtěli sdílet své práce na soc. sítě.
- Neochota sdílet videa, kde sami vystupují
- Žáci nemají Facebook, vhodné pro sdílení učitelem
- Youtubeři – ze života teenagerů, inspirace do hodiny
- Žáci nejsou zvyklí se soc. sítěmi v hodinách pracovat
- Výběr tématu – odezva na soc. sítích podle tématu

Hodnocení na sociálních sítích

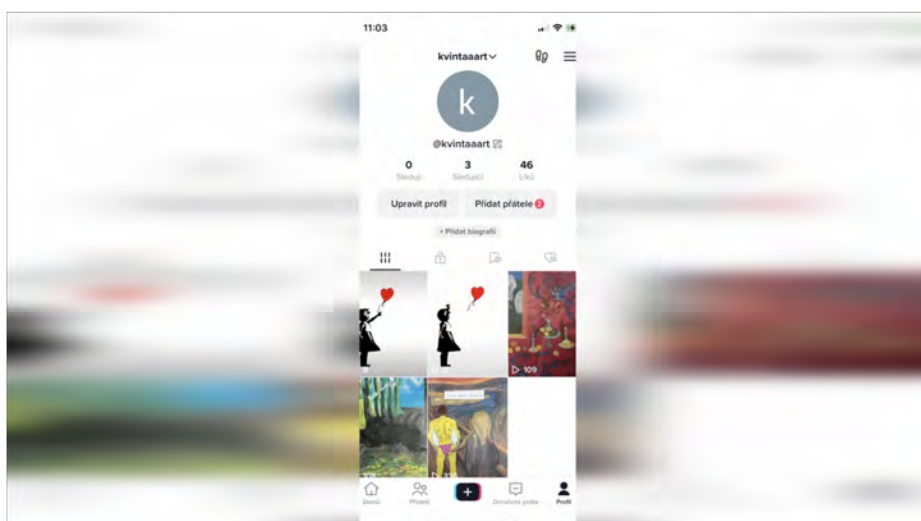
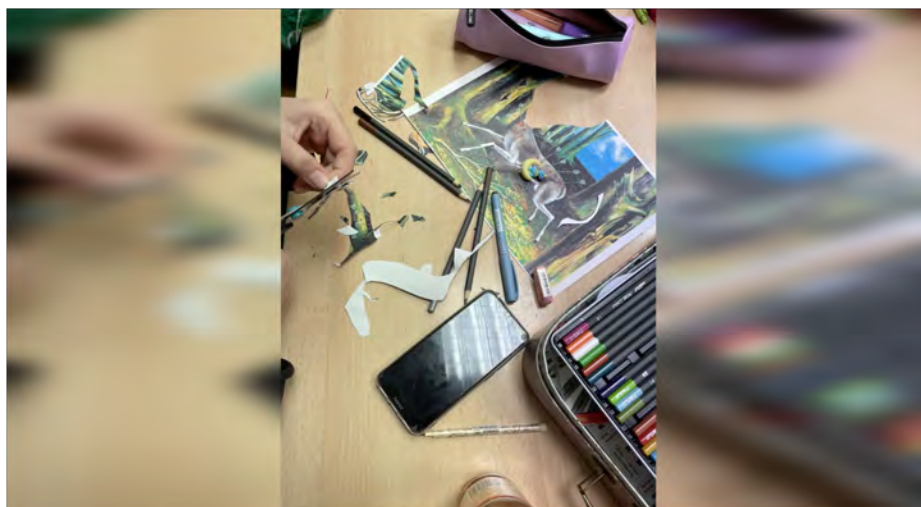
- Do dvou dnů – reakce okolí TikTok
- Žáci aktivnější než v hodině
- Výběr tématu
- Práce se soc. sítěmi – hastagy
- Hodnocení na Instagramu se osvědčilo v rámci třídy
- Hodnocení na Instagramu – od spolužáků a širší veřejnosti
- YouTube – prakticky žádné hodnocení, žádná odezva
- Tik Tok – hodnocení jako like
- Facebook – hodnocení like i komentáře, vhodné k propagaci účtu na jiných soc. sítích
- Rychlost odezvy

Fotodokumentace

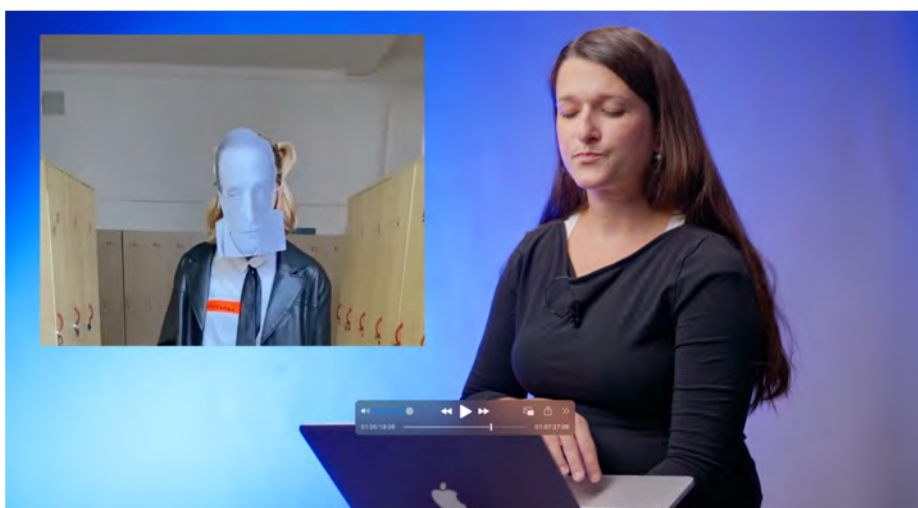
Ukázka z úvodního videa



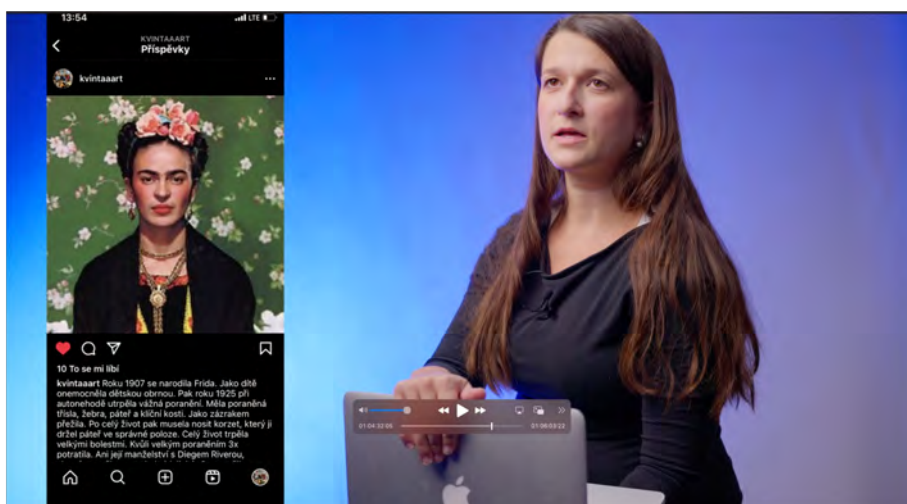
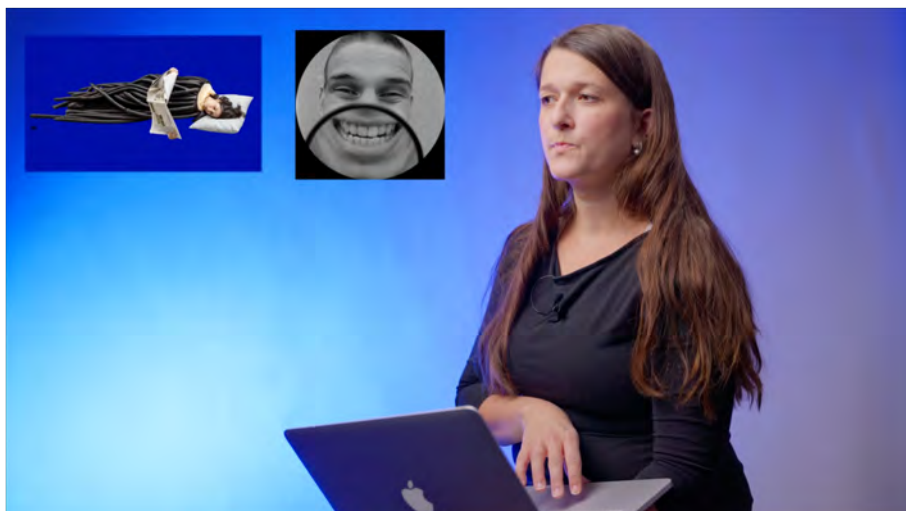
Ukázka z videa z 1. hodiny



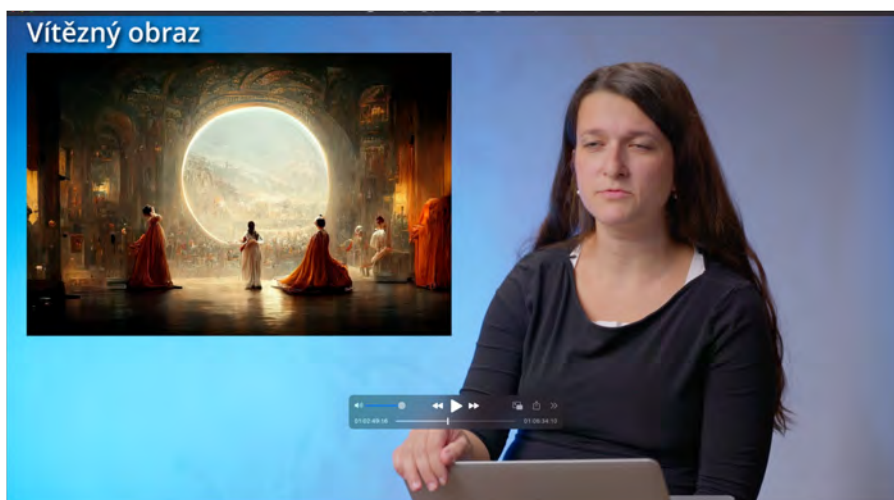
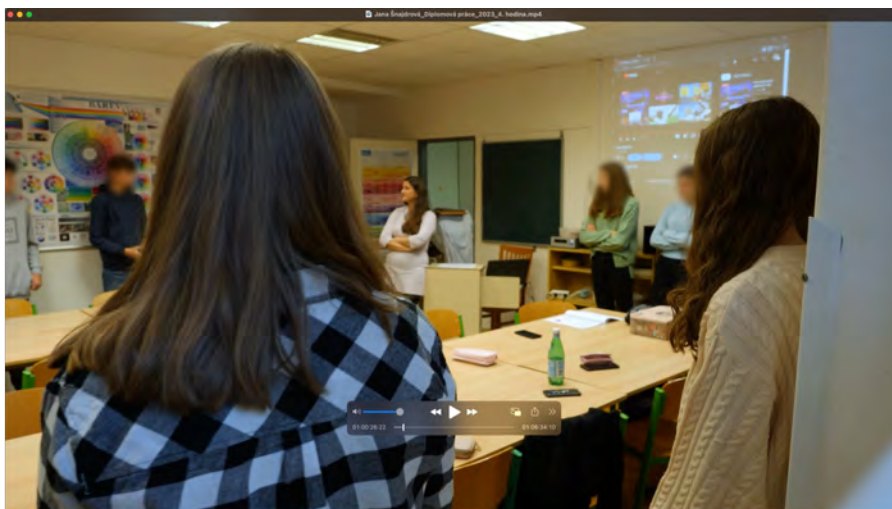
Ukázka z videa z 2. hodiny



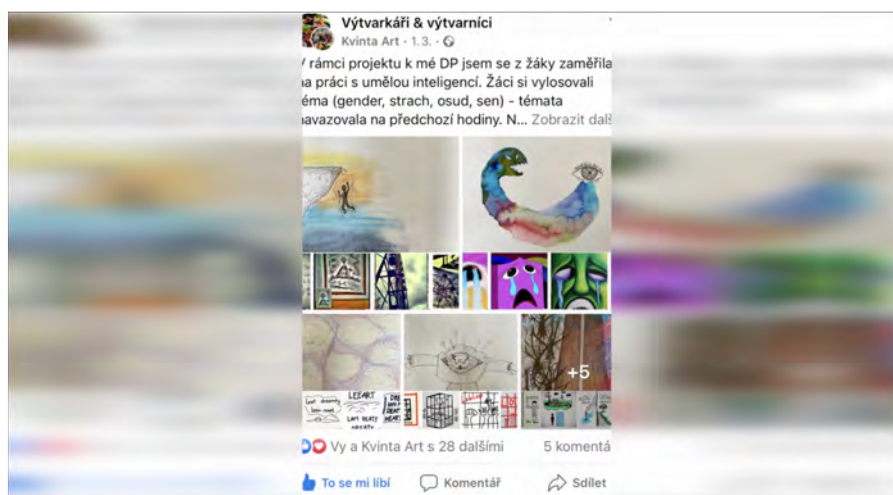
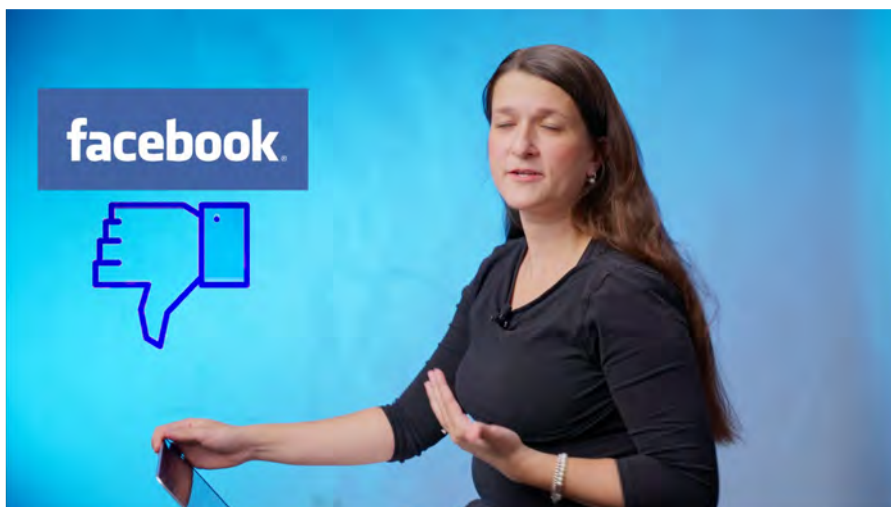
Ukázka z videa z 3. hodiny



Ukázka z videa z 4. hodiny



Ukázka ze závěrečného videa



Odkazy na videa na YouTube

<https://youtu.be/R05gPecolN8>
https://youtu.be/9q29CunW_2M
<https://youtu.be/Qaw007lJ-c0>
https://youtu.be/Ukus_Pcntik
https://youtu.be/NWt6Je7_zL8
<https://youtu.be/6DvUfoQn1Pw>