

PROGRAM SEMINÁŘE

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE VE VÝTVARNÉM VZDĚLÁVÁNÍ

Seminář se koná **v úterý 14. dubna** od 10:00 hodin
v ZUŠ M. Stibora, Pionýrská 4, Olomouc.

9:30 – 10:00

Prezence

10:00 – 11:00

První blok – prezentace

- představení koncepce využití digitálních technologií v projektu *Podpora uměleckého vzdělávání v ČR*
- představení koncepce výuky multimediální tvorby na ZUŠ
- představení projektu *Animace – Imaginace: Škola Anihrou 2015*

11:00 – 13:00

Druhý blok – diskuse

- zkušenosti škol s digitálními technologiemi (prezentace koncepcí jednotlivých škol)
- vybavení grafického studia v rámci projektu *Podpora uměleckého vzdělávání v ČR*
- Mac nebo PC?

Tel. kontakty:

604 170 749 (Robert Mimra, Portedo o.p.s.)

774 480 656 (Zuzana Hrubošová, ZUŠ M. Stibora)

Email:

office@portedo.cz

Webové stránky:

www.eurohudebka.cz



Seminář pořádáme ve spolupráci se ZUŠ M. Stibora, Olomouc

Zápis semináře

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE VE VÝTVARNÉM VZDĚLÁVÁNÍ

úterý 14. dubna od 10 do 13 hodin

ZUŠ Miloslava Stibora, Pionýrská 4, Olomouc

Účastníci semináře:

Marie Slavotínková (Církevní gymnázium v Kutné Hoře), Pavla Dvorská (ZUŠ J. Kvapila, Brno), Václav Dachs, Tomáš Janík, Eva Vojtěšková a Pavla Zábranská (ZUŠ Hranice), Jan Hanulík, Iva Svobodová a Tomáš Uhlíř (ZUŠ Jeseník), Vladimír Beran (ZUŠ Police nad Metují), Martina Kohoutková a Šárka Lupečková (ZUŠ Rýmařov), Martin Šimčík (ZUŠ Uherské Hradiště), Kateřina Davidová, Miroslava Němcová a Radim Trčálek (ZUŠ Vsetín), Zuzana Balcárková (ZUŠ Zábřeh), Tomáš Čečetka (ZUŠ P. Ebena, Žamberk), Hana Faltýnková (ZUŠ Židlochovice), Anna Boháčová a Zuzana Hrubošová (ZUŠ M. Stibora, Olomouc), Robert Mimra (Portedo o.p.s.)

Obsah

I. Představení projektu <i>Podpora uměleckého vzdělávání v ČR</i>	2
II. Animace – Imaginace: Škola anihrou	3
III. Multimediální tvorba na ZUŠ	4
IV. Digitální technologie ve výtvarném oboru ZUŠ Police nad Metují	4
V. Diskuse	6

I. Představení projektu Podpora uměleckého vzdělávání v ČR

Robert Mimra přivítal účastníky semináře a představil koncepci projektu *Podpora uměleckého vzdělávání v ČR*. Hlavními oblastmi projektu jsou tyto klíčové aktivity (KA): Implementace digitálních technologií do uměleckého vzdělávání (KA 1), Podpora školních souborů (KA 2), Vzdělávání aktivity projektu (KA 3 a KA 4) a doplňkové aktivity: Zavádění metody CLIL na ZUŠ (KA 5), Podpora žáků se SVP v uměleckém vzdělávání (KA 6) a Posílení spolupráce mezi třemi stupni uměleckého vzdělávání (KA 7). Více na <http://eurohudebka.cz/>.

Pro výtvarný obor ZUŠ jsme připravili aktivitu 1.3 – **Grafické studio jako součást výtvarného oboru**, pro ZŠ a gymnázia aktivitu 1.6 **Využití digitálních technologií ve výuce výtvarné výchovy**.

Návrh učebny předpokládá až 10 PC stanic (učebny výtvarné výchovy až 15 PC stanic). Důraz je kladen na kvalitní grafické karty, pozornost je věnována i monitorům s možností kalibrace barev a s úhlopříčkou 25". Počítače budou ovládány grafickými tablety Wacom (A5). Učitelská stanice bude propojena s projektorem, kvalitní tiskárnou a datovým úložištěm propojeným s administrací webu. Software – balík Adobe (především Illustrator, Photoshop, Premiere Pro, After Effects, InDesign, Audition), z projektu bude nakoupena licence na dva roky. Druhá možnost je trvalá licence sady programů Corel, který obsahuje CorelDraw, CorelPhoto-Paint, Corel Painter a Corel VideoStudio nebo Pinnacle Studio (trial verze grafických programů najdete na <http://apps.corel.com/int/cz/products/cdgs/index.html> a http://www.painterartist.com/rw/product/paint-program/?_ga=1.98449244.277607681.1430556993).

Další oblastí, kterou projekt podpoří, je **Multimediální tvorba**. Od roku 2012 umožňují RVP pro základní umělecké vzdělávání tři podoby multimediální tvorby:

A) Využití multimediálních prostředků v jednotlivých oborech – ve výtvarném oboru např. počítačová grafika, animace, tvorba vlastních multimediálních prací atd. Součástí této aktivity bude vybavení učeben digitálními technologiemi například tak, jak navrhujeme v klíčové aktivitě 1.3.

B) Integrované studijní zaměření, které propojí více oborů – například taneční představení s projekcí, využití digitálních technologií v literárně-dramatickém oboru, performance s použitím obrazu a zvuku apod.

C) Multimediální tvorba formou volitelného předmětu, který bude součástí některých oborů na ZUŠ – v tomto formátu může mít výuka velmi mnoho podob.

Multimediální tvorbu je možné zahrnout jako součást výuky výtvarné výchovy na základních školách a gymnáziích.

Pro využití ve filmové a multimediální tvorbě je možné školu vybavit také **zvukovým studiem**. V rámci projektu jsme připravili řešení „na klíč“, které obsahuje počítač se střížnou Cubase a s profesionální zvukovou kartou + dva poslechové monitory, studiová sluchátka a sadu mikrofonů.

Na webovém diskusním fóru <http://eurohudebka.cz/phpBB3/viewtopic.php?f=3&t=2#p13> je možné komentovat technické specifikace školního grafického studia.

II. Animace – Imaginace: Škola anihrou

Realizátor projektu: Animánie o.s. (www.animanie.cz).

O realizátorovi: Animánie o.s. sdružuje lektory s pedagogickým, výtvarným a filmovým vzděláním. Projekt Animánie se od roku 2006 zabývá filmovým vzděláváním. Je celoroční, nabízí kurzy a kroužky animace, fotografie, postprodukce, filmové dílny a workshopy pro veřejnost, programy filmové výchovy a tvorby pro školy, vrcholem projektu je listopadový festival Podzimní sklizeň Animánie, v rámci kterého se sjíždí tvůrci z celé republiky na celostátní přehlídku filmové tvorby dětí.

O projektu Animace Imaginace: V roce 2014 proběhl první ročník na osmi školách v Severních Čechách. Zúčastnilo se kolem 200 dětí, které vytvořily přes 30 krátkých animovaných filmů. Jednotlivé třídy si vybraly témata, která chtěly ztvárnit ve filmu. To vše zahrnovalo vymyslet vlastní scénář, vytvořit a promyslet charaktery postav, vytvořit jejich výtvarné návrhy, pracovat s digitální technikou a animovat – tedy oživovat. V neposlední řadě ozvučit a samozřejmě to vše zrežimovat. Díky kreativitě žáků, podpoře pedagogů a společné chuti tvořit předčily výsledky očekávání realizátorů projektu.

Pro rok 2014/2015 připravila Animánie 2. ročník. Jednotlivé školy a třídy si vybírají témata, která vycházejí z RVP ZV (vzdělávací oblasti jako je český jazyk a literatura, dějiny, přírodověda, zeměpis, ale i matematika či umělecké oblasti - výtvarné a hudební umění). Témata jsou rozdělena podle VO na I. a II. stupeň ZŠ. Každá třída se rozdělí na čtyři skupiny, se kterými pracují 4 lektori. Tím je zaručen individuální přístup k jednotlivým dětským osobnostem, zároveň se děti učí pracovat v týmu jako v malém filmovém studiu.

Animovaná tvorba rozvíjí u dětí řadu důležitých schopností a dovedností. Během týdenní práce projde mladý tvůrce celým průběhem tvorby a vzniku animovaného filmu. Musí zvládnout hned několik disciplín. Rozvinout námět filmu, následně napsat literární scénář a ten pak rozkreslit do storyboardu (obrázkový scénář), vytvořit výtvarné návrhy loutek, pozadí, scény. Je zapotřebí i jisté řemeslné zručnosti při následné výrobě loutek a ostatních rekvizit i scén. Samotná animace pak vyžaduje velkou dávku imaginace a časoprostorové představivosti. Autor si musí umět představit všechna gesta a pohyby ve své mysli a následně je realizovat s loutkou – hercem. Zároveň by měl dbát na fyziku a fyzikální zákony, které sice může ve filmu záměrně nadsadit nebo popřít, ale bez jejich vnímání nebude nikdy animace dobře fungovat. V neposlední řadě se tvůrce zaměří také na hudební a zvukovou stránku věci, vytvoří hudební podkres a zvukové ruchy. U střihu se naučí vnímat rytmus a pochopí zákonitosti a pravidla filmové řeči. A na závěr se začne zabývat finální postprodukcí, seznámí se s nezbytným softwarem a naučí se ho používat. To samozřejmě rozvíjí jeho technické myšlení stejně tak, jako střihové či snímácké programy. Výstupem je krátký animovaný film, který si každý z tvůrců „odnese“.

Reportáž o projektu najdete na <https://www.youtube.com/watch?v=2IU9idGtldM>. Více informací je uvedeno na odkaze http://eurohudebka.cz/data/skola_anihrou_projekt_2015.pdf.

III. Multimediální tvorba na ZUŠ

Robert Mimra představil ukázky z multimediální tvorby Jakuba Nepraše (www.jakubnepras.com) a Petra Závorky (<http://www.petrzavorka.cz/>). V prostředí ZUŠ může výtvarný obor, podobně jako hudební, literárně-dramatický a taneční, používat multimediální prostředky jako nástroje k tvůrčí práci i reflexi tvorby. V případě užití multimediální techniky ve výtvarném oboru jde zejména o oblast plošného designu, typografie, fotografie, animace, vizualizace architektury, produktového designu, digitální malby na tabletu a samozřejmě práce s daty v oblasti reflexe tvorby a archivace obrazové dokumentace.

Ale hlavní význam mají informační technologie ve studijním zaměření výtvarného oboru Multimediální tvorba. Jde o nový svébytný umělecký obor vizuální kultury, kde obrazovka, nebo dokonce projekční plocha je hlavním nástrojem uměleckého projevu podobně, jako v hudebním oboru např. klavír. V několika ukázkách bylo vidět, jak Jakub Nepraš i Petr Závorka používají projekci přímo jako sdělovací prostředek výtvarného jazyka.

Na podzim 2015 bude ve spolupráci se ZUŠ Štítného, Praha 3 připraven seminář a workshop na téma Multimediální tvorba.

IV. Digitální technologie ve výtvarném oboru ZUŠ Police nad Metují

Vladimír Beran, zástupce ředitele ZUŠ Police nad Metují, představil využití digitálních technologií ve výtvarném oboru své školy. Ta realizovala v letech 2011 a 2012 projekt „Výuka uměleckých předmětů laboratorní metodou“. Součástí projektu byla také „Laboratoř filmové tvorby“ – pojem „laboratoř“ v názvu byl inspirován přírodovědnými obory, kde si laboratorními cvičeními žáci ověří teoretické principy, naučí se základní dovednosti a pak následují náročnější postupy. Do uměleckého vzdělávání jsme formát laboratoře převedli proto, že multimediální tvorba je podmíněna zvládnutím používané technologie – a na tu jsou laboratorní cvičení zaměřena.

Příběh Vladimíra Berana a digitálních technologií v umění začal v roce 1984, kdy během studií chodil do knihovny japonského velvyslanectví, kde objevil v obrázkovém časopise fotografii z japonské školy s dětským televizním štábem. Tehdy to byla v našich podmínkách představa z oblasti science fiction – a proto se vryla hluboko do paměti. V témže roce byl také uveden na trh počítač Apple Macintosh. Příběh pokračuje o dvacet let později roku 2004 v ZUŠ v Polici nad Metují snímkem učebny s dvoumonitorovými grafickými stanicemi. Po dalších osmi letech je tato učebna již vybavena deseti 27palcovými počítači Apple iMac, z nichž bylo šest zakoupeno v rámci prezentovaného projektu „Výuka uměleckých předmětů laboratorní metodou“.

Současný příběh, třicet let po objevení japonské fotografie, je prezentován snímky z roku 2014 z nových učeben Grafiky, které byly zrekonstruovány z půdních prostor – a je zde nejenom učebna s počítači Apple, ale i kompletně vybavené televizní studio. To, co v osmdesátých letech minulého století vypadalo jako pouhý sen, se stalo realitou.

Popis učeben: Grafická učebna s počítači iMAC, videostřižna vybavená jednou stříhovou stanicí iMAC a online střižnou Datavideo SE-600, do které je sveden signál tří (možno až šesti) kamer ze sousedního videostudia včetně komunikace prostřednictvím intercomu a stříhových světel. Toto zařízení umožňuje živý stříh snímané scény.

Představení Laboratoře filmové tvorby: Ta byla základní aktivitou projektu a v jejím rámci byla vytvořena metodika filmové tvorby s názvem „Učit se film“. Autory metodiky byli doc. Jaroslav Vančát a Mgr. Matěj Smetana. Metodika je postavena na hravosti a technické nenáročnosti. Umožňuje filmování běžně dostupnými videokamerami, digitálními fotoaparáty i mobilními telefony a nabízí využití volně stažitelných stříhových programů. Ukázky z metodiky je možné stáhnout na www.zuspolice.cz z odkazů v článku "Učit se film" (případně přímý link: www.zuspolice.cz/aktuality-1/ucitsefilm). Celou metodiku je možné bezplatně získat po registraci, na kterou je též v tomto článku uveden odkaz.

Součástí Laboratoře byla spolupráce s pedagogy a filmaři (FAMU, FHS UK, ČT...), dovybavení Grafického studia a TV ateliéru. Významné byly i podpůrné vzdělávací aktivity. Patřilo sem vzdělávání žáků ZUŠ Police (dokument, videostříh, videoart...) a vzdělávání učitelů a metodiků i žáků základních škol spádové oblasti.

Zkušenosti s vedením grantových projektů: Na začátku projektového snažení byla cenná rada – když psát projekt, tak na to, co bychom dělali i bez dotace. Tedy něco, co známe, chceme a umíme, ale s penězi z grantu to uděláme lépe a profesionálněji. Pečlivě zvážit, jak škola využije z dotace nakoupené vybavení. Každá grantová výzva obsahuje procentuální parametry rozpočtu, na vybavení je možné zpravidla využít čtyřicet procent. Předkladatel může být v pokušení naplánovat pod vidinou nákupu např. notebooků takové aktivity, které mu zvýší rozpočet a zajistí tak procentuální částku na vybavení. Náš přístup byl veden snahou o přivedení špičkového know-how do pohraničního regionu – a právě toto byla aktivita, která by bez grantu nebyla možná – proto jsme ji považovali za stěžejní.

Samotný nákup vybavení musí být ve většině případů veden prostřednictvím výběrových řízení. Zde je nutné postupovat s maximální pečlivostí při stanovení technických parametrů tak, aby nebylo možné zpochybnit výsledky výběru – a předkladatel zároveň vysoutěžil to, co skutečně potřebuje. Ve sporných případech je lepší výběrové řízení zrušit a vypsát nové, než realizovat nevhodný nákup.

Co vyučovat? Animace (počítačovou animaci Flash, pixilaci), fotografii a počítačovou grafiku (Photoshop a další), videoart a experimentální film. Další možností je hraný film – ten má ale svá specifika i úskalí, a proto mohou být výsledky problematické. Jako jedna z otevírajících se možností je "VJ-ing". Je to obdoba DJ-ingu, kde DJ živě mixuje hudbu – zde tedy VJ živě mixuje video. Pro vysvětlení byla použita paralela s diskotékovou produkcí, která zřejmě není v hledáčku výuky většiny ZUŠek. Zajímavou možností VJ-ingu je ale realizace živého, výtvarně pojatého videomixu, jehož realizací mohou být školní hudební nebo taneční vystoupení. S tímto žánrem máme zkušenosti v realizaci stříhu na danou hudbu.

V. Diskuse

Poslední část semináře byla věnována diskusi. Nejprve zástupci jednotlivých škol hovořili o tom, jak se jejich školy do projektu *Podpora uměleckého vzdělávání v ČR* zapojí. Poté následovala diskuse, kterou shrneme v níže uvedených bodech:

- účastníci semináře diskutovali o hardwaru multimediálních učeben – většina přítomných se přiklání k řešení s PC; některé školy mají již Apply, tj. z projektu dokoupí vybavení (zmíněny iMacy a Mac Mini),
- součástí vybavení učebny budou také grafické tablety, vzhledem k ceně bude možná varianta buď tablet formátu A5 s přítlakem, nebo formát A4 bez přítlaku,
- diskuse o výběru softwaru (buď balík Adobe – licence na 2 roky nebo sada programů Corel – trvalá licence); většina přítomných má zkušenost s produkty Adobe, Corel je možné vyzkoušet na <http://apps.corel.com/int/cz/products/cdgs/index.html> nebo na http://www.painterartist.com/rw/product/paint-program/?_ga=1.98449244.277607681.1430556993,
- byly také zmíněny freewarové programy pro střih videa, např. NCH VideoPad Editor,
- v diskusi zaznělo doporučení pořídit monitory velikosti 27",
- účastníci semináře od projektu *Podpora uměleckého vzdělávání v ČR* očekávají širší nabídku vzdělávacích aktivit v oblasti využití digitálních technologií ve výuce (nejlépe formou akreditovaných seminářů, které budou rozloženy během celého trvání projektu, a které budou mít ucelenou koncepci),
- dalším bodem diskuse byla filmová tvorba na ZUŠ,
- v závěru diskuse Robert Mimra představil další kroky k realizaci projektu – během dubna mohou školy doplnit výběr v dotaznících, v této věci bude se zástupci škol za Portedo o.p.s. komunikovat Regina Bednaříková, do konce května budou upřesněny technické specifikace vybavení učeben, do konce června budou připraveny podklady pro rozpočet projektu, během léta bude sepsán podrobný projektový záměr.

Na <http://eurohudebka.cz/phpBB3/viewtopic.php?f=3&t=2#p13> je možné pokračovat v diskusi.

4. 5. 2015 zapsat Robert Mimra

Portedo o.p.s.

Email: office@portedo.cz

Tel.: 604 170 749

<http://eurohudebka.cz/>