EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Podpora rozvoje digitální gramotnosti

DVZ „Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou“

METODIKA PRO UČITELE - DVZVV03-V2

Podpora rozvoje digitální gramotnosti

Registrační číslo: *CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_036/0005366*

Termín realizace: *1.1.2018 – 31.12.2020*

AUTOR: Mgr. art. Ondřej Moučka

DVZ "Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou" seznamuje žáky a žákyně s m ožnostmi využití zařízení s dotykovou obrazovkou pro digitální kresbu. Prostřednictvím bezplatných dostupných aplikací se žáci učí základy digitální kresby - práci s vrstvami, s průhledností, s různou formou stopy, s možností upravovat či manipulovat vytvořené kresby nebo fotografie aj.

Tento materiál je včetně všech svých částí licencován licencí Creative Commons BY-SA 4.0. Licenční podmínky navštivte na adrese https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.cs.

ZÁKLADNÍ ÚDAJE

název	Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou
autoři	Ondřej Moučka
kontakt	ars.animalium@gmail.com
typ DVZ	DVZ textového charakteru
formát DVZ	Textový dokument, prezentace

ANOTACE

DVZ "Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou" seznamuje žáky a žákyně s možnostmi využití zařízení s dotykovou obrazovkou ("smartdevices") pro digitální kresbu. Prostřednictvím zdarma dostupných aplikací se žáci učí základy digitální kresby - práci s vrstvami, s průhledností, s různou formou stopy, s možností upravovat či manipulovat vytvořené kresby nebo fotografie aj. DVZ představuje některé aplikace a poskytuje tipy, jak poznat kvalitní aplikaci na kresbu v rámci rostoucí a neustále se měnící nabídky volných aplikací. DVZ obsahuje také tipy pro vytváření jednoduchých krátkých animací - gifů. DVZ nabízí 3 náměty, na nichž si žáci osvojují dovednosti práce s digitální kresbou.

klíčová slova	Kresba, digitální kresba, dotyková obrazovka, smartphone, tablet, chytrý telefon, mobilní aplikace

ZAMĚŘENÍ DVZ

oblast RVP	Umění a kultura	obor	Výtvarná výchova
předmět	Výtvarná výchova		
časová dotace	45 + 90 + 45 min. (4 vyuč. hod.)	věk žáků	2 stupeň ZŠ, 1. a 2. ročník SŠ
vhodné zařazení	Téma je vhodné zařadit v souvislosti s autoportrétem i portrétem, s různými uměleckými přístupy k (auto)portrétu, a současným uměním.		
vstupní požadavky na žáka	Základní uživatelské znalosti zařízení s dotykovou obrazovkou – vyhledání a instalování aplikace, spuštění aplikace.		
mezipředmětové vztahy	Výchova ke zdraví/osobnostní a sociální rozvoj – sebepoznání a sebepojetí; Osobnostní a sociální výchova.		

CÍLE A VÝSTUPY

Cíl	- Žák se orientuje v prostředí kreslicí aplikace, dokáže aplikaci najít, nainstalovat, spustit, importovat do ní fotografii. - Žák ovládá základy práce s kreslicí aplikací – volba nástroje, práce s vrstvami, s různou stopou, vyexportovat výsledek. - Žák zná základní pojmy související s digitální kresbou. - Žák dokáže definovat autoportrét a vyjmenovat příklady umělců, kteří se jím zabývali.
prioritní digitální kompetence	3.1. Vytváření digitálního obsahu (základní úroveň)
další digitální kompetence	5.3. Kreativní použití digitálních technologií
další kompetence	Vyhledávání požadovaného obsahu na internetu, diskuze o umění/uměleckém díle, interpretace uměleckého díla.

MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZABEZPEČENÍ

nutné pomůcky pro práci s DVZ	Předmět denní potřeby, fotografie existujícího uměleckého díla (může být reprodukce z knihy, či pořízena během návštěvy muzea/galerie).
nutné vybavení pro učitele	HW: počítač, plátno/tabule, projektor, zařízení s dotykovou obrazovkou – tablet/smartphone, univerzální stylus (dotykové pero, není nezbytné, ale značně usnadní práci). SW: PicsArt Photo Studio + Animator, MediBang Paint Pro – zdarma dostupné aplikace pro chytrá zařízení.
nutné vybavení pro žáka	HW: zařízení s dotykovou obrazovkou – tablet/smartphone, univerzální stylus (dotykové pero, není nezbytné, ale značně usnadní práci). SW: PicsArt Photo Studio + Animator, MediBang Paint Pro – zdarma dostupné aplikace pro chytá zařízení.

METODICKÉ POKYNY

organizační formy a metody výuky

Kombinace skupinové výuky – společná diskuze nad tématem kresby, autoportrétu, interpretace umění (podněty k diskuzi většinou v samotném DVZ označeny ikonkou otazníku, případně vyplývá z textu) – a individuálních úkolů (v DVZ označeno ikonkou tužky, zpracování kresebných zadání).

vhodný postup

DVZ sestává z prezentace, která žáky uvádí do tématu kresby, stručně naznačuje vývoj kresby, reflektuje posun od tradičního řemeslného pojetí směrem k interdisciplinaritě, konceptu. Otázky k zamyšlení a společné diskuzi jsou označeny ikonkou otazníku (např. význam kresby v životě daného žáka, podoby kresby, objevování prvků kresby v každodenním životě). U části „co je kresba“ je vhodné se žáky zaměřit na základní znaky kresby (především na linii jako základní výrazový prostředek) a diskutovat nad rozdíly mezi kresbou a malbou, případně žákům ukázat díla, u nichž je sporné, zda se jedná o kresbu či malbu (např. kresba/malba suchým pastelem, lineární malba Zdeňka Sýkory apod.).

V prezentaci je dále předestřeno téma digitální kresby, související s dotykovými obrazovkami, tipy na kreslicí aplikace a na to, jak poznat kvalitní aplikaci, slovníček pojmů.

Uvození do problematiky lze spojit s prvním úkolem, či pojmout jako samostatnou hodinu.

Dále jsou součástí DVZ tři náměty pro individuální práci (označené ikonkou tužky) na osvojení a procvičení práce s kreslicími aplikacemi:

1. Oživlé předměty – prostřednictvím dokreslení nové situace, příběhu do fotografie předmětu denní potřeby tyto ožívají v novém kontextu (aktivita vhodná i pro žáky 1. stupně, časová dotace jedna vyučovací jednotka). Součástí tohoto úkolu je i odkaz na inspirační zdroje a přesný obrázkový postup, jak do aplikace (PicsArt Photo Studio) importovat fotografii a dokreslit ji. Dbejte prosím na práci ve vrstvách – značně usnadní jakoukoli manipulaci (při gumování, opravování kresby separované do zvláštní vrstvy zůstane původní fotografie nezměněna). Pokud si žáci osvojí pracovat ve vrstvách, lépe obstojí v dalších úkolech i případné práci s profesionálními grafickými editory.

V této práci by měla původní fotka zůstat přiznána (dokreslená fotografie, není to však samozřejmě podmínkou), úkol slouží zejména k seznámení se s prostředím aplikace a prací s digitální kresbou.

2. Autoportrét – překreslené selfie – v této aktivitě se žáci vyhledáváním na svých chytrých zařízeních seznamují se žánrem autoportrétu, jeho významnými představiteli a stručně nastíněným vývojem až do autoportrétu dnešní doby – do fenoménu selfie, který ovšem tento tradiční žánr devalvuje záplavou neestetických a technicky nekvalitních selfie. Kreslicí aplikace (za přispění vhodné inspirace z dějin umění) umožňují tuto masovou záležitost povýšit zpět na autentické umělecké dílo, které lze posléze použít jako originální profilovou fotografii pro sociální sítě (časová dotace 2 vyučovací jednotky).

Původní fotografie může a nemusí být přiznána, v tomto úkolu žáky motivujeme k systematické práci na výsledném díle, žáci by se měli (chtít) dílem prezentovat (v závěru hodiny u diskuze, lze také sdílením na sociálních sítích), měli by si umět dílo obhájit.

K představení tématu je vhodné zabývat se i portrétem jako takovým, žáci mohou na svých zařízeních vyhledávat (např. v kvalitní databázi Google Art Project) příklady portrétů a posléze autoportrétů, u nichž se lze v diskuzi zamýšlet nad různými uměleckými přístupy a formami sebeprezentace.

Příklady překreslených selfie z kurzu digitální kresby na smartphonech/tabletech pro učitele mohou být využity jako příklady: https://www.facebook.com/pg/ceskasekceINSEA/photos/?tab=album&album_id=1942725536054811&ref=page_internal

3. Reinterpretace uměleckého díla – žáci digitální kresbou reinterpretují, apropriují či dokonce ironizují umělecké dílo. Žákům je vhodné představit příklady z dějin umění (v DVZ Mona Lisa, lze i další) – které si musí sami vyhledat (např. již zmíněný Google Arts Project) na svých chytrých zařízeních. Na vybraných dílech je demonstrován různý přístup k reinterpretaci/apropriaci uměleckého díla. Diskuze a osobní zkušenost s uměleckým dílem během jeho reinterpretace přispívá k hlubšímu porozumění díla a orientaci v principech umělecké tvorby (časová dotace 1 – 2 vyučovací jednotky).

DVZ je doplněno o tip na aplikaci Animator od PicsArt, vhodné pro starší žáky, pro nadšence.

očekávané problémy

Nedostatek místa pro instalaci aplikace, nevyhovující operační paměť tabletu/smartphonu, příliš malý displej u starších modelů telefonů (prevence: školní tablet s dostatkem paměti – ideálně od 2GB RAM výše, univerzální stylus s tenkým hrotem).
Změna vizuálního prostředí aplikace – aplikace jsou průběžně vývojáři aktualizovány, může dojít ke změnám zejména vizuálním, případně funkčním, prevence v tomto případě neexistuje.
Mobilní telefon jako pracovní nástroj zároveň i rušivým elementem – doporučuji vydat pokyn k vypnutí přístupu na internet (WiFi, datové připojení), zamezí se tak rušivým upozorněním z různých aplikací (mail, sociální sítě apod.)
Učitelům a učitelkám doporučuji si stáhnout a vyzkoušet aplikace, mohou přímo na zmiňovaných úkolech, aby se dopředu seznámili s principy aplikací a možnými úskalími. Pro začátek doporučuji PicsArt (jednoduchá
na zorientování se), pokročilým MediBang Paint (má i stejné klávesové zkratky jako Photoshop, funguje i na Windows a ve stolní verzi).