

# MÍT SVĚT PŘEČTENÝ / METODIKA

---

P3 – Edukační program zaměřený na cestu knihy od autora až ke čtenáři pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ  
Učíme se ve světě komiksu



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

# OBSAH

<b>1</b>	<b>Vzdělávací program a jeho pojetí</b>	<b>4</b>
1.1	Základní údaje	4
1.2	Anotace programu	4
1.3	Cíl programu	5
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu	6
1.5	Forma	7
1.6	Hodinová dotace	7
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny	7
1.8	Metody a způsoby realizace	7
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	8
1.10	Materiální a technické zabezpečení	14
1.11	Plánované místo konání	14
1.12	Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu	14
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	15
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití	15
<b>2</b>	<b>Podrobně rozpracovaný obsah programu</b>	<b>16</b>
2.1	Tematický blok č. 1 (Historie komiksu) – 2,5 hodiny	16
2.2	Tematický blok č. 2 (Komiksové knihy) - 2 hodiny	18
2.3	Tematický blok č. 3 (Výrazy v komiksu) – 2 hodiny	22
2.4	Tematický blok č. 4 (Bublina) – 2 hodiny	24
2.5	Tematický blok č. 5 (Párování) – 2 hodiny	27
2.6	Tematický blok (Setkání s autorem) – 1 hodina	29
2.7	Tematický blok (Vzniká komiks) – 2 hodiny	30
2.8	Tematický blok (Tvorba a kompozice knihy) – 2,5 hodiny	31
	<b>Podrobně rozpracovaný obsah programu SVP</b>	<b>32</b>
2.1	Tematický blok č. 1 (Historie komiksu) – 2 hodiny	32
2.2	Tematický blok č. 2 (Komiksové knihy) – 2 hodiny	36
2.3	Tematický blok č. 3 (Výrazy v komiksu) – 2 hodiny	40
2.4	Tematický blok č. 4 (Bublina) - 2 hodiny	45
2.5	Tematický blok č. 5 (Párování) – 2 hodiny	51
2.6	Tematický blok (Setkání s autorem) – 1 hodina	61
2.7	Tematický blok (Vzniká komiks) – 2 hodiny	63
2.8	Tematický blok (Tvorba a kompozice knihy) – 3 hodiny	68
<b>3</b>	<b>Metodická část</b>	<b>70</b>
3.1	Metodický blok č. 1 (Historie komiksu)	70
3.2	Metodický blok č. 2 (Komiksové knihy)	78
3.3	Metodický blok č. 3 (Výrazy v komiksu)	85
3.4	Metodický blok č. 4 (Bublina)	90
3.5	Metodický blok č. 5 (Párování)	99
3.6	Metodický blok č. 6 (Setkání s autorem)	107
3.7	Metodický blok č. 7 (Vzniká komiks)	109
3.8	Metodický blok č. 8 (Tvorba a kompozice knihy)	113
	<b>Metodická část SVP</b>	<b>117</b>
3.1	Metodický blok č. 1 (Historie komiksu)	117
3.2	Metodický blok č. 2 (Komiksové knihy)	119
3.3	Metodický blok č. 3 (Výrazy v komiksu)	123
3.4	Metodický blok č. 4 (Bublina)	127
3.5	Metodický blok č. 5 (Párování)	131
3.6	Metodický blok č. 6 (Setkání s autorem)	135



3.7	Metodický blok č. 7 (Vzniká komiks)	137
3.8	Metodický blok č. 8 (Tvorba a kompozice knihy)	139
4	<b>Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu</b>	<b>143</b>
5	<b>Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů</b>	<b>167</b>
6	<b>Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi</b>	<b>189</b>
7	<b>Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu</b>	<b>195</b>
8	<b>Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu</b>	<b>196</b>



# 1 VZDĚLÁVACÍ PROGRAM A JEHO POJETÍ

## 1.1 ZÁKLADNÍ ÚDAJE

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	„Mít svět přečtený aneb spolupráce knihoven a škol ve vzdělávání v Ústeckém kraji“ CZ.02.3.68/0.0/0.0./16_032/0008225
Název programu	P3 – Edukační program zaměřený na cestu knihy od autora až ke čtenáři pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ
Název vzdělávací instituce	Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, příspěvková organizace
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	<a href="https://www.svku.cz/">https://www.svku.cz/</a>
Kontaktní osoba	Jiří Starý
Datum vzniku finální verze programu	10. 4. 2022
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	KA 4
Forma programu	prezenční
Cílová skupina	Žáci 6. a 7. ročníku ZŠ a ZŠ Speciální
Délka programu	16 vyučovacích hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Učíme se ve světě komiksu  Spolupráce škol, školských zařízení a ostatních organizací a institucí jako center vzdělanosti a kulturně-spoločenského zázemí v obci, spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů zacílených na děti a mládež kulturními a paměťovými institucemi na venkově a v menších obcích, využívání potenciálu sítě knihoven a případně i jiných kulturních institucí jako přirozených komunitních center v obcích.
Tvůrci programu Odborný garant programu	Tvůrci: Mgr. Kamila Nováková, Mgr. Kateřina Frišová, Marie Benatská, Václav Školoud Garant: Mgr. Ivan Niklas
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	Ano

## 1.2 ANOTACE PROGRAMU

Zapojením do projektových aktivit by se žáci měli seznámit s různými příklady komiksu jako literárně-výtvarným útvarrem. Setkání budou vedena formou schůzek s knihovnicí, formou výukových jednotek s různými tématy vztahujícími se ke komiksovým ukázkám a formou besed, během nichž žáci projeví svůj zájem – mohou klást dotazy, porovnávat příklady své tvorby apod. V rámci projektových aktivit bychom rádi navštívili knihovnu. Zajímavá by byla i beseda s autorem komiksů.

V průběhu lekcí by se žáci měli věnovat i tvůrčím aktivitám. Jejich práce bude vedena tak, aby tvořili jednotlivé části komiksu (jedná se o pokusy se zaměřením na výslednou podobu jak slovesnou, tak i výtvarnou), což je nutné ze samotné podoby našeho hlavního cíle, tj. tvorby vlastního komiksu.

## 1.3 CÍL PROGRAMU

Hlavním cílem našeho programu je prožitkové seznámení žáků s uměleckým médiem komiksu ve všech rovinách, které vyvrcholí vydáním knihy komiksových příběhů. Viditelným hmatatelným cílem našeho programu je vlastní kniha komiksových příběhů pro každého zapojeného žáka. Jednotlivé dílčí cíle budou spjaty s cíli konkrétních výukových jednotek. Jako jeden z předních cílů jsme si stanovili návštěvy jiných prostor než školních a komunikaci s dalšími odborníky než učiteli. Mezi konkrétní cíle bychom zařadili seznámení s historií komiksu jako zajímavým literárně-výtvarným útvarrem, s komiksovou tvorbou starší i současnou, četbu jednotlivých komiksových děl, besedu s autory, charakteristiky některých známých komiksových postav a exkurze. Dalším cílem je i samotné představení komiksu jako knihy, kde není tak velké množství textu. Obrázková forma může přilákat ke knihám i některé „nečtenáře“, které odradí velké množství textu bez obrázků.



## 1.4 KLÍČOVÉ KOMPETENCE A KONKRÉTNÍ ZPŮSOB JEJICH ROZVOJE V PROGRAMU

Žáci se na základě rozboru ukázek seznamují s různými tématy, komiks se může věnovat některé historické i soudobé skutečné události. Učí se například rozlišovat fikci od skutečnosti. Dalším pozitivem je samotná práce s literárním textem, rozvoj čtenářské gramotnosti, pochopení děje a výchova – vedení ke čtenářství. Žáci se pokouší i o vlastní tvorbu, obhajují a vysvětlují své nápady: postava, děj, ztvárnění, zápletka, závěr.

Významné je také srovnání vlastní práce s ostatními – v čem se liší, v čem je zajímavá a jedinečná. V této chvíli se žáci seznamují s principem zdrojování a vlastnických práv.

V programu jsou rozvíjeny klíčové kompetence k učení; kompetence k řešení problémů; kompetence komunikativní; kompetence sociální a personální; kompetence občanské; kompetence pracovní.

### Kompetence k učení

Při společné četbě nabízených knih, rozhovorech mezi sebou, besedách s autory a knihovníky, workshopech a exkurzích

- žáci si osvojují a rozvíjejí čtenářské dovednosti
- aktivně se zapojují do vyučovacích lekcí – uplatňují poznané ve vyučovacím procesu
- získávají sebedůvěru, důvěru ve vlastní vyjadřovací schopnosti a názor
- při tvorbě rozvíjejí tvořivost a fantazii
- pracují s různými výtvarnými prostředky a materiály
- kriticky posuzují své dosavadní znalosti a vyvozují, které informace dříve získané lze využít k aktuální práci
- vyvozují závěry ze získaných poznatků

### Kompetence k řešení problémů

Při tvorbě jednotlivých částí budoucí knihy, besedách a exkurzích

- vzájemně spolupracují, motivují se, hodnotí se a kritiku také vnímají
- navrhují různá řešení a z nich vycházejí pro další práci
- volí vhodné způsoby řešení
- tvoří literární text, navrhují promluvy postav do dialogů a posuzují posun děje
- experimentují s výtvarnými prostředky a materiály, tím poznávají jejich specifika a limity
- promýšlejí a plánují způsob řešení
- využívají vlastního úsudku při řešení úkolů
- využívají vlastních zkušeností a dovedností
- uvědomují si zodpovědnost za své rozhodnutí

### Kompetence komunikativní

Při besedách s autory, diskuzích a rozhovorech se zapojují do těchto diskuzí, vznášejí dotazy a získávají nové informace – znalosti

- aktivně se zapojují do diskuze, učí se hlasitě projevit
- formulují své myšlenky – názory, plánují promluvy
- vyjadřují své myšlenky uceleně a jasně
- vyjadřují se kultivovaně



- vhodně reagují na promluvy ostatních, jsou vstřícní
- dokážou tvořit a vnímat konstruktivní kritiku
- dokážou se chovat zdravě asertivně
- dokážou přijmout názor jiných, nápady na změnu a vyhodnocují je
- zvládnou naslouchat druhým a vhodně reagují na jejich hodnocení

#### **Kompetence sociální a personální**

Při společném tvoření návrhů částí – kapitol – příběhů knihy, besedách a rozhovorech, při práci ve skupinách

- žáci se vzájemně respektují, někdy i tolerují
- spolupracují ve skupinách při řešení problémů
- jedinec přispívá k řešení problému
- snaží se dohodnout na společné práci i použité technice tvorby
- podílejí se na utváření příjemné atmosféry ve skupině
- jedinec požádá o pomoc a je ochoten poradit/pomoci ostatním

#### **Kompetence občanské**

Při seznámení se současnou i starší komiksovou literaturou pro žáky, při osobních setkáních s umělci

- pomocí textů, literárních děl a výtvarných ukázek si žáci formují postoj k životnímu prostředí a k přírodě
- pomocí textů, literárních děl a výtvarných ukázek si rozvíjejí vnímání našich tradic a kulturního a historického dědictví

#### **Kompetence pracovní**

Při společné tvorbě knihy, besedách a exkurzích, návštěvách různých institucí (knihovny, muzea) a aplikací těchto poznatků ve vlastních praktických pokusech

- žáci si stanoví vhodné postupy, dodržují je
- rozvrhnou si časovou strukturu a řídí se podle ní
- vnímavě a slušně přistupují ke své práci a k okolí
- udržují v pořádku své místo i pomůcky
- pracují s nutným množstvím materiálu
- šetrně zacházejí se svěřeným materiálem
- dokážou po skončení práce uklidit, uvést své pracovní místo do původního stavu, vrátit ještě využitelný materiál
- pracují bezpečně s ohledem na sebe, s ohledem ke spolužákům a s ohledem ke svěřenému materiálu

## **1.5 FORMA**

Program je realizován ve formě výukových jednotek v rozmezí 1-3 vyučovací hodiny / výukového bloku v rámci jednoho tématu, ve kterých si chceme vytvořit dostatečný časový prostor pro závěrečnou hodnotící část a dotazy účastníků. Jednotlivé lekce tvoří podle stanoveného tématu například i pokusy o samostatnou tvorbu, jejich prezentování a porovnání prací s ostatními zapojenými spolužáky, rozhovory a veřejné prezentace.

Pojetí realizace tohoto vzdělávacího programu pro žáky s SVP je ryze variantní. Tvůrci programu se pokoušeli o to, aby



provedených změn ve variantě programu pro žáky s SVP bylo co nejméně. Nicméně s přihlédnutím na zdravotní postižení/ vzdělávací/sociální znevýhodnění těchto žáků a z toho leckdy nižší úroveň znalostí a schopností bylo nutné přistoupit k určité modifikaci aktivit. Modifikace proběhla jednak v časech určených pro realizaci jednotlivých aktivit a také v samotné změně obsahu i použitých pomůcek pro realizaci těchto aktivit. V kapitole č. 2 a 3. jsou tedy aktivity popsány odděleně. Stejně tak jsou oddělené i přílohy v kapitole č. 5. Části tohoto dokumentu týkající se realizace vzdělávacího programu pro žáky s SVP jsou pro přehlednost podbarveny zelenou barvou.

## 1.6 HODINOVÁ DOTACE

Rozsah programu je nastaven na šestnáct vyučovacích hodin tak, aby kopíroval formát vyučovací hodiny školské praxe (1 vyučovací hodina = 45 minut).

## 1.7 PŘEDPOKLÁDANÝ POČET ÚČASTNÍKŮ A UPŘESNĚNÍ CÍLOVÉ SKUPINY

Program, který vznikl v rámci projektu, jehož cílem je propojování formálního a neformálního vzdělávání a předávání klíčových kompetencí dětí MŠ a žáků ZŠ a SŠ, je určen pro žáky 6. a 7. ročníků základní školy. Vzhledem k tomu, že do projektu je zapojen jeden třídní kolektiv žáků, je nutné jej respektovat i vzhledem k organizačním změnám v průběhu školního roku, které s sebou nese školská praxe (změny v kolektivu z důvodu přistěhování, odstěhování, odchod do jiné školy a podobně), ideální počet žáků ve skupině se ustálil na 20. Maximální počet je 30. Při tomto počtu bude nutné dílčím způsobem aktivity programu upravit.

SVP – Maximální a také ideální počet účastníků je v tomto programu nastaven na 10 žáků šestého či sedmého ročníku SZŠ.

## 1.8 METODY A ZPŮSOBY REALIZACE

Níže jsou popsány metody práce, které budou využity pro rozvoj klíčových kompetencí.

### Metody diskuzní

Metoda diskuzní předpokládá určité povědomí o dané otázce, problematice, o které máme diskutovat. Jedná se o konfrontaci názorů, z nichž některé mohou být značně odlišné. Na žákovský projev je kladen důraz z mnoha pohledů. Nejdůležitějšími jsou schopnost vést – účastnit se kultivované diskuze, respektovat názor druhého, umět obhájit názor vlastní a ochota najít kompromisní stanovisko. Ze strany učitele je vhodné dovést žáky k takovému konečnému kompromisu.

Diskuzní výukovou metodu využíváme ve všech částech výukového procesu, využívají ji pracovníci formálního a neformálního vzdělávání při workshopových lekcích s pedagogy i knihovníky, při setkání s autory, ilustrátory a dále žáci mezi sebou. Diskuze se osvědčuje v situacích a v případech, kdy lze mít na dané věci různé názory, kdy jde o to seznámit se s novými poznatky nebo zkušenostmi. V rámci této metody se žáci naučí utvářet své hodnotové postoje, vytvářet vlastní názory a umět si je hájit.

Metody práce se budou uplatňovat při setkáních s knihovníky, s pracovníky z praxe, s profesionálními autory. Diskuzní metody práce se dobře uplatňují ve skupině, ve které se žáci znají již z dřívějších diskuzí, znají pravidla a jsou vedeni k tomu, aby podle těchto pravidel pracovali.

Metoda bude použita také během realizace programu, kdy budou žáci své jednotlivé kroky prezentovat ostatním, obhajovat svůj názor a přijímat připomínky ostatních. Diskuzní metody slouží především k rozvoji klíčové kompetence komunikace, schopnosti učit se, k rozvoji kulturního povědomí a schopnosti vyjádření.

### Metody heuristické

Heuristická metoda předpokládá vlastní aktivitu žáka jako účastníka poznávání – získávání informací. Také předpokládá schopnost poznávání z daných možných předkládaných aktivit. Metody heuristické patří mezi nejvýznamnější z pohledu práce nad projektem a samotné aktivní práce se žáky.

Heuristickou výukovou metodu budou využívat pracovníci formálního a neformálního vzdělávání především při workshopových lekcích s pedagogy i knihovníky, při setkání s autory, ilustrátory a knihvazači. V rámci této metody žáci nacházejí řešení daného problému. Metody práce se budou uplatňovat při setkáních s profesionálními autory, sezna-



mování se s různými formami podoby knižního média. Metoda bude použita také během samotné tvorby komiksové knihy. Heuristické metody slouží především k rozvoji klíčové kompetence k učení; kompetence k řešení problémů; kompetence sociální a personální; kompetence pracovní.

### Didaktické hry

V některých výukových jednotkách našeho programu přistoupíme k využití didaktických her. Jedná se například o hry rozhodovací, soutěž, problémové úlohy, hry pro učení sociálním dovednostem, hraní rolí, dramatizace, hry pro osvojování jazykových a komunikačních dovedností. Didaktické hry zařadíme především jako oživovací prvek – aktivace k práci, dále i jako úvodní – motivační část výukových jednotek, dramatizace například pomůže posunout dějovou stránku příběhu. Didaktické hry rádi využíváme i pro to, že žáci spolu musí komunikovat, musí kooperovat, pracovat živou formou, mohou využít pohyb. Celkově se jedná o aktivizující metodu práce.

## 1.9 OBSAH – PŘEHLED TEMATICKÝCH BLOKŮ A PODROBNÝ PŘEHLED TÉMAT PROGRAMU A JEJICH ANOTACE VČETNĚ DÍLČÍ HODINOVÉ DOTACE

### 1.9.1 Tematický blok č. 1 (Historie komiksu) – 2,5 hodiny

Cílem tematického bloku je seznámit žáky s historií komiksu. Budeme sledovat vývoj komiksu od jeho prvopočátků (jeskynních maleb) až po současnou komiksovou produkci. Téma bude žákům představeno formou prezentace, pracovní list pak prověří získané znalosti. Diskuze upevní jejich znalosti a zhodnotí výsledky učení.

#### **Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,5 hodiny**

Žáci v motivační úvodní části, po seznámení s knihovnicí, vyplní první část pracovního listu (Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Úmyslně zcela bez přípravy nebo úvodní přípravy si mají vybavit a zaznamenat, co o komiksu ví, které příklady si vybaví, jak ho poznají, jaké části jej tvoří apod.

#### **Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,5 hodiny**

Knihovnicí vytvořená prezentace zaměřená na historii komiksu, seznámení se základními pojmy i částmi komiksu, jednoduchý úvod jako uvedení do problematiky. Promyšlená, věku odpovídající prezentace uzpůsobená tak, aby se žáci poutavou, živou, barevnou formou seznámili se zajímavými informacemi o dané problematice (Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)).

#### **Téma č. 3 (Diskuze) – 0,5 hodiny**

Prostor pro případné dotazy žáků. Realizátor svými dotazy rozvine diskuzi na téma nejstaršího komiksu. Diskuze pak bude vycházet i ze zájmu žáků o téma a z předchozích hodin.

#### **Téma č. 4 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny**

Práce s druhou částí pracovního listu, kde žáci vyplňují podobné zadání, ale již s novými – v hodině získanými – znalostmi z prezentace a diskuze.

#### **Téma č. 5 (Porovnání obou částí pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodiny**

Na základě svých odpovědí žáci vyvodí (Kapitola 5: Příloha 1: Návrh řešení pracovního listu k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)), co nového o komiksu poznali, jaké nové informace získali, co je zaujalo. Vyvozením rozdílných odpovědí si znovu uvědomí, jaké nové informace teď mohou využívat. Následně spolužáci diskutují o svých názorech, nově získaných informacích.

### 1.9.1 Tematický blok č. 1 (Historie komiksu) – 2 hodiny (SVP)

Cílem tematického bloku je seznámit žáky s historií komiksu. Žáci sledují vývoj komiksu od jeho prvopočátků až po současnou komiksovou produkci. Žáci se seznamují s problematikou formou prezentace a ověřují si znalosti pomocí





pracovních listů. Dílčím cílem je připravit žáky na budoucí výuku zaměřenou na poznávání komiksové platformy s konečným výstupem v podobě komiksového sborníku.

### **Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,75 hodiny**

Hodina se odehrává ve třídě s projektorem. Žáci jsou v úvodu motivováni představením koncepce projektu se zaměřením na komiks. V další části žáci vyplňují pracovní list (Kapitola 4: Příloha 1 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)), ve kterém zjišťují hloubku vlastních znalostí o komiksech.

### **Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,75 hodiny**

Knihovníky vytvořená a zprostředkovaná prezentace s možností využití ve vlastních prostorách. Prezentace je zaměřená na historii komiksu, seznámení se základními pojmy i částmi komiksu, jednoduchý úvod jako uvedení do problematiky. Promyšlená, věku odpovídající prezentace uzpůsobená tak, aby se žáci poutavou, živou, barevnou formou seznámili se zajímavými informacemi o dané problematice (Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)).

### **Téma č. 3 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny**

Práce s druhou částí pracovního listu, kde žáci vyplňují podobné zadání, ale již s novými, v hodině získanými znalostmi z prezentace. Konečné vyhodnocení a porovnání pracovních listů.

## **1.9.2. Tematický blok č. 2 (Komiksové knihy) – 2 hodiny**

Cílem tematického bloku je seznámit žáky s komiksovými knihami, různými tituly. Žáci si budou prohlížet konkrétní knihy, aby se seznámili se slavnou soudobou komiksovou produkcí. Pro žáky budou v knihovně připraveny knihy a časopisy s komiksovými příběhy, které si budou pročítat. Pracovní list pak prověří jejich pozornost a získané znalosti. Diskuze upevní jejich znalosti a zhodnotí výsledky učení.

### **Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny**

Žáci v motivační úvodní části po přivítání s knihovníky vytvoří pravidla pro práci s knihou. Sami navrhnou jednotlivé body pro bezpečné zacházení s knihami, diskutují o nich a vybírají deset nejdůležitějších, na kterých se v diskuzi shodnou. Těchto několik bodů pak zapíšou jako řád. Podle řádu se pak řídí při samotném čtení v knihovně.

### **Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 1 hodina**

Žáci si prohlížejí komiksové knihy, pročítají příběhy, vnímají autorův styl, bubliny – jak jsou zapsány jednotlivé promluvy a porovnávají vše s dalšími příběhy v knihách i časopisech. Vhodné je, aby v průběhu této časové jednotky měl každý z žáků v ruce alespoň čtyři tituly, aby měl dostatečnou možnost k porovnání děl.

### **Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodiny**

Žáci vyplní pracovní list (Kapitola 4: Příloha 3: Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)), kterým si připomenou základní získané informace. Vzpomínají na autory, tituly a příběhy, na hrdiny, kteří se v příbězích objevovali. Vybavují si hlavního hrdinu, jeho vlastnosti a vnější charakteristiku. Návrh řešení je uveden v Kapitole 5: Příloha 3: Návrh řešení pracovní listu k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy), vybraná žákovská řešení pak v Kapitole 5: Příloha 4: Vybraná žákovská řešení Pracovního listu k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy). Následně diskutují o svých odpovědích, porovnávají, které tituly si vybavili, na které hrdiny si vzpomněli a jak je charakterizovali. Samotná diskuze pak bude vycházet ze zájmu žáků o komiksové knihy a jejich hrdiny.

## **Tematický blok č. 2 (Komiksové knihy) – 2 hodiny (SVP)**

Cílem tematického bloku je seznámit žáky s komiksovými knihami, různými tituly. Žáci si budou prohlížet konkrétní knihy, aby se seznámili se slavnou a soudobou komiksovou produkcí. Pro žáky budou v knihovně připraveny knihy a časopisy s komiksovými příběhy, které si budou pročítat. Pracovní list pak prověří jejich pozornost a získané znalosti. Úspěšnost výukové jednotky zhodnotí žáci společně s realizátory.



**Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny**

Žáci se v motivační úvodní části seznámí s knihovníky. Poté žáci společně s realizátory určí pravidla pro práci s knihou. Body pro bezpečné zacházení s knihou navrhnou samotní žáci. Dohromady zapíšou deset nejdůležitějších bodů, které se stanou řádem pro práci s knihou. Tímto řádem se budou žáci při čtení v knihovně řídit.

**Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 0,75 hodiny**

Žáci si prohlížejí komiksové knihy, pročítají příběhy, vnímají autorův styl, bubliny – jak jsou zapsány jednotlivé promluvy a porovnávají vše s dalšími příběhy v knihách i časopisech. Vhodné je, aby v průběhu této časové jednotky měl každý z žáků v ruce několik různých titulů ke komparaci.

**Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,75 hodiny**

Žáci vyplní pracovní list ((Kapitola 4: Příloha 3 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)), kterým si připomenou základní získané informace. Vzpomínají na autory, tituly a příběhy, na hrdiny, kteří se v příbězích objevovali. Vybavují si hlavního hrdinu, jeho vlastnosti a vnější charakteristiku. Následně žáci své práce prezentují nebo předají realizátorovi, který je po další domluvě ne/prezentuje (záleží na individuální domluvě s každým žákem) před třídou. Na konci hodiny si žáci odnáší své pracovní listy do školy, kde si je ukládají jako inspiraci pro další práci.

**1.9.3 Tematický blok č. 3 (Výrazy v komiksu) – 2 hodiny**

Pro samotné vymýšlení a sestavení závěrečného díla je potřeba klást důraz na praktickou otázku. Žáci se v této lekci seznámí se základními jednoduchými technikami výtvarné práce. Učí se, jak vyjádřit náladu, pocit i charakteristiku postavy. Vyzkoušejí si nakreslit postavy a jejich obličej – výrazy, u kreseb spolužáků odhadují autorův zájem. Stěžejní je závěrečné shrnutí práce a vyslovování vlastních názorů na práci ostatních. Dochází tak k uvědomování si základních postupů pro tvorbu komiksu a k autokorekci případných chyb.

**Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny**

Připomeneme pravidla pro práci s knihou (viz Kapitola 2.2 Tematický blok č. 2 (Komiksové knihy)). V různých komiksových knihách žáci pozorují výrazy postav a snaží se vysvětlit, jakým způsobem je vyjádřena – nakreslena – zdůrazněna vlastnost, pocit, postoj postavy. Uvádějí, jak autor dosáhl efektu, podle kterého poznáme, co si postava myslí, jak reaguje. Porovnávají své odhady a hodnocení s ostatními. Definují, jak mohou dosáhnout výrazu, jak kresbu nasměrovat.

**Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny**

Žáci se věnují své vlastní tvorbě – kresbě. Po teoretické části, kde vyvozovali základní znaky pro tvorbu určitých postojů – pocitů- výrazů podle autora komiksového díla, se pokoušejí o vlastní tvorbu, a to s využitím těchto zákonitostí, pravidel. Kresby jsou zaměřeny na vystihnout výrazu, a to především v obličejové části postavy, abychom se mohli soustředit na konkrétní detaily.

**Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny**

V závěru si žáci vyměňují své práce, spolužáci odhadují, o jaké vyjádření, pocit, postoj se mělo v dané kresbě jednat. Následně diskutují – autoři obhajují a vysvětlují, proč právě takto nakreslili daný výraz, ostatní hodnotí, zda se jim to povedlo, případně navrhnou, v čem by provedli změnu, kde by využili jiný nápad.

**Tematický blok č. 3 (Výrazy v komiksu) – 2 hodiny (SVP)**

Před samotným kreslením komiksových příběhů a sestavením komiksového sborníku je potřeba osvojit si praktickou část tvorby komiksu. Žáci se v této lekci seznámí se základními jednoduchými technikami výtvarné práce. Učí se, jak vyjádřit náladu, pocit i charakteristiku postavy. Vyzkouší si nakreslit postavy a jejich obličej. Důležité je závěrečné zhodnocení výtvorů. Dochází tak k uvědomování si základních postupů pro tvorbu komiksu a k autokorekci případných chyb.

**Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny**

Realizátor znovu využije papír s pravidly pro práci s knihou, který má z předchozí výukové jednotky. Připomeneme žákům



pravidla (viz Kapitola 2.2 Tematický blok č. 2 (Komiksově knihy)). Žáci v různých komiksových knihách analyzují výrazy postav a snaží se vysvětlit, jakým způsobem je vlastnost vyjádřena. Zjišťují, jak autor dosáhl efektu, podle kterého poznáme, co si postava myslí a jak reaguje. Vyplňují pracovní list zaměřený na problematiku výrazů obličejů (Příloha 4 a 5 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)).

#### **Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny**

Žáci samostatně kreslí. Po úvodní části, kde se seznámili se základními znaky a pravidly pro tvorbu určitých výrazů obličejů, se snaží vytvořit vlastní podoby výrazů. Kresba obsahuje náčrt celé postavy se speciálním zaměřením na část obličejů.

#### **Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny**

V závěru žáci průběžně odevzdávají své práce realizátorům, s kterými své výtvořby proberou. Následně realizátor prezentuje před žáky jednotlivé výtvořby a žáci odhadují, o jaké vyjádření, pocit, postoj se mělo v dané kresbě jednat. Žáci společně s realizátory jednotlivé výtvořby zhodnotí.

### **1.9.4 Tematický blok č. 4 (Bublina) – 2 hodiny**

Základním cílem je uvědomit si těsnou souvislost mezi obrazovou a textovou částí komiksu jako díla. Výsledkem bude sjednocení a správné přiřazení promluv k obrazové části. Důležité je hodnocení samotného výsledku, jeho obhajoba a případně i posouzení ostatních. Motivačním prvkem je využití vlastnoručně vyrobených postavíček. Tato lekce je výrazně založena na aktivitě žáků a praktické stránce při tvorbě postav.

#### **Téma č. 1 (Rozdělení do skupin a dramatické výstupy s promluvami) – 0,5 hodiny**

V úvodní fázi výukové jednotky jsou žáci rozděleni do skupin a tvoří – hrají dialogy. Soustředí se na promluvy, jednotlivé dialogy, povolen je i metajazykový projev, který je v komiksech přepisován různým individuálním způsobem. Promluvy si mohou zapisovat pro pozdější náplň hodiny.

#### **Téma č. 2 (Tvorba ve skupinách) – 0,75 hodiny**

Žáci tvoří figurky z modelíny a pro své příběhy jim vkládají jednotlivé promluvy, které byly inspirovány dramatickými výstupy z úvodní části hodiny. Musejí si poradit i s přepisem a naznačováním zvuků jako bublin. Vytvoří jakési scény s postavou a bublinou (využití 3D práce a praktické výtvarné práce žáků).

#### **Téma č. 3 (Prezentace prací, hodnocení, diskuse) – 0,75 hodiny**

Prezentace vytvořených prací – scén – vysvětlení, o který dialog a situaci se mělo jednat. Vystižení příběhu a popsání konkrétní části, kterou žáci chtěli ztvárnit. Každá skupina popisuje své dílo a vysvětluje přiřazení bublin v dialogu (Ukázky žákovských prací obsahuje Kapitola 5: Příloha 5: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 4 (Bublina)).

### **Tematický blok č. 4 (Bublina) – 2 hodiny (SVP)**

Hlavním cílem tematického bloku je uvědomit si těsnou souvislost mezi obrazovou a textovou částí komiksu jako celku. Výsledkem bude sjednocení a správné přiřazení promluv k obrazové části. Důležité je společné hodnocení výsledku a motivace do dalších částí programu. Tato lekce je výrazně založena na aktivitě žáků a praktické stránce při tvorbě postav.

#### **Téma č. 1 (Tvorba postav a bublin) – 1,5 hodiny**

Žáci tvoří figurky z modelíny a pro své příběhy jim vkládají jednotlivé promluvy, které samostatně vymýšlí. Promluvy zaznamenávají na bubliny vystřižené ze čtvrtky. Tvoří vždy dvě postavy a jejich dialog. Vytvoří scény s postavou a bublinou (využití 3D práce a praktické výtvarné práce žáků).

#### **Téma č. 2 (Prezentace prací, hodnocení, diskuse) – 0,5 hodiny**

Prezentace vytvořených prací – scén – vysvětlení, o který dialog a situaci se mělo jednat. Vystižení příběhu a popsání konkrétní části, kterou žáci chtěli ztvárnit. Každý individuálně prezentuje své dílo realizátorovi.



### **1.9.5 Tematický blok č. 5 (Párování) – 2 hodiny**

Pro samotné vymýšlení a sestavení závěrečného díla je potřeba, aby se žáci naučili spojovat grafickou stránku s textem, aby pochopily souvislost mezi těmito dvěma základními částmi komiksového díla. Žáci se v této lekci učí, jak je důležitá součinnost mezi textem v bublině a výtvarným vyjádřením, a to pro samotné vyjádření a posunutí děje. Vyzkoušejí si nakreslit postavy a jejich obličej, mohou využít i svých děl z minulých lekcí. Nástavbou je vytváření promluv a spojování je s obličejí – postavami. Stěžejní je závěrečné shrnutí práce a vyslovování vlastních názorů na práci ostatních. Žáci se naučí základní postupy pro budoucí tvorbu komiksu jako viditelného výstupu celého projektu.

#### **Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina**

Stanovení základní struktury hodiny, zadání a vysvětlení práce, rozdělení pomůcek. Na lékařské špachtli žáci nalepí výsledky své práce: nakreslenou postavu, kde z každé strany dřívka je jiný výraz postavy, případně obličej. Žáci tvoří kresby na papír – výrazy obličej, případně celou postavu, a to tak, že z každé strany dřívka bude vidět jiný. Obě strany dřívka se tak dají využít v různých kombinacích. Stejným způsobem vytvoří promluvy – jednotlivé věty nebo jejich části ve formě bublin, které nalepí na další dřívko (opět dvě různé promluvy nalepí k sobě, každá je pak viditelná z jiné strany). Žáci si sami vytvářejí svou pomůcku pro další práci.

#### **Téma č. 2 (Losování a tvorba komiksového okna) – 0,5 hodiny**

Všechny vytvořené obrázky a promluvy na dřívkách hodíme do krabice a dvojice žáků si vytáhne čtyři nahodilá dřívka. Jejich úkolem je využít je tak, aby dvojice vytvořily část příběhu, přiřadily promluvu k výrazu. Žáci tím rozvíjejí vlastní fantazii a jsou nuceny vymýšlet předcházející i následný děj pro své vytvořené dvojice (Kapitola 5: Příloha 6: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 5 (Párování)). Před ostatními prezentují svou práci, své čtyři seřazené pomůcky, vysvětlují svou motivaci právě k tomuto výběru a řazení.

#### **Téma č. 3 (Prezentace prací a závěr) – 0,5 hodina**

Žáci hodnotí proběhlou lekci, vybírají nápady a postupy pro svou další tvorbu komiksu. Základem práce mělo být do-tvoření příběhu a uvědomění si specifika komiksu jako literárního textu, jeho závislosti na obrazové stránce. Žáci musí zformulovat jednou větou, jak je tato práce inspirovala k tvorbě komiksu, na co nesmí zapomenout, čeho se musí držet.

### **Tematický blok č. 5 (Párování) – 2 hodiny (SVP)**

Poslední blok před vymýšlením a sestavením závěrečného komiksového sborníku má žáky naučit spojovat grafickou a textovou stránku komiksu, aby pochopili souvislost mezi těmito dvěma částmi. Žáci se v této lekci učí, jak je důležitá součinnost mezi textem v bublině a výtvarným vyjádřením. Vyzkouší si nakreslit obličej a spojit je s vlastním textem. Později se také pokusí napsat text a nakreslit obličej podle vylosovaného zadání.

#### **Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina**

Seznámení se strukturou hodiny. Rozdání pomůcek, zadání a vysvětlení práce. Na lékařské špachtli žáci nalepí jimi vytvořené obličej. Na špachtli bude z každé strany jeden, vždy jiný obličej (výraz obličej). Obličej budou nalepeny rubovou stranou k sobě tak, aby byla špachtle oboustranná. Stejným způsobem vytvoří promluvy – jednotlivé věty nebo jejich části ve formě bublin, které nalepí na další dřívko. Žáci si tyto pomůcky vytvářejí sami a nechávají si je jako inspirativní pomůcku pro tvorbu komiksového sborníku.

#### **Téma č. 2 (Losování a dotváření) – 1 hodina**

Všechny vytvořené obrázky a promluvy na dřívkách hodíme do krabice a každý žák si vylosuje jednu tyčku s obličejem a jednu tyčku s promluvou. Jejich úkolem je vytvořit k cizímu obličejí odpovídající promluvu a k cizí promluvě odpovídající obličej. Žáci tím rozvíjí vlastní fantazii a jsou nuceni reagovat na tvorbu autora, který vytvořil jimi vylosovaná dřívka. Svoji výslednou práci prezentují před spolužáky. Základem práce má být dotvoření příběhu a uvědomění si specifika komiksu jako literárního textu, jeho závislosti na obrazové stránce.



### **1.9.6 Tematický blok č. 6 (Setkání s autorem) – 1 hodina / 1 hodina (SVP)**

Cílem je inspirace ukázkou komiksových knih. Žáci se setkávají s autorem komiksových knih. Ověřují si tvůrčí zkušenost: zjišťují jeho motivaci a inspiraci ke psaní.

#### **Téma č. 1 (Setkání s autorem) – 1 hodina**

Žáci se setkávají s autorem/ilustrátorem knih a komiksů, kde zjišťují motivaci a inspiraci ke psaní a kreslení. Konfrontují své představy o tvorbě se zkušenostmi autora.

### **1.9.7 Tematický blok č. 7 (Vzniká komiks) – 2 hodiny**

Cílem je připravit konkrétní podklady pro tvorbu komiksového příběhu. Výtvarná tvorba podkladů pro komiks tvořený na základě dětské představivosti. Žáci předkreslují podklady, které využívají k tvorbě komiksového příběhu. Zaměřují se na detaily ve zpracování postav a obličejů. Vytváří promluvy jednotlivých charakterů a sepisují je k následnému použití v posledním bloku. Ověřují si tvůrčí zkušenosti, které posbírali v průběhu projektu. Řeší jednotlivé prvky kompozice jejich příběhu.

#### **Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny**

Vymyšlení struktury tvořeného komiksu. Počátek výtvarného a textového zpracování komiksu. Žáci připravují základní podklady pro tvorbu jejich komiksového příspěvku do připravovaného sborníku.

### **1.9.7 Tematický blok č. 7 (Vzniká komiks) – 2 hodiny (SVP)**

Cílem je připravit konkrétní podklady pro tvorbu komiksového příběhu. Výtvarná tvorba podkladů pro komiks tvořený na základě dětské představivosti. Žáci předkreslují podklady, které využívají k tvorbě komiksového příběhu. Zaměřují se na detaily ve zpracování postav a obličejů. Vytváří promluvy jednotlivých charakterů a sepisují je k následnému použití v posledním bloku. Ověřují si tvůrčí zkušenosti, které posbírali v průběhu projektu. Řeší jednotlivé prvky kompozice jejich příběhu.

#### **Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny**

Vymyšlení struktury tvořeného komiksu. Počátek výtvarného a textového zpracování komiksu. Žáci připravují základní podklady pro tvorbu jejich komiksového příspěvku do připravovaného sborníku.

### **1.9.8 Tematický blok č. 8 (Tvorba a kompozice knihy) – 2,5 hodiny**

Cílem je dokončení komiksového příběhu. Konečná tvorba komiksu na základě předpřipravených podkladů z minulého výukového bloku. Žáci dokreslují komiks podle předlohy z minulého výukového bloku. Dotváří promluvy jednotlivých charakterů a zařazují je do nakresleného příběhu. Ověřují si tvůrčí zkušenosti, které posbírali v průběhu projektu. Ladí jednotlivé prvky kompozice jejich příběhu. Formou dialogů se s realizátory shodují na konečné podobě sborníku.

#### **Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny**

Dokončování tvořeného komiksu. Konečné zpracování výtvarné a textové stránky komiksu. Žáci dokončují komiks na základě podkladů z předchozího výukového bloku. Dotváří vlastní komiks a prezentují jej.

#### **Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 0,5 hodiny**

Žáci předvedou vytvořené komiksy. Žáci společně s realizátorem hledají způsob, jakým uspořádat knihu. Návrh na realizaci je prezentován před všemi účastníky. Společně se shodnou na kompozici knihy.

### **1.9.8 Tematický blok č. 8 (Tvorba a kompozice knihy) – 3 hodiny (SVP)**

#### **Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny**

Dokončování tvořeného komiksu. Konečné zpracování výtvarné a textové stránky komiksu. Žáci dokončují komiks



na základě podkladů z předchozího výukového bloku. Dotváří vlastní komiks a v případě zájmu jej prezentují.

### Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 1 hodina

Žáci mohou předvést vytvořené komiksy. Žáci společně s realizátorem hledají způsob, jakým uspořádat knihu. Návrh na realizaci je prezentován před všemi účastníky. Společně se shodnou na kompozici knihy.

## 1.10 MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZABEZPEČENÍ

Název	Typ
Psací potřeby	
Pracovní listy	
Papír velkého formátu	
Pastelky	
Fixy	
Centropen či jiný úzký černý liner	
Skicák A4	Spotřební materiál
Modelína různých barev	
Kreslicí karton 120 g/m <sup>2</sup> A4	
Barevné papíry 80 g/m <sup>2</sup>	
Lékařská dřívka/špejle/dřívka od nanuků	
Psací potřeby na tabuli	
Vhodná komiksová knihy a časopisy	
Nůžky	Ostatní vybavení
Lepidlo	
Tabule	
Přístup k internetu	Elektronické vybavení
Počítač/laptop	
Městská hromadná doprava	Služby
Doprava osob Ústí nad Labem – Praha	

## 1.11 PLÁNOVANÉ MÍSTO KONÁNÍ

Realizace programu proběhla v Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem, p. o. a běžné či odborné třídě základní školy. Po navázání spolupráce s místní knihovnou, případně muzeem, je projekt přenositelný a snadno aplikovatelný i pro účastníky z jiných regionů a lze ho realizovat i v rámci školního výletu, školy v přírodě, letního tábora apod.

SVP – Realizace programu proběhla na Speciální základní škole a Praktické škole Ústí nad Labem, Pod Parkem 2788, příspěvková organizace a Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem, příspěvková organizace.

## 1.12 ZPŮSOB VYHODNOCENÍ REALIZACE PROGRAMU V OBDOBÍ PO UKONČENÍ PROJEKTU

Formy a metody evaluačních nástrojů jsou voleny dle cílové skupiny účastníků a formě vzdělávacího programu. Lze volit mezi dotazníky, záznamovými listy, rozhovory s účastníky, videoreportážemi, apod.

Popis programu je návodem na realizaci aktivit v jiných organizacích. Jednotlivé aktivity se dají ve větší míře využívat i samostatně a i tyto aktivity je možné adaptovat na vlastní možnosti. Přesné místo realizace aktivit vzdělávacího programu se pochopitelně může měnit v závislosti na umístění organizace. Doporučujeme však vzdělávací program realizovat kompletní ve spolupráci institucí formálního a neformálního vzdělávání tak, jak je to popsáno v tomto popisu.

Není však nutné na této spolupráci trvat, jelikož jsou aktivity programu na základě níže uvedeného popsány tak, aby je mohl realizovat pracovník formálního vzdělávání bez pracovníka v neformálním vzdělávání a naopak. Ze zkušeností, které realizátoři získali během tvorby a ověření vzdělávacího programu, je nutné poznamenat, že největší benefit se objevil díky spolupráci FV a NFV.



Jak je uvedeno výše, je možné jednotlivé aktivity realizovat i samostatně, ale rozhodně po částečné úpravě či vhodným navázáním na jiné aktivity. Níže popsané aktivity programu totiž tvoří dohromady nedílný celek.

Vzdělávací program je možný realizovat na ZŠ, ZŠ Speciální, v knihovně a případně i v muzeu. Do jisté míry se dají aktivity programu realizovat také v rámci zájmového vzdělávání v různých kroužcích v Domech dětí a mládeže apod. dle zaměření jednotlivých kroužků. Části programu se také dají realizovat během dlouhodobějších pobytových vzdělávacích akcí jakými, jsou např. školy v přírodě, tábory pro děti apod.

## 1.13 KALKULACE PŘEDPOKLÁDANÝCH NÁKLADŮ NA REALIZACI PROGRAMU PO UKONČENÍ PROJEKTU

Počet realizátorů/lektorů: Nejlépe 2 realizátoři

Položka		Předpokládané náklady
<b>Celkové náklady na realizátory/lektory</b>		12.800 Kč <sup>1</sup>
	Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů	200 Kč/hodina
z toho	Ubytování realizátorů/lektorů	0 Kč
	Stravování a doprava realizátorů/lektorů	0 Kč
<b>Náklady na zajištění prostor</b>		0 Kč
<b>Ubytování, stravování a doprava účastníků</b>		0 Kč
z toho	Doprava účastníků	0 Kč
	Stravování a ubytování účastníků	0 Kč
<b>Náklady na učební texty</b>		22.675 Kč
z toho	Příprava, překlad, autorská práva apod.	0 Kč
	Rozmnožení textů – počet stran:	22.675 Kč <sup>2</sup>
<b>Režijní náklady</b>		0 Kč
	Stravné a doprava organizátorů	0 Kč
	Ubytování organizátorů	0 Kč
	Poštovné, telefony	0 Kč
z toho	Doprava a pronájem techniky	0 Kč
	Propagace	0 Kč
	Ostatní náklady	0 Kč
	Odměna organizátorům	0 Kč
<b>Náklady celkem</b>		35.475 Kč
<b>Poplatek za 1 účastníka</b>		1.774 Kč <sup>3</sup>

## 1.14 ODKAZY, NA KTERÝCH JE PROGRAM ZVEŘEJNĚN K VOLNÉMU VYUŽITÍ

<https://www.svkul.cz/o-knihovne/projekty/evropske-projekty/mit-svet-precteny-aneb-spoluprace-knihoven-a-skol-v-usteckem-kraji/>

<http://www.rvp.cz>

Toto dílo je vystaveno pod licencí CC BY SA. Dílo smí být rozmnožováno a distribuováno prostřednictvím jakéhokoli média a formátu. Lze ho i upravovat pro jakýkoli účel. Je však nutné uvést autorství a poskytnout s dílem odkaz na licenci a vyznačit provedené změny. Odvozená změna musí být vystavena pod stejnou licencí jako původní dílo.

Fotografie, které jsou součástí projektu, patří do archivu autora a byly použity v souladu s nařízením GDPR.

1 2 realizátoři \* (16 hodin přípravy + 16 hodin realizace aktivit); uvedený výpočet odpovídá jednomu ověření, v rámci tvorby a ověření tohoto popisu vzdělávacího programu probíhalo ověření na běžné ZŠ a ZŠ Speciální  
2 Uvedená částka reflektuje průměr na sazbu a tisk vzniklé žákovské publikace, náklady se budou pochopitelně proměňovat v závislosti na počtu stran, použitého materiálu, vazbu, apod.  
3 Náklady jsou vypočítané na 20 žáků běžné třídy ZŠ.



## 2 PODROBNĚ ROZPRACOVANÝ OBSAH PROGRAMU

### 2.1 TEMATICKÝ BLOK Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU) – 2,5 HODINY

Naším společným cílem je tvorba komiksu a jeho následné knižní vydání. Abychom věděli, jak při takové tvorbě postupovat, musíme se nejdříve seznámit se základním vývojem, názvoslovím a historií komiksu.

#### 2.1.1 Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,5 hodiny

Pojďme si na začátek vyplnit tento papír s otázkami ([Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 \(Historie komiksu\)](#)) a zjistit, jak jsme na tom se znalostmi o komiksu. Výborně! Nyní krátce prodiskutujeme naše odpovědi a zjistíme, jak hluboko naše komiksové znalosti sahají.

#### Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)

##### Komiks – Co jsem věděl (předvídání)

Komiks je

Jednomu políčku se říká

Bublíny slouží k

Comic strip je

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např.

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je





### 2.1.2 Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,5 hodiny

Vypadá to, že ve znalostech o komiksu máme mezery. Pusťme si nyní prezentaci, která rozšíří naše obzory a odpoví nám na otázky, které jsme nedokázali samostatně zodpovědět (Kapitola 4: Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Tolik nových informací!

### 2.1.3 Téma č. 3 (Diskuze) – 0,5 hodiny

Prodiskutujme nyní novinky, které jsme se v prezentaci naučili. Shrňme si odpovědi na otázky jako jsou: Co je komiks? Co o něm víme? Jak ho poznáme? Které dílo bychom mohli považovat za nejstarší komiks? Vysvětleme termíny: panel, bublina, comic strip. Která současná komiksová díla nyní známe?

### 2.1.4 Téma č. 4 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny

Teď, když jsme si vše pěkně prodiskutovali, zkusíme znovu vyplnit papír s otázkami (Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Musíme se soustředit a vyplnit papír každý sám.

#### Komiks – Co jsem se dozvěděl (po prezentaci)

Komiks je

Jednomu políčku se říká

Bubliny slouží k

Comic strip je

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např.

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je

### 2.1.5 Téma č. 5 (Porovnání obou částí pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodiny

Jde nám to skvěle. Nyní vedle sebe položíme papír s otázkami ze začátku hodiny a ten aktuální. Všichni teď vidíme, jak se naše základní znalosti o komiksech prohloubily. Teď jsme připraveni na další hodinu, kde budeme pracovat přímo s komiksovými knížkami.



## 2.2 TEMATICKÝ BLOK Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY) – 2 HODINY

Nyní přišel čas nechat se inspirovat a blíže se seznámit s komiksovými knihami jako takovými. Ano, vydáme se do knihovny! Budeme si prohlížet komiksy, listovat příběhy různých autorů a zjistíme, co se každému z nás na komiksech nejvíce líbí.

### 2.2.1 Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny

Nyní se nacházíme v předsíni SVKUL. Než projdeme dveřmi mezi regály knih, měli bychom se domluvit na pravidlech, kterými se budeme řídit. Máme tady velký papír, na který si pravidla zapíšeme a následně jej vyvěsíme v knihovně, abychom na pravidla nezapomněli. Má někdo představu o tom, jak by se měl v knihovně chovat? Zkusme společně vybrat vhodná pravidla chování v knihovně! Jde nám to dobře. Zatím máme zapsaná tato pravidla:

- Čisté prostředí, aneb čistý stůl, okolí i čtenář!
- Bezpečnost a ohleduplnost! S knihou sedím, nečtu za chůze, abych do nikoho nestrčil a neublížil mu.
- Řazení knih! Umět v knihovně najít.
- Vracet knihy na pult.
- Neberu si najednou desítky knih! Je nás tu hodně a musí se dostat na každého.
- V knihovně vždy potichu! Šššš!
- SPOILER ALERT! Aneb neprozrazuji kamarádovi příběh!

Víme jak a kde číst. Víme kde vybírat a kam knihy vracet, a hlavně jak se chovat. Teď zkusme přidat pár pravidel, která ochrání knihu před poničením.

- Do knih nikdy a za žádných okolností nepíšeme, a to ani tužkou!
- Neohýbám rohy stránek! K označení místa v knize slouží záložky.
- Nad knihou NEJÍM ani NEPIJI! Aneb občerstvení jediné v předsíni!

Výborně! Tady máme kompletní pravidla pro chování v knihovně. Teď můžeme jít dál, pověsíme pravidla na vhodné místo a pustíme se do seznamování s komiksovými díly.

### 2.2.2 Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 1 hodina

Jsme zde. Nejdříve si tady na dveře vyvěsíme námi vytvořený řád pro práci s knihou. Teď se seznámíme s prostředím a knihovníky. Toto jsou knihovníci, kteří tady budou jen s námi. Oba se v komiksech vyznají a mají tento styl tvorby moc rádi. Můžeme se jich zeptat na cokoli ohledně komiksů i knihovny. Například:

- Jaký je váš oblíbený komiks?
- Nikdy jsem komiks nečetl, doporučil byste mi nějaký na začátek?
- Máte tady Batmana? Kde bych ho našel?

Rozhlédneme-li se po místnosti, zjistíme, že regály jsou po obvodu všech stěn, a dokonce v prostoru místnosti. To vše je plné komiksových knih a sešitů. Knihovníci byli tak hodní a tady na hromádku nám připravili několik desítek komiksů, které považují za zajímavé, inspirující i vhodné k počátečnímu seznámení se stylem komiksu. Nyní máme dost času a můžeme si projít vše, co nás zaujme. Bylo by dobré začít s připravenými komiksy od knihovníků, ale zvědavosti se meze nekladou, a proto si můžeme projít veškeré komiksy, které jsou v místnosti. Zkusme si projít alespoň čtyři různé tituly, abychom měli možnost porovnávat, protože každý tvůrce, komiks, styl – je jedinečný! V případě otázek neváhejme a zeptejme se!

### 2.2.3 Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodina

Čas na čtení nám utekl jako voda. Nyní zjistíme, co jsme si z pročitání komiksů zapamatovali. Každý si zkusíme vyplnit tento papír (Kapitola 4: Příloha 3: Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)), který ukáže, do jaké míry



nás komiksy zaujaly. Zkusme si vybavit, jaké komiksy jsme drželi v ruce, jejich hrdiny, bubliny a příběhy! Známe názvy některých komiksů? Pamatujeme si jejich autory? Jaké hrdiny si pamatujeme a proč? Na závěr si zkusme nějakého hrdinu, který nás zaujal nakreslit! Jakmile budeme mít hotovo, tak si před odchodem z knihovny probereme dnešní den v knihovně a řekneme si:

- Jak se nám líbilo v knihovně.
- Kolik knih jsme si prohlédli.
- V čem se lišily a v čem si naopak byly podobné.
- Co hrdinové, příběhy...



Příloha 3: Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)

**Název lekce: KOMIKSOVÉ KNIHY**

Na které komiksové knihy si vzpomínáš?

Na které komiksové knihy si vzpomínáš? Vypiš všechny ze své paměti.

---

---

Která Tě nejvíce zaujala? Zakroužkuj z vypsanych.

Které autory si pamatuješ?

---

---

A co hrdinové? Vypiš ty, které si pamatuješ

---

---

Jednoho zakroužkuj. Proč právě tento hrdina?

---

---

Napiš 3 jeho vlastnosti.

---

---



Zkus ho nakreslit.

Chceš se ještě na něco zeptat?



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0./16\_03/0008225

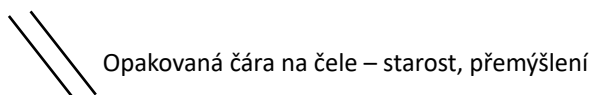
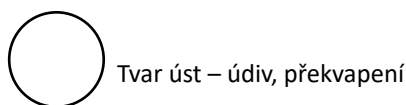
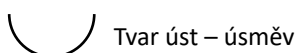


## 2.3 TEMATICKÝ BLOK Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU) – 2 HODINY

Opět se nacházíme v SVKUL v oddělení s komiksovými knihami. Dnes za pomoci knihovníků zjistíme, jak jsou v komiksu zachyceny hlavní a vedlejší postavy a také jak autoři vyjadřují v postavách jejich postoje a pocity. Vynasnažíme se správně odhadnout, jaké nálady, pocity či reakce postavy prožívají. My se nejen naučíme rozpoznávat pocity, ale naučíme se je sami co nejlépe kreslit. Tuto skoro až výzkumnou část musíme provést opravdu pečlivě, protože z těchto zkušeností budeme později čerpat při kresbě komiksů.

### 2.3.1 Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny

Připomeňme si nejprve, jaké krásné knihy máme kolem sebe a také pravidla chování v knihovně, která jsme si při poslední návštěvě stanovili. Nyní si každý vybereme jednu knihu, která nás při minulé návštěvě zaujala a vezmeme si ji k sobě. Nyní si nalistujeme libovolnou stránku zachycující hrdinu komiksu a pečlivě si ho prohlédneme. Soustředíme se na samotnou kresbu. Pokud je postava zachycena celá, nejprve sledujeme postoj těla a poté se zaměříme na obličej a jeho výraz. Pokud kresba zachycuje pouze tvář, vnímejme výraz tváře. V každém případě musíme sledovat způsob vykreslení postavy. Sledujeme, jaké ilustrátor využívá tvary a tahy pro zachycení pocitů ve tváři. Nos, brada a především ústa a oči nám napoví, v jakém rozpoložení postava je. Například ústa zobrazená krátkou rovnou čarou navozují tápání, nejistotu, opakované čáry na čele značí smutek či přemýšlivost, ústa zobrazená větším kruhem zobrazují údiv, překvapení, červené tváře značí stud! I další části těla nám říkají, jestli je postava klidná, veselá, vzdorovitá a tak dále. Výraz postavy je jedna věc, že? Ale celkovou atmosféru navozují také barvy. Ať už barvy postavy nebo, a ty jsou mnohdy ještě důležitější, barvy pozadí pro navození scény! Tmavé barvy mají navodit **negativní pocity** (smutek, **napětí s očekáváním něčeho nepříjemného, strach**), **jasné barvy naopak pozitivní atmosféru a pocity** (radost, překvapení). Pokud si budeme chtít dělat poznámky, můžeme si vzít papír z této hromádky. Důležité je pochopit základní principy kreslení postav, a hlavně jejich výrazů. Tady jsou ukázky některých jednoduchých tvarů, které mají svůj speciální význam:



Další inspiraci můžeme najít také na této internetové stránce:

<https://www.drawplanet.cz/stitek/komiks/>

Na tomto základě si poté každý vytvoříme vlastní styl kresby. Pokud nám budou některé výrazy připadat složité, vzpomeňme si na smajlíky, které používáme na sociálních sítích! Máme stovky smajlíků a každý představuje úplně jinou emoci. Až budeme mít hotovo, řekneme si naše poznatky o výrazech a postojích hrdinů. Tyto informace nás provedou další částí dnešního komiksového poznání.

### 2.3.2 Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny

Po první části, ve které jsme zkoumali výrazy a postoje hrdinů nás čeká práce výtvarná! Máme za úkol vymyslet a nakreslit svoji postavu, případně několik postav s libovolným charakterem. My, kteří máme z předchozí aktivity papír s poznámkami, ho můžeme použít jako tahák a oporu paměti, ostatní jsou odkázáni na to, co si zapamatovali! Ovšem, pokud někdo bude potřebovat poradit, není problém si vzájemně vypomocet a podpořit kamaráda. Usazení očí ve tváři,



tvář, vrásky, barvy, držení těla a další, to je to, co nám vytvoří jedinečnou postavu. Možná bude pro někoho na začátek lehčí, když si zvolí k tvorbě jednodušší projevy, jako jsou:

- radost
- zděšení
- strach
- překvapení
- zlost

Všichni se určitě budeme snažit, aby kreslený projev byl co nejdětalnější a správně zachytil zamýšlenou náladu. Tak do toho! Vezměme si tady každý jeden či více papírů. Zde máme také výtvarné potřeby, kterých je víc než dost. Jsou tu pastelky, fixy, tužky i obtahovací tenké fixy, takže si každý vezme co potřebuje.

### 2.3.3 Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny

Teď bychom měli mít všichni minimálně jednu postavu nakreslenou. Každý předá svůj výkres sousedovi po pravici. Nyní začne diskuse. Zkusíme postupně uhodnout, jaký pocit se autor pokusil v obrázku zachytit a zhodnotíme, jak se mu to ve skutečnosti povedlo. Musíme k sobě být upřímní, ať může dotyčný na základě připomínek pro příště vylepšit svůj výtvarný projev. Myslí si někdo, že kamarád nezachytil správně zamýšlený výraz ve tváři? Pokud ano, dokážeš mu poradit, co by měl příště udělat jinak? Nakonec je nutno říct si, že konečné rozhodnutí, zda si autor vezme pochvalu či výtku k srdci je právě na autorovi samotném. Jedná se o osobitý projev, který musí splňovat jedno hlavní kritérium – odrážet autorovu myšlenku!



## 2.4 TEMATICKÝ BLOK Č. 4 (BUBLINA) – 2 HODINY

V poslední hodině jsme se zaměřili na detailní zpracování výrazu a postoje postav. Nyní nás čeká propojení výrazu s tím, co postavy říkají. Téma se jmenuje Bublina, protože jsou to právě bubliny, které v komiksu ukazují, co která postava říká. Abychom to pochopili, zkusíme si několik technik na ovládnutí promluv postav. Vše bude propojeno s výtvarnou činností, tak hurá do toho!

### 2.4.1 Téma č. 1 (Rozdělení do skupin a dramatické výstupy s promluvami) – 0,5 hodiny

V dnešní první aktivitě si vyzkoušíme procítění společně s promluvou naživo. Čekají nás dramatické scénky. Nikdo se nebude bát vystupovat před ostatními, všichni jsme na stejné lodi a jde jen o to, abychom si vyzkoušeli různé pocity, které sami tvoříme. Pokusíme se prožít to, co hrdinové a možná i ucítíme, jak se nám křiví tvář zlobou či štěstím. Teď se rozdělíme do skupin po čtyřech. Každá skupina bude spolupracovat a domluví se na scéně, kterou odehrají. Inspirace může přijít z komiksů nebo i z reálného života! Důležité je správně si rozdělit role a text, který bude postava říkat. V tomto momentě jsme herci, kteří představují scénku z komiksu. Komiks, jak všichni víme má nejen bubliny s textem, ale také se zvuky. Nebojme se tedy a uvolněme svého hereckého ducha a nechme ho sdělit nám „PRÁSK či BANG“ při výstřelu nebo ráně, „VŽUUUM či FÍÍÍ“ při odletu objektu. Nesmíme zapomenout, že každá role je důležitá a má ve scéně své místo, to znamená, že nelze výstupy jednotlivých postav přeskakovat nebo vypustit! Pokud nevíte, jak začít, máme zde jednoduchou scénku:

**Postava A:** Ahoj! *(postava se usmívá a promlouvá nadšeným tónem)*

**Postava B:** Ahoj... *(postava je skleslá a odpověď je smutná)*

**Postava A:** Pane jo! Hmm, ty jsi nějaký smutný. Děje se něco? *(postava je překvapená, starostlivá a zvědavá)*

**Postava B:** Áaale, dostal jsem ve škole pětku z dějáku. *(postava promlouvá stále smutně, až lítostivě)*

**Postava A:** Aha. To je pech. Hele, ale on tě to nechá učitel opravit, uvidíš! *(postava se snaží uklidnit druhého a ke konci promluvy se pokouší vzbudit v kamarádovi nadšení)*

**Postava B:** Ale jo, asi máš pravdu. Ale víš jak, doma to budu vysvětlovat těžko. No nic, radši pádím. Měj se! *(postava je stále smutná, ale tváří se trochu veseleji)*

**Postava A:** Jasný, měj se a dej to! *(postava je povzbudivá)*

Tak a teď už do příprav! Pokud někdo bude váhat, přijde se poradit. První skupinka, která bude připravená se přijde nahlásit, abychom určili pořadí, ve kterém dramatizace proběhne. Výborně, máme všechny připravené. Začínáme. Na plac jde první skupinka a ostatní sledují. Diváci se snaží vcítit do postav a rozeznat jejich pocity a záměr promluv. Dramatizaci končíme v momentě, kdy odehraje poslední skupinka, poté se přesouváme na další část!

### 2.4.2 Téma č. 2 (Tvorba ve skupinách) – 0,75 hodiny

Tady si vezmeme papír a navážeme na dramatické výstupy tím, že si každý zapíše jeho konkrétní promluvy. Kdo měl více vět, napíše si všechny. Háček je v tom, že si věty nezapišeme na „řádek“, ale pokusíme se je zapsat do bubliny, kterou kolem textu vytvoříme. Vzpomeňme si na podoby bublin, které jsme viděli v prezentaci na začátku projektu, a hlavně na ty, které jsme viděli v komiksových knihách. Není to úplně jednoduché, že? Některé promluvy jsou krátké, jiné dlouhé. Autor musí vždy tyto dvě věci vzájemně propojit, aby dostal líbivý vzhled a zároveň musí dávat pozor, aby bublina nezakryla jeho kresbu. O velikosti promluvy a postavě, která ji pronáší bude také následující tvorba.

Teď si vytvoříme 3D postavičky z modelíny a scénu. Každý tvoří sám za sebe. Vezmeme si tedy modelínu, papíry, nůžky, pastelky a další věci, které budeme potřebovat a vytvoříme libovolnou postavu a scénu. Inspirace může přijít z komiksu, pohádek, ze světa zvířat, zkrátka odkudkoli! Nejprve by měl přijít celkový nápad na scénu.

**Například scéna: slon, který si v savaně pochutnává na vodě.**

**První krok** by měl být vymodelovat figurku slona. Pokud bude slon v pohybu (jak sklání hlavu k vodě), bylo by to super!

**Druhý krok** je vytvoření scénérie. Tady máme možnosti!





- Můžeme vzít bílou čtvrtku a jednoduše nakreslit modré nebe, žlutou savanu se stromy a jezírkem.
- Můžeme použít čtvrtku a na ní nalepit část žlutého a část modrého papíru představující savanu a nebe. Mraky, trávu, stromy, jezírko... to vše můžeme buď dokreslit na barevné papíry nebo nastříhat z jiných odstínů barevných papírů. Představitivost se meze nekladou!
- Můžeme vyrobit základní scénérii (nebe a savanu) za pomoci pastelek nebo barevného papíru a všechny detaily jako jsou stromy a jezírko udělat z modelíny.

**Třetí krok** je postavit slona k jezírku, aby budil dojem, že pije.

**Čtvrtý a poslední krok** je vytvoření bubliny s textem „Hmm, osvěžující vodička!“, kterou ke slonovi připícheme. Bubliny připícheme přímo do modelíny (tvrdým hrotem čtvrtky) či na bubliny přilepíme špejli, kterou následně zapícheme do slona.

**Takhle se to povedlo mně!**



*Foto: autor projektu*

**Po celou dobu práce se všichni budeme řídit těmito pravidly, která si teď zapíšeme na tabuli:**

1. Nejprve nápad, pak tvoření.
2. Pracujeme na podložce.
3. Pracujeme pouze s nutným množstvím modelíny.
4. S modelínou pracujeme pouze rukama.



5. Pozor na kontakt papíru s modelínou → mastné skvrny.
6. Po ukončení modelování uklidí pracovní místo a umyj si ruce.

Až budeme mít všichni hotovo a vzájemně se pochlubíme, pustíme se do malé improvizace s našimi vytvořenými postavkami. Opět utvoříme skupinky, klidně v podobě, jaké jsme měli v úvodu a začneme. V jedné skupince se nám sešly všelijaké figurky a úkolem je vytvořit pro ně společnou scénu a promluvy. Tak jako jste předvedli scénku na začátku vy, předvedou ji nyní vaše figurky. Postup je obdobný jako při samostatné práci, jen tentokrát pracujete s kamarády a vymýšlíte společný příběh.

### 2.4.3 Téma č. 3 (Prezentace prací, hodnocení a diskuse) – 0,75 hodiny

Teď když mají všichni hotovo, čeká nás vzájemná prezentace prací a jejich hodnocení. Začneme od první skupinky a budeme se přesouvat po směru hodinových ručiček. Všichni kromě skupiny, která prezentuje, půjdou sem a společně vytvoříme divácký hlouček. Skupina, která předvádí scénky nám řekne, o jakou scénu se jedná, jaké figurky zde vystupují a co říkají. Ostatní přihlížející slušně zhodnotí výtvar. Řeknou, co je na scéně pěkné i co by zkusili udělat jinak a co by případně vylepšili. Názory musí mít základ v tom, co vidíme a nesmíme jen bezhlavě kritizovat. V případě, že přihlížející něco zajímavá, mohou se autorů zeptat a společně debatovat.

Pro ty, kteří zrovna budou prezentovat, je zde na papíře napsaná osnova. Nevíte-li, kde začít a co říct, můžete se ji držet, ať už jen z části nebo kompletně.

1. Základní nápad → (kde se vzala inspirace)
2. Postavy → (jaké postavy ve scéně vystupují)
3. Dialog → (proč říkají/vydávají zvuky, které říkají/vydávají)
4. Příběh → (o čem celá scéna je, co se tam děje)
5. Pozadí → (kde se příběh odehrává a proč zrovna tam)
6. Barvy → (jaké barvy a proč byly použity)
7. Výjimečnost naší práce → (pokud je práce něčím speciální, čím?)

Protože ani hodnocení takových projektů nemusí být jednoduché, máme zde malou nápovědu pro diváky, kteří by se mohli zaměřit, případně zeptat na tyto věci:

1. Za co bys skupinový výsledek pochválil?
2. Na čem jste se hned shodli?
3. S kým se ti ve skupině nejlépe spolupracovalo?
4. Jak jsi přispěl ty?
5. Jsi s výsledkem spokojen?

Po ukončení vzájemné prezentace nás čeká pouze zhodnocení dnešního dne. Co se vám líbilo nejvíc, co nejméně a proč? Dramatizace, modelování, vymyšlení příběhů? Hraní si na porotce?



## 2.5 TEMATICKÝ BLOK Č. 5 (PÁROVÁNÍ) – 2 HODINY

V tomto bloku budeme tvořit pomůcky pro výstavbu krátkého děje komiksu. Děj budeme tvořit samostatně a následně také ve skupince. Dnes nám půjde o to, abychom dokázali nejen vystavět děj, ale také odhadnout, co se v příběhu dělo před námi vytvořenou scénou a případně po ní. Po této zkušenosti budeme opět o krok blíže k samotné tvorbě komiksového příběhu pro naši knihu.

### 2.5.1 Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina

Jako první musíme pro dnešek vytvořit hravé pomůcky. Tady máme hromadu lékařských špachtlí a dřívek od nanuků a tady hromadu čtvrtků. Každý si pro začátek vezme dvě dřívka a jednu čtvrtku. V případě, že nám práce půjde od ruky a bude zábavná, můžeme tvořit další a další pomůcky, dřívek máme dost! K dispozici tady máme taky všechny výtvarné pomůcky, od běžných papírů přes barevné, fixy, pastelky, tužky, gumy a samozřejmě lepidla. Asi se teď ptáte, jak přesně máme postupovat? Je to jednoduché. Vymyslet si útržek příběhu, vytvořit pro něj postavu a text postavy. Vše nalepit na špachtli a předvést příběh. Že je to složité? Není, když si vše řekneme krok po kroku:

1. Vymyslíme si krátký děj a postavy s promluvy. Můžeme si náš nápad zapsat na papír. MUSÍME se soustředit na to, aby nám spolu seděl výraz obličeje s pronášenou promluvou. Například, bude-li postava říkat: „Dnes je opravdu hrozný den!“, její výraz by měl být rozmrzelý, či našťvaný, rozhodně ne veselý a usměvavý.
2. Upřesníme si, jak bude vypadat postavička, kterou tvoříme. Máme dvě možnosti, jak ji zachytit:
  - a) Nakreslíme obrys celé postavy.
  - b) Nakreslíme pouze obrys obličeje postavy.
3. Vybráno. Pouze obrys obličeje postavy. Nyní musíme nakreslit na čtvrtku obrys tváře, který budeme používat. My potřebujeme vytvořit DVĚ tváře, které budou tvarem co nejpodobnější. Nakreslíme první obrys tváře. Velikost obrysu by měla být od 5 do 10 centimetrů na výšku i šířku. Je to celkem volitelné, každý máme jinou představu o tom, co tvoříme. Teď obrys co nejpečlivěji vystříháme. Vystřiženou tvář přiložíme na čtvrtku a obkreslíme si její tvar. Vystříháme druhou tvář a už máme dva tvarem podobné obrysy tváře.
4. Dodělání výrazů tváře. Dokreslíme obrysům požadované výrazy. Každý výraz by měl být jiný.
5. Lepení obličejů. Vezmeme dřívko a nalepíme na něj obličej. Obličej lepieme zády k sobě tak, abychom viděli namalované tváře. Z každé strany jednu.

#### Podobně budeme postupovat při tvorbě bublin!

6. Na čtvrtku tužkou navrhne bublinu, kterou chceme použít. Velikost by měla být opět od 5 do 10 centimetrů na výšku i šířku (ocásek bubliny nepočítáme). Teď obrys vystříháme. Vystřiženou bublinu přiložíme na čtvrtku a obkreslíme si její tvar. Vystříháme druhou bublinu a už máme dvě tvarem podobné bubliny.
7. Dodělání textů bublin. Dopíšeme bublinám požadovaný text. Nezapomeňme, že každý text musí odpovídat jedné z připravených tváří.
8. Lepení bublin. Vezmeme dřívko a nalepíme na něj bublinu. Bubliny lepieme zády k sobě tak, abychom viděli napsaný text. Z každé strany jednu.

Výborně. Nyní máme všichni dvě pomůcky, které vytvářejí dva různé příběhy. Než začneme s další částí, popovídejme si o našich výtvorech. Seznamme se vzájemně s vymyšlenými příběhy i tvářemi a tím, jaký příběh by jejich aktuální pozici předcházel a následoval. Uvědomme si, jak je důležité dodržet odpovídající výraz tváře s textem bubliny. To je super důležité pro naši budoucí tvorbu kreslených komiksů.

### 2.5.2 Téma č. 2 (Losování a tvorba komiksového okna) – 0,5 hodiny

První část se nám povedla výborně. Nyní nás čeká improvizace a práce ve skupinkách. Práce bude nyní těžší v tom, že budeme vymýšlet příběhy pro postavy a promluvy, které budou předem určené. Náhodná postava, náhodná promluva a skupinka scénaristů, kteří papírovým hvězdám napíšou příběh.



V první řadě se rozdělíme do skupinek. Mohou být libovolné, avšak maximálně o čtyřech členech. Klidně můžeme utvořit ty samé skupinky jako při minulém bloku. Skupinky tedy máme, výborně!

Ted' všichni odevzdáme vytvořené **tváře do krabice číslo 1** a všechny **bublíny do krabice číslo 2**. Všechno pěkně promícháme, ať to není příliš snadné, a můžeme losovat. Nejprve přijdou dva z první skupiny a vylosují si jeden obličej a jednu bublinu. Ve směru hodinových ručiček se postupně dostaví zástupci všech skupin. Vidíte, že každá skupina má obličej a bublinu, které k sobě původně nepatří. Úkolem je pokusit se přiřadit k sobě dvojice tak, aby co nejlépe fungovaly a vymyslet pro nový pár dřívek příběh, do kterého by pasovaly. Nezapomínejme, že dřívko s tváří i bublinou má vždy dvě strany, které lze různě využít.

**Tvář ani bublina nemusí být na jedné straně, ale v průběhu příběhu se může různě otáčet.**

Vezměme si papír a zapisujeme si poznámky k příběhu, ať je nezapomeneme a můžeme je použít při konečné prezentaci! Vymyšleno a zapsáno? Splněno? Super! Z hotové skupiny nyní přijdou ti dva, kteří nelosovali a vylosují opět od každého kusu jedno dřívko. Vráť se ke skupině a zařadí nové prvky do jejich příběhu. Máte nyní dvě možnosti:

1. Zařadit nové prvky do vašeho stávajícího příběhu a udělat si poznámky.
2. Vymyslet zcela nový příběh, ve kterém budou vystupovat všechna dřívka a udělat si poznámky.

Ať si vybereme jakoukoli možnost, směle do toho a připomeňme si znovu:

**Tvář ani bublina nemusí být na jedné straně, ale v průběhu příběhu se může různě otáčet.**

### 2.5.3 Téma č. 3 (Prezentace prací a závěr) – 0,5 hodiny

Ted' když mají všichni hotovo, čeká nás vzájemná prezentace prací a jejich hodnocení jako v minulé části projektu. Začneme od první skupinky a budeme se přesouvat po směru hodinových ručiček. Všichni kromě skupiny, která prezentuje, půjdou sem a společně vytvoříme divácký hlouček. Skupina, která prezentuje, nám řekne, jaký příběh vytvořili. Ostatní přihlížející slušně zhodnotí výsledek práce. Řeknou, co se jim líbilo i co jim příliš nedávalo smysl. Názory musí mít základ v tom, co vidíme a slyšíme, nesmíme jen bezhlavě kritizovat. V případě, že přihlížející něco zajímá, mohou se autorů zeptat a společně debatovat.

Po ukončení vzájemné prezentace nás čeká pouze zhodnocení dnešního dne. Co se vám líbilo nejvíc, co nejméně a proč? Bylo lepší tvoření celého vlastního příběhu nebo improvizovat se zadanými postavami a textem?



## 2.6 TEMATICKÝ BLOK (SETKÁNÍ S AUTOREM) – 1 HODINA

Po úspěšných hodinách, od seznámení s počátky komiksu, vývojem a základními výrazy, přes čtení komiksových knih, porozumění kresbě až k vlastní výtvarné tvorbě, která nám pomohla pochopit důležité prvky komiksové tvorby, nás dnes čeká beseda s autorem komiksů. I když jsme si toho hodně řekli, hodně se naučili, je dobré slyšet o tvorbě komiksové knihy od skutečného autora, který nám může dát tipy čemu se vyvarovat či čemu se věnovat.

### 2.6.1 Téma č. 1 (Setkání s autorem) – 1 hodina

Nyní čekáme na autora. Naším prvním úkolem je rychle rozestavit lavice do vhodného útvaru. Nejlepší to bude do písmene „U“ a hosta posadíme do čela tak, abychom na sebe všichni viděli. Na jeho lavici dáme drobné občerstvení, vodu a knihy, které napsal. Knihy jsme vybrali na základě požadavků, které bychom rádi naplnili, a to je seznámení se s náročností tvorby komiksových knih. Tyto jsou na autorovo doporučení. Než autor dorazí, připomeňme si, jakým způsobem se budeme dotazovat!

- Nikdy neskáče autorovi, ani spolužákovi do řeči.
- Pokud mám otázku, přihlásím se.
- Nikdy neshazuji, ani nezesměšňuji spolužákovu připomínku.
- Zdržím se vulgarit.
- Držím se v rámci tématu.

Až autor dorazí, jsme domluveni, že besedu zahájí on a povede s vámi konverzaci samostatně. V průběhu besedy se bude host držet určitých témat, na kterých jsme se domluvili. Je možné, že bude také improvizovat, ale to necháme na situaci. O čem bude host mluvit:

1. Představí se a řekne, co ho přivedlo k tvůrčí činnosti.
2. Představí svoji tvorbu.
3. Promluví o způsobu práce na komiksech.
4. Přečte několik ukázek a popovídá si o nich s vámi.
5. Vyzve vás k otázkám.

Po pátém bodě byste se měli zapojit do diskuze a zeptat se hosta na to, co vás na komiksové tvorbě opravdu zajímá. Jako budoucí autory by vás mělo zajímat, co je na tvorbě složité, co jednodušší atp. Tady je několik otázek, které by mohli zaznít:

1. Když jste začínal, měl jste blíž k ilustraci nebo psaní?
2. Co vám přijde na tvorbě komiksu těžší, psaní či kreslení?
3. Když chci být profesionální tvůrce komiksů, čím bych měl v tvorbě začít, ilustrací nebo textem?
4. Co vás jako autora baví víc, kreslit nebo psát?
5. Je náročné prosadit se jako komiksový umělec v České republice?
6. Jak dlouho trvá vytvořit zhruba čtyřicetistránkovou komiksovou knihu?

Beseda nám utekla velmi rychle. Poděkujeme hostovi a vyprovodíme ho potleskem. Nyní máme deset minut do konce. Pojdme si prodiskutovat to, co jsme se dnes dozvěděli. Má někdo nějaké postřehy? Pokud je to vše, tak nyní je opravdu konec hodiny. Vraťme lavice a židle do původního stavu a uvidíme se na další části projektu.



## 2.7 TEMATICKÝ BLOK (VZNIKÁ KOMIKS) – 2 HODINY

Dnes nás čeká předposlední část projektu. Dnes zúročíme veškeré aktivity, tvorbu a vědomosti z předešlých částí. Každý samostatně vytvoří jeden komiksový příběh podle toho, co se naučil. Bude to o kreslení bublin, o kreslení postav, pozadí a o tvorbě krátkého příběhu, který postavy prožijí.

### 2.7.1 Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny

Komiks budeme tvořit sem, do skicáku formátu A4, což je běžná velikost papíru. Komiks, který budeme tvořit by měl mít délku čtyř, maximálně osmi samostatných listů formátu A4. To je z důvodu konečného zpracování, kdy vaše tvorba projde skrz scanner do počítače a následně si s obrázky pohraje grafik. Po zpracování grafikem budou jednotlivé listy zmenšeny tak, aby se vedle sebe vešly čtyři na jednu stranu formátu A4. Jednoduše to znamená, že na jedné straně komiksového příběhu budou čtyři dějová okna. Takže:

#### JEDEN LIST SKICÁKU

=

#### ČTYŘI DĚJOVÁ OKNA NA JEDNÉ STRANĚ A4 V KONEČNÉ KNIŽNÍ PODOBĚ

Před výtvarnou částí musíme vytvořit to nejdůležitější, kostru příběhu. Na papír si zapíšeme buď celý příběh nebo pouze jeho kostru. Nemáme sice určené téma příběhu, ale každý se při tvorbě bude držet těchto pravidel, která budou zapsána na tabuli:

- Žádné vulgarity SLOVA ani KRESBA
- Žádný rasismus či jiné ZNEVAŽOVÁNÍ LIDÍ
- Žádné postavy a příběhy, které by porušovaly AUTORSKÁ PRÁVA

Tvorbu příběhu máme nacvičenou, ale kdyby měl náhodu někdo problém, máme tady pár jednoduchých bodů na tabuli:

1. Můžu využít dříve vytvořené pomůcky jako inspiraci!
2. Mám nějaké oblíbené téma, událost, koníček?
3. Mám rád zábavné, vážné nebo strašidelné příběhy?
4. Příběh by měl mít úvodní část, zápletku a vyvrcholení.

Kdo bude mít připravenou osnovu příběhu, může začít s kreslením. Každý kreslí sám za sebe a má svůj styl, to je jasné. Přesto si můžeme sdělit pár tipů:

- Než začnu barvit, udělám si náčrt tužkou.
- Načrtnu si postavy i bubliny, abych viděl, kolik mám místa na listě.
- Je dobré tužku obtáhnout černým tenkým Centropenem, abych zdůraznil tahy tužky.
- Poté, co Centropen uschne, může tužku lehce vygumovat.
- Je lepší obtáhnout Centropenem a následně gumovat tužku ještě před vybarvením obrázků.
- Dávám si pozor, abych zbytečně nerozmazal již nakreslené části.
- Když nepřetahuji, nemusím gumovat!

Dnešní část projektu proběhla opravdu rychle. Nikdo z nás ještě nemá hotovo, ale s tím jsme počítali! Dnes už si jen podepíšeme skicák na přední stranu, vložíme papír s osnovou a odevzdáme. V příštím, posledním bloku dokončíme naše rozdělané práce.



## 2.8 TEMATICKÝ BLOK (TVORBA A KOMPOZICE KNIHY) – 2,5 HODINY

Konečná část projektu je tady. Dnes dokončíme rozdělané práce ve skicácích z minulé hodiny a domluvíme se na konečné podobě sborníku.

### 2.8.1 Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny

Nyní není nic jednoduššího, než si vzít skicák s rozdělaným komiksovým příběhem a dodělat ho do podoby, jakou si představujeme. V případě, že se chce někdo o něčem poradit, může.

Nyní si ti, kteří skončili se skicákem prohlédnou knihy, které jsou k dispozici na volné lavici. Jedná se o výběr knih zapůjčených z knihovny. Naším posledním úkolem je zjistit, co náš komiksový sborník musí kromě příběhů mít. Co by měla mít každá kniha, aby byla přehledná a mohla být vydána. Prohlédněte si je a udělejte si poznámky na papír.

### 2.8.2 Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 0,5 hodiny

Teď když máme dokresleno všichni, čeká nás poslední projektová prezentace vytvořených děl. Každý nyní předstoupí před třídu a stručně předvede svůj komiks, který vytvořil. Měl by zmínit přibližně tyto věci:

- O čem příběh je.
- Kdo v příběhu vystupuje.
- Proč se autor takto rozhodl.

Ostatní pozorujeme prezentaci, abychom věděli, jaké příběhy ve sborníku vyjdou. Super! Odprezentováno, schváleno!

Nyní mají možnost podívat se do zde připravených knih i ti, kteří dotvářeli mezi posledními. Zkuste stejně jako kamarádi najít to, co musí mít každá kniha, aby se jí mohlo kniha říkat. Zkusme si nyní společně zapsat na tabuli ty prvky, které budou muset být do knihy doplněny:

- Tiráž
- Impresum
- Obsah knihy
- Kapitoly

Úplně poslední krok je dohodnout se na pořadí jednotlivých příběhů ve sborníku. Abychom se nehádali, jaký příběh bude první a který poslední, máme tady dvacet papírků. Na každém papírku je číslo od jedné do dvaceti. Hodíme papírky do čepice. Rozložíme všechny komiksové knihy na stůl a začneme. Vstane první v řadě a vytáhne si jeden papírek. Nerozbaluje ho a jde ho položit na libovolný skicák. Takto pokračujeme, dokud každý skicák nemá jeden papírek. Nyní postupně rozbalím každý papírek. Papírek s náhodným číslem na konkrétním skicáku určí jeho pořadí ve sborníku. Každé číslo zapíšeme na skicák vedle jména autora. Hotovo! Příběhy jsou seřazeny. Teď už je to práce grafika a tiskaře!



## PODROBNĚ ROZPRACOVANÝ OBSAH PROGRAMU SVP

### 2.1 TEMATICKÝ BLOK Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU) – 2 HODINY

Naším společným cílem je tvorba komiksu a jeho následné knižní vydání. Abychom věděli, jak při takové tvorbě postupovat, musíme se nejdříve seznámit se základním vývojem, názvoslovím a historií komiksu.

#### 2.1.1 Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,75 hodiny

Pojďme si na začátek vyplnit tento papír s otázkami (Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)) a zjistit, jak jsme na tom se znalostmi o komiksu. Nemusíme se ničeho bát a v případě, že máme nějaký problém, můžeme si vzájemně vypomoci. Jedná se o nové učivo, takže se nemusíme bát napsat cokoli špatně. Každý píšeme tak, jak je nám to příjemné. Výborně!

Víme něco o komiksech? →







### Mé znalosti před hodinou

1. Co je **komiks**?

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

4. Co je to **comic strip**?

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

6. Jaký je nejznámější český komiks?



### 2.1.2 Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,75 hodiny

Vypadá to, že toho víme dost, ale přesto si pustíme prezentaci, která rozšíří naše obzory a odpoví nám na otázky, které jsme nedokázali úplně dobře zodpovědět (Kapitola 4: Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Než si pustíme prezentaci, zájemci si můžou vzít prázdný papír na dobrovolné poznámky. Konec prezentace? Tolik nových informací!

### 2.1.3 Téma č. 3 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny

Po prezentaci víme jistě mnoho nových informací. Zkusíme proto znovu vyplnit papír s otázkami (Kapitola 4: Příloha 1 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Teď toho jistě napíšeme o moc víc! Pokusme se v papíře zodpovědět otázky jako jsou: Co je komiks? Co o něm víme? Jak ho poznáme? Které dílo bychom mohli považovat za nejstarší komiks? Vysvětleme termíny: panel, bublina, comic strip. Která současná komiksová díla nyní známe? Opět si zdůrazněme, že není, čeho se bát a v případě, že máme nějaký problém, můžeme si vzájemně vypomoci. Stále se jedná o novou látku, takže se nemusíme vztekat a bát se napsat cokoli špatně. Jde nám to skvěle. Nyní vedle sebe položme papír s otázkami ze začátku hodiny a ten aktuální. Všichni teď vidíme, jak se naše základní znalosti o komiksech prohloubily. Teď jsme připraveni na další hodinu, kdy budeme pracovat přímo s komiksovými knížkami.

**Teď už určitě něco víme! →**





### Co vím po hodině

1. Co je **komiks**?

---

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

---

3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

---

4. Co je to **comic strip**?

---

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

---

6. Jaký je nejnámější český komiks?

---



## 2.2 TEMATICKÝ BLOK Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY) – 2 HODINY

Nyní přišel čas nechat se inspirovat a blíže se seznámit s komiksovými knihami jako takovými. Ano, vydáme se do knihovny! Budeme si prohlížet komiksy, listovat příběhy různých autorů a zjistíme, co se každému z nás na komiksech nejvíc líbí.

### 2.2.1 Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny

Dnes je tady den, na kterém jsme se domlouvali již před dvěma týdny. Nyní jsme v knihovně. Konkrétně tedy v předsíni SVKUL. Než projdeme dveřmi mezi regály knih, musíme se domluvit na pravidlech, kterými se budeme řídit, protože někteří z nás v knihovně ještě nebyli. Máme tady velký papír, na který si pravidla zapíšeme a následně jej vyvěsíme v knihovně, abychom na pravidla nezapomněli. Má někdo představu o tom, jak by se měl v knihovně chovat? Zkusme společně vymyslet vhodná pravidla chování v knihovně! Chce někdo papír, na který zkusí vymyslet vlastní pravidla, která následně společně projdeme a zhodnotíme, zda se nám hodí? Jde nám to dobře. Zatím máme zapsaná tato pravidla:

- Čisté prostředí, aneb čistý stůl, okolí i čtenář!
- Bezpečnost a ohleduplnost! S knihou sedím, nečtu za chůze, abych do nikoho nestrčil a neublížil mu.
- Řazení knih! Umět v knihovně najít.
- Vracet knihy na pult.
- Neberu si najednou desítky knih! Je nás tu hodně a musí se dostat na každého.
- V knihovně vždy potichu! Šššš!
- SPOILER ALERT! Aneb neprozrazuji kamarádovi příběh!

Víme jak a kde číst. Víme kde vybírat a kam knihy vracet, a hlavně jak se chovat. Teď zkusme přidat pár pravidel, která ochrání knihu před poničením.

- Do knih nikdy a za žádných okolností nepíšeme, a to ani tužkou!
- Neohýbám rohy stránek! K označení místa v knize slouží záložky.
- Nad knihou NEJÍM ani NEPIJI! Aneb občerstvení jediné v předsíni!

Výborně! Tady máme kompletní pravidla pro chování v knihovně. Teď můžeme jít dál, pověsíme pravidla na vhodné místo a pustíme se do seznamování s komiksovými díly.



### 2.2.2 Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 0,75 hodiny

Jsme zde. Nejdříve si tady na dveře vyvěsíme námi vytvořený řád pro práci s knihou. Teď se seznámíme s prostředím a knihovníky. Toto jsou knihovníci, kteří tady budou jen s námi. Oba se v komiksech vyznají a mají tento styl tvorby moc rádi. Vůbec se jich nemusíme bát. Nemusíme s nimi mluvit, ale můžeme se jich zeptat na cokoli ohledně komiksů i knihovny. Například:

- Jaký je váš oblíbený komiks?
- Nikdy jsem komiks nečetl, doporučil byste mi nějaký na začátek?
- Máte tady Batmana? Kde bych ho našel?

Rozhlédneme-li se po místnosti, zjistíme, že regály jsou po obvodu všech stěn, a dokonce v prostoru místnosti. To vše je plné komiksových knih a sešitů. Knihovníci byli tak hodní a tady na hromádku nám připravili několik desítek komiksů, které považují za zajímavé, inspirující i vhodné k počátečnímu seznámení se stylem komiksu. Nyní máme dost času a můžeme si projít vše, co nás zaujme. Bylo by dobré začít s připravenými komiksy od knihovníků, ale zvědavosti se meze nekladou, a proto si můžeme projít veškeré komiksy, které jsou v místnosti. Bylo by dobré si projít alespoň čtyři různé tituly, abychom měli možnost porovnávat, protože každý tvůrce, komiks, styl – je jedinečný! Pokud se ale začteme pouze do jednoho komiksu, vůbec to nevádí a pokusíme se užít si ho co nejvíc. V případě otázek neváhejme a zeptejme se, můžeme požádat o pomoc knihovníky nebo si pomoc vzájemně.

### 2.2.3 Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,75 hodiny

Čas na čtení nám utekl jako voda. Nyní zjistíme, co jsme si z pročitání komiksů zapamatovali. Každý si zkusíme vyplnit tento papír ([Kapitola 4: Příloha 3 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 \(Komiksové knihy\)](#)), který ukáže, do jaké míry nás komiksy zaujaly. Zkusme si vybavit, jaké komiksy jsme drželi v ruce, jejich hrdiny, bubliny a příběhy! Známe názvy některých komiksů? Pamatujeme si jejich autory? Jaké hrdiny si pamatujeme a proč? Na závěr si zkusme nějakého hrdinu, který nás zaujal nakreslit! Nespěcháme a postupujeme postupně. Jedna část papíru po druhé. Pokud se nám nebude dařit některou část vyplnit, můžeme se vzájemně poradit, případně tu část vynechat. Jakmile budeme mít hotovo, tak si před odchodem z knihovny probereme dnešní den v knihovně a řekneme si:

- Jak se nám líbilo v knihovně.
- Kolik knih jsme si prohlédli.
- V čem se lišily a v čem si naopak byly podobné.
- Co hrdinové, příběhy...



Vypiš názvy komiksových knih, které si pamatuješ:

Barevně  
označ  
tu nejlepší.

Jaké tvůrce komiksových knih si pamatuješ? Napiš:

Super!

Jaké si pamatuješ komiksové hrdiny? Napiš:

Pokračuj!



Jaký hrdina se ti líbí nejvíc? Napiš 3 jeho vlastnosti.

1.

2.

3.

Pokus se nakreslit hrdinu, který se ti nejvíc líbí:



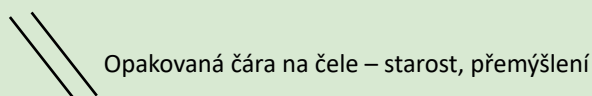
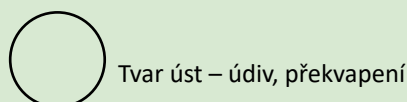
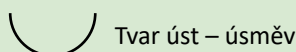
## 2.3 TEMATICKÝ BLOK Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU) – 2 HODINY

Opět se nacházíme v SVKUL v oddělení s komiksovými knihami. Dnes za pomoci knihovníků zjistíme, jak jsou v komiksu zachyceny hlavní a vedlejší postavy a také jak autoři vyjadřují v postavách jejich postoje a pocity. Vynasnažíme se správně odhadnout, jaké nálady, pocity či reakce postavy prožívají. My se nejen naučíme rozpoznávat pocity, ale naučíme se je sami co nejlépe kreslit. Tuto skoro až výzkumnou část musíme provést opravdu pečlivě, protože z těchto zkušeností budeme později čerpat při kresbě komiksů.

### 2.3.1 Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny

Opět tady máme den, na kterém jsme se domlouvali již před dvěma týdny. Jsme v knihovně SVKUL. Konkrétně v oddělení s komiksovými knihami. Nejprve si připomeňme pravidla chování. Všichni se na ně podíváme tady. Máme zde sepsaná pravidla, která jsme si při poslední návštěvě stanovili. Pověsíme si je opět zde na dveře, abychom je všichni měli neustále na očích. Výborně!

Stejně jako minule, i dnes nás obklopují krásné komiksové knihy. Všichni si jistě pamatujeme tu, která nás zaujala nejvíc. Tak honem pro ni, ať se můžeme pustit do další práce! Nyní máme každý svoji oblíbenou knihu. Nalistujme si libovolnou stránku, která zachycuje hrdinu komiksu a pečlivě si ho prohlédněme. Soustředíme se na samotnou kresbu. Pokud je postava zachycena celá, nejprve sledujeme postoj těla a poté se zaměříme na obličej a jeho výraz. Pokud kresba zachycuje pouze tvář, vnímejme výraz tváře. V každém případě musíme sledovat způsob vykreslení postavy. Sledujeme, jaké ilustrátor využívá tvary a tahy pro zachycení pocitů ve tváři. Nos, brada, a především ústa a oči nám napoví, v jakém rozpoložení postava je. Například ústa zobrazená krátkou rovnou čarou navozují tápání, nejistotu, opakované čáry na čele značí smutek či přemýšlivost, ústa zobrazená větším kruhem zobrazují údiv, překvapení, červené tváře značí stud! I další části těla nám říkají, jestli je postava klidná, veselá, vzdorovitá a tak dále. Výraz postavy je jedna věc, že? Ale celkovou atmosféru navozují také barvy. Ať už barvy postavy, nebo a ty jsou mnohdy ještě důležitější, barvy pozadí pro navození scény! **Tmavé barvy mají navodit negativní pocity (smutek, napětí s očekáváním něčeho nepříjemného, strach), jasné barvy naopak pozitivní atmosféru a pocity (radost, překvapení).** Pokud si budeme chtít dělat poznámky, můžeme si vzít papír z této hromádky. Tady jsou pro představu ukázky některých jednoduchých tvarů, které mají svůj speciální význam:



Další inspiraci můžeme najít také na této internetové stránce:

<https://www.drawplanet.cz/stitek/komiks/>

Až budeme mít hotovo, můžeme si vzájemně sdělit poznatky o výrazech. Abychom si ověřili naše znalosti, zkusíme všichni vyplnit tento pracovní papír (Kapitola 4: Příloha 4 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)). Jsou zde příklady smajlíků, jejichž obdoby známe také ze sociálních sítí. Zkusme je pojmenovat a zařadit. Podívejme se také na dva obrázky lidí a pokusme se odhadnout jejich náladu a co si asi povídají! Hotovo? Výborně. Pro ty, kteří jsou rychle hotoví zde máme ještě jeden tvůrčí list, který si mohou zkusit (Kapitola 4: Příloha 5 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)). Nyní proběhne krátká kontrola a případná oprava! Papíry se smajlíky si schováme jako podklad a inspiraci pro další práci v projektu.

**Jak nám to půjde s výrazy? →**





Napiš, jaké pocity obličej zachycují:



Napiš do bublin, co si postavy myslí. Zaměř se na jejich tváře!



Dokresli postavy podle zadání

Muž má kulatý nos,

velké hnědé oči

široký úsměv

husté obočí.

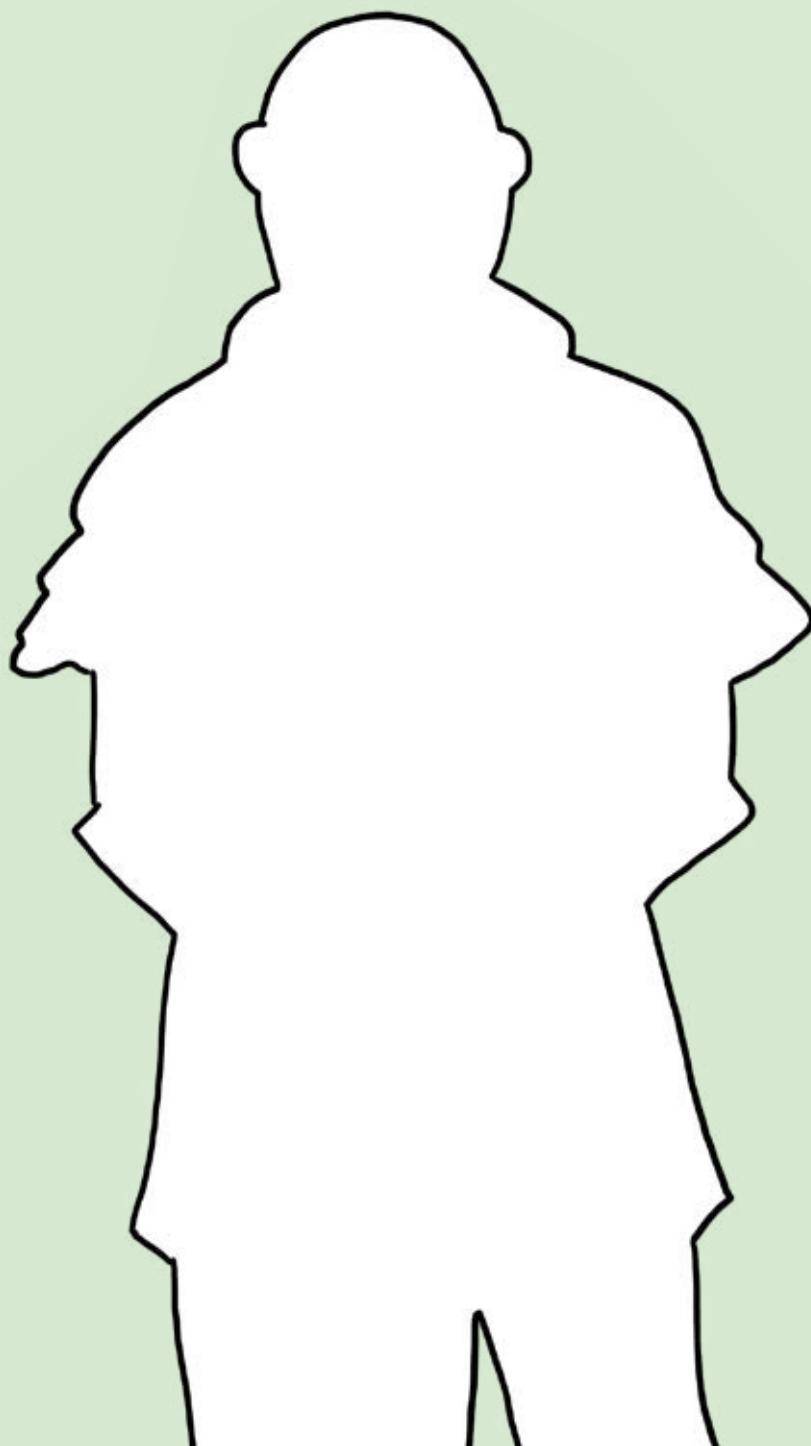
Nosí brýle,

modrou čepici.

Je pořád šťastný

Nosí hnědý kabát a modré džíny.

Má u sebe červený deštník.



Dokresli postavy podle zadání

Žena má malý špičatý nos,

zelené oči, tenké obočí.

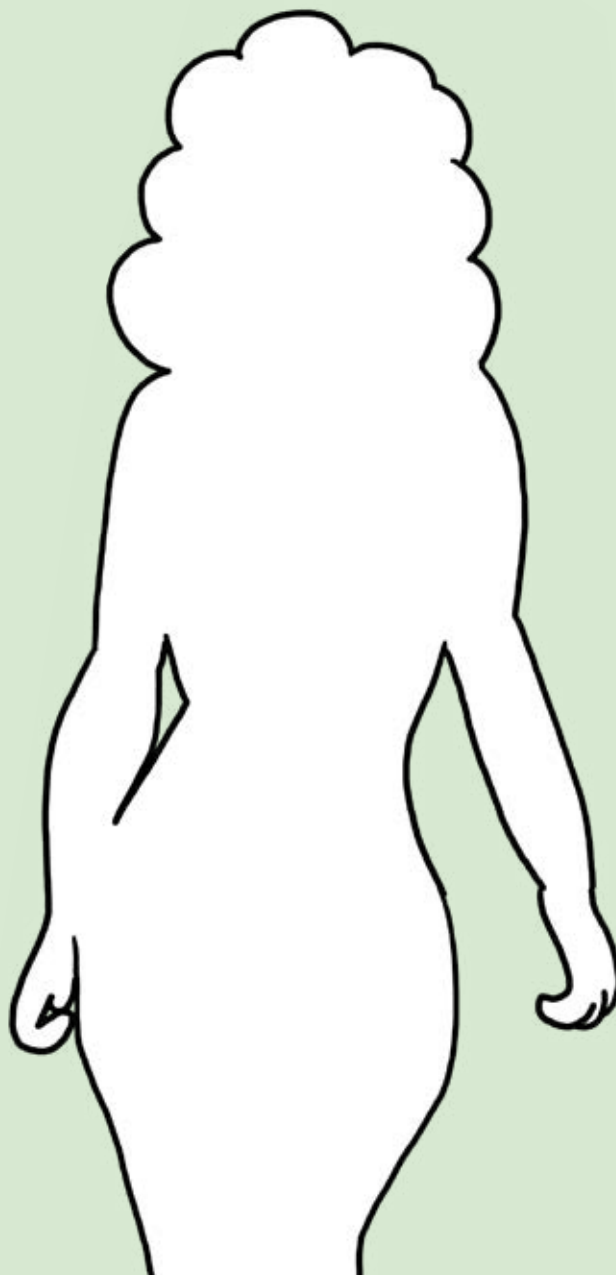
Má krásné kudrnaté rudé vlasy,

zlaté náušnice.

Je smutná, ale nebrečí.

Má na sobě zelené šaty a střevíce.

Na rukách má zlaté náramky.



### 2.3.2 Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny

Po první části, ve které jsme zkoumali výrazy a postoje hrdinů, nás čeká práce výtvarná! Máme za úkol vymyslet a nakreslit svoji postavu, případně několik postav s libovolným charakterem. Někteří mohou použít papír s poznámkami z předchozí aktivity, jiné mají oporu ve své paměti, ale všichni určitě mohou použít jako tahák a oporu představivosti pracovní papír se smajlíky z předchozí činnosti. Pokud někdo bude potřebovat poradit, není problém si vzájemně vypomocet a hledat radu třeba i u knihovníků. Usazení očí ve tváři, tvar rtů, vrásky, barvy, držení těla a další, to je to, co nám vytvoří jedinečnou postavu. Možná bude pro někoho na začátek lehčí, když si zvolí k tvorbě jednodušší projevy, jako jsou:

- radost
- zděšení
- strach
- překvapení
- zlost

Všichni se určitě budeme snažit, aby kreslený projev byl co nejdělnější a správně zachytil zamýšlenou náladu. Tak do toho! Tady je pro každého jeden skicák, který mu zůstane od teď i do dalších částí projektu. Zde máme také výtvarné potřeby, kterých je víc než dost. Jsou tu pastelky, fixy, tužky i obtahovací tenké fixy, takže si každý může vzít, co je potřeba.

### 2.3.3 Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny

Vidím, že většina dokončuje výkres. Ti, kteří mají hotovo, mohou svůj výkres položit zde na stůl a říct mi, co zamýšleli namalovat. Teď nám tady leží všechny obrázky, pěkně jeden vedle druhého. Vidíte? Máme zde malou výstavu všech vašich výkresů. Všichni si prohlédneme vystavené výkresy a já vám teď prozradím, co, který výkres zachycuje. Pokud někdo chce zhodnotit některý obrázek, přihlásí se. Myslí si někdo, že na obrázku nezachytil správně zamýšlený výraz ve tváři? Pokud ano, dokážeš poradit, co by mělo být příště jinak? Hodnocení musí být upřímné, ať může dotyčný na základě připomínek pro příště zkusit vylepšit svůj výtvarný projev. Nakonec je nutno říct si, že konečné rozhodnutí, zda si autor vezme pochvalu či výtku k srdci je právě na autorovi samotném. Jedná se o osobitý projev, který musí splňovat jedno hlavní kritérium – odrážet autorovu myšlenku!



## 2.4 TEMATICKÝ BLOK Č. 4 (BUBLINA) - 2 HODINY

V předešlé hodině jsme se zaměřili na detailní zpracování výrazu a postoje postav. Nyní nás čeká propojení výrazu s tím, co postavy říkají. Téma se jmenuje BUBLINY, protože jsou to právě bubliny, které v komiksu ukazují, co která postava říká. Abychom to pochopili, zkusíme si několik technik na ovládnutí promluv postav. Vše bude propojeno s výtvarnou činností, tak hurá do toho!

### 2.4.1 Téma č. 1 (Tvorba postav a bublin) – 1,5 hodiny

V dnešní aktivitě navážeme na minulé téma, ve kterém jsme ovládli zachycení výrazů postav. Vzpomeňme si na všechny pocity, postoje a nálady, které jsme dokázali vytvořit. Téma, které nás čeká dnes se jmenuje Bublina. Budeme se věnovat tvarům bublin a jejich vyplnění textem. Tentokrát ale nebudeme jen kreslit, ale vytvoříme si rovnou scénku s postavami, které budou mluvit! To celé provedeme ve 3D za pomoci modelíny. Tady si vezmeme si modelínu, papíry, nůžky, pastelky a další věci, které budeme potřebovat. Tvořit můžete samostatně či ve dvojicích. Asi se teď ptáte, jak na vytvoření scény, postav a bublin.

Nejdříve si každý vymyslí postavičku, kterou bude chtít vytvořit. Můžeme mít postaviček i víc, vše bude záležet na naší šikovnosti a chuti tvořit. Postavičku si můžete vymyslet úplně originální, neokoukanou nebo se nechte inspirovat pohádkou, videohrou, přírodou! Pokud bude mít někdo velký problém vymyslet si postavičku, může se poradit s kamarády, případně může použít inspiraci na internetu. Na internet buď přes PC ve třídě nebo přes telefon.

Scéna? To je vlastně pozadí, které bude za postavou a bude vykreslovat okolí. Například les, louka, továrna, škola, nebe... cokoli, kam se rozhodnete postavičku zasadit a vymyslet k ní příběh. Scéna by měla být taková, aby se k postavě hodila a odpovídala příběhu.

A nakonec bublina! Máme dvě možnosti. Udělat bublinu podle velikosti promluvy nebo promluvu přizpůsobit velikosti a tvaru bubliny. Co bude první? Text nebo bublina? První by měl být text, který bude postavička říkat. Samotnou bublinu si může každý buď vystříhnout z papíru sám, dle jeho potřeb o různé velikosti, nebo použít bubliny předtiskované (Kapitola 4: Příloha 6 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 (Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy)) a pouze si je vystříhnout. Šablony bubliny máme tady na hromádce.

Tak tedy. Vymyslet si postavičku, scénu, kde se bude děj odehrávat a samotný text, který postavička pronáší. Můžeme se do toho pustit!

Po celou dobu práce se všichni budeme řídit těmito pravidly, která vám teď zapíši na tabuli:

1. Nejprve nápad, pak tvoření.
2. Pracujeme na podložce.
3. Pracujeme pouze s nutným množstvím modelíny.
4. S modelínou pracujeme pouze rukama.
5. Pozor na kontakt papíru s modelínou → mastné skvrny.
6. Po ukončení modelování uklid' pracovní místo a umyj si ruce.

Pokud někdo stále váhá, jak by taková tvorba měla vypadat, tady je příklad toho, jak jsem tvořil já:

Scéna: slon, který si v savaně pochutnává na vodě.

**První krok** by měl být vymodelovat figurku slona, pokud bude slon v pohybu (jak sklání hlavu k vodě), bylo by to super!

**Druhý krok** je vytvoření scénérie. Tady máme možnosti!

- Můžeme vzít bílou čtvrtku a jednoduše nakreslit modré nebe, žlutou savanu se stromy a jezírkem.
- Můžeme použít čtvrtku a na ní nalepit část žlutého a část modrého papíru představující savanu a nebe. Mraky, trávu, stromy, jezírko... to vše můžeme buď dokreslit na barevné papíry, nebo nastříhat z jiných odstínů barevných papírů. Představitosti se meze nekladou!



- Můžeme vyrobit základní scénérii (nebe a savanu) za pomoci pastelek nebo barevného papíru a všechny detaily jako jsou stromy a jezírko udělat z modelíny.

**Třetí krok** je postavit slona k jezírku, aby budil dojem, že pije.

**Čtvrtý a poslední krok** je vytvoření bubliny s textem „Hmm, osvěžující vodička!“, kterou ke slonovi připícheme. Bubliny připícheme přímo do modelíny (tvrdým hrotem čtvrtky) či na bubliny přilepíme špejli, kterou následně zapícheme do slona.

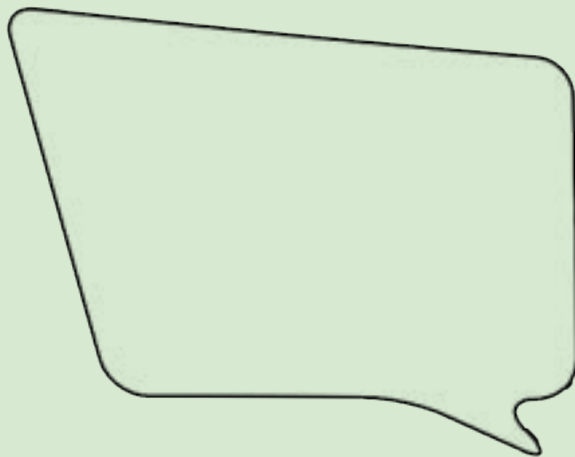
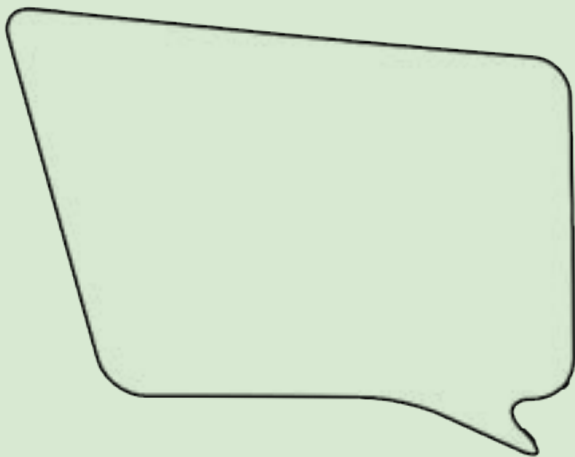
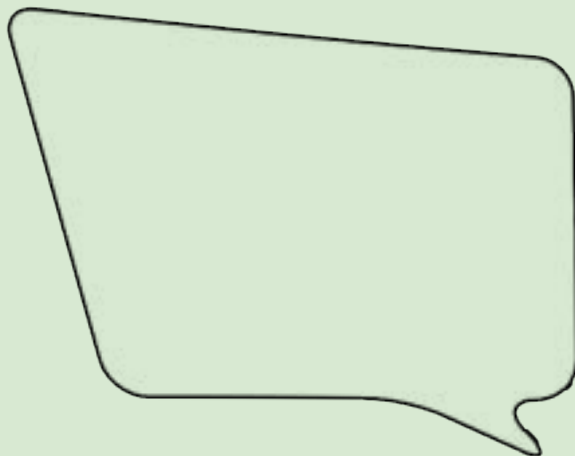
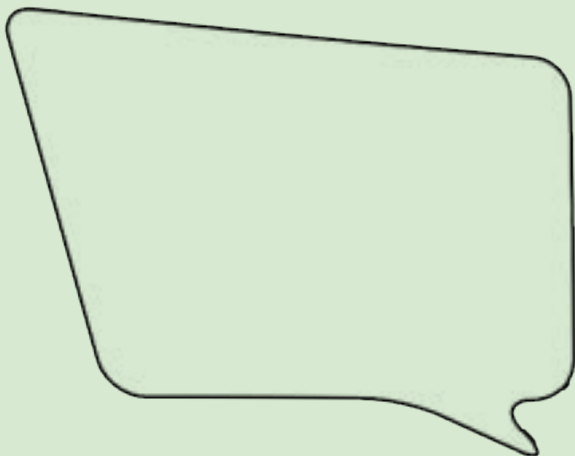
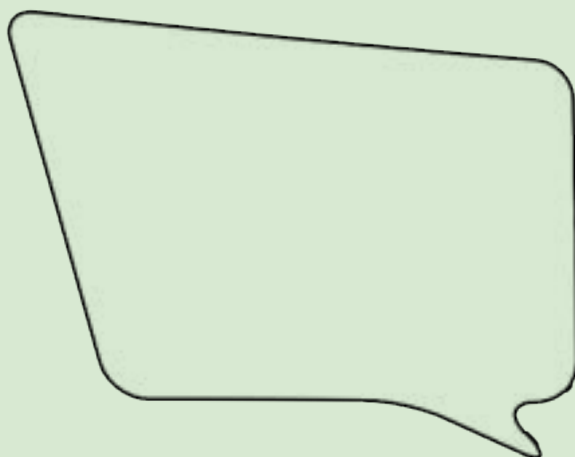
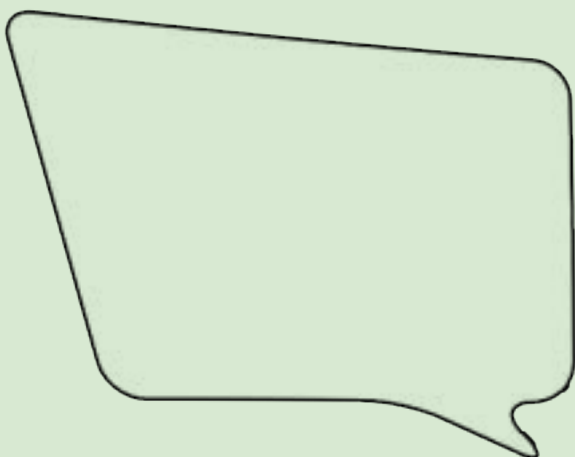
**Takhle se to povedlo mně!**

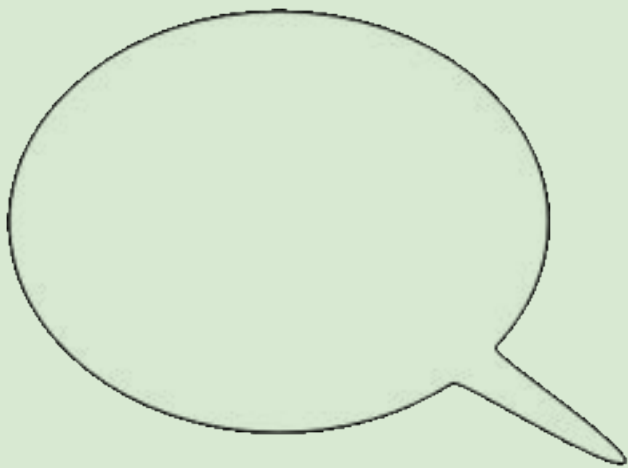
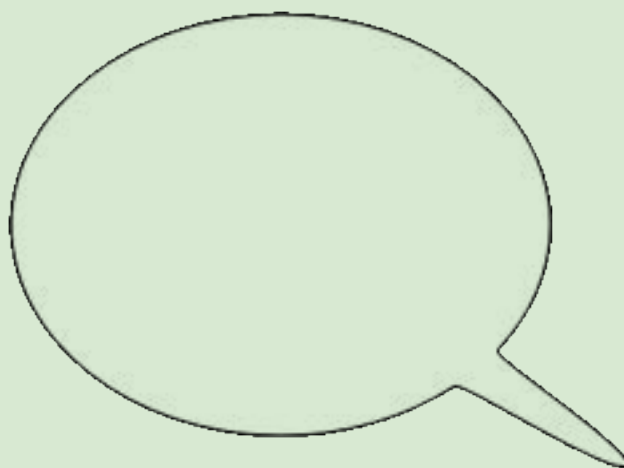
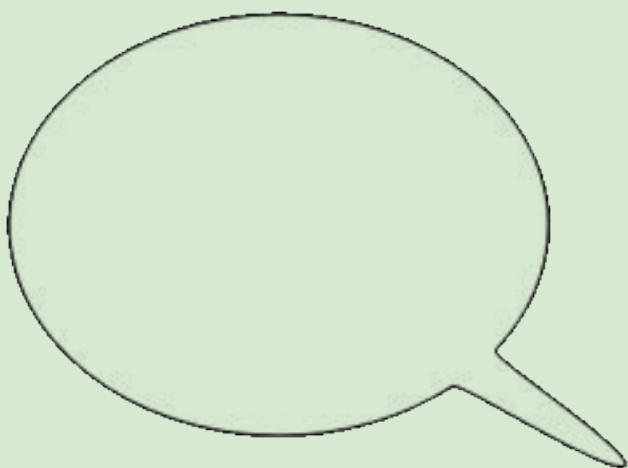
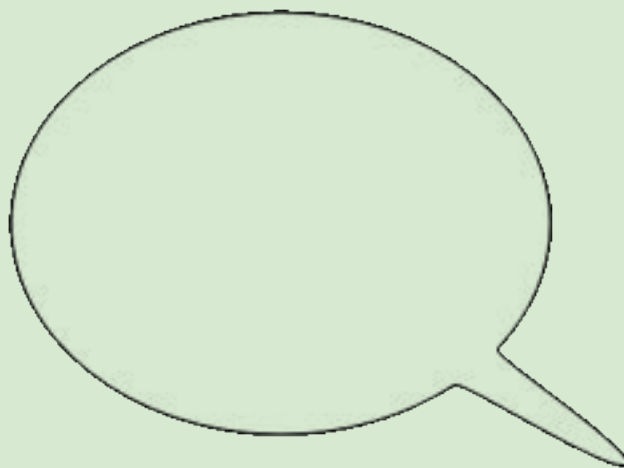
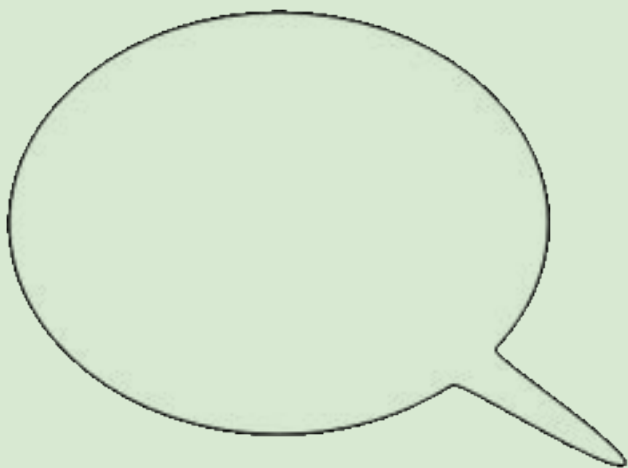


Foto: autor projektu



# BUBLINY









## 2.4.2 Téma č. 2 (Prezentace prací, hodnocení a diskuse) – 0,5 hodiny

Teď když mají všichni hotovo, čeká nás vzájemná prezentace prací a jejich hodnocení. Než začneme, každý na papír napíše základní věci o své práci, které by rád sdělil. V případě, že nevíte, co psát, zkuste se inspirovat touto osnovou:

1. Základní nápad → (kde se vzala inspirace)
2. Postavy → (jaké postavy ve scéně vystupují)
3. Dialog → (proč říkají/vydávají zvuky, které říkají/vydávají)
4. Příběh → (o čem celá scéna je, co se tam děje)
5. Pozadí → (kde se příběh odehrává a proč zrovna tam)
6. Barvy → (jaké barvy a proč byly použity)
7. Výjimečnost naší práce → (pokud je práce něčím speciální, čím?)

Nyní postupně od prvního tvůrce, všichni přinesou jejich scénku sem na stůl a předají mi informace k prezentaci. Až tady budeme mít všechny práce, společně se přesuneme na druhou stranu místnosti, kde si řekneme pravidla pro hodnocení.

Teď jsme vytvořili divácký hlouček a přesuneme se k vystaveným scénkám. Já uvedu první scénku a úkolem vás jako diváků je slušně říct, co je na prezentované scéně pěkné i co byste zkusili udělat jinak a co byste případně vylepšili. Názory musí mít základ v tom co vidíme a nesmíme jen bezhlavě kritizovat. V případě, že přihlížející něco zajímá, mohou se zeptat.

Protože ani hodnocení takových projektů nemusí být jednoduché, máme zde malou nápovědu pro diváky, kteří by se mohli zaměřit, případně zeptat na tyto věci:

1. **Za co bys skupinový výsledek pochválil?**
2. **Co bys na scéně udělal jinak a co se ti nelíbí?**
3. **Pokud je scéna hezká, můžete se zkusit zeptat, kdo je její autor? Třeba se k pěkné práci přihlásí.**

Po ukončení vzájemné prezentace nás čeká pouze zhodnocení dnešního dne. Co se vám líbilo nejvíc, co nejméně a proč? Modelování, vymýšlení příběhů? Hraní si na porotce?



## 2.5 TEMATICKÝ BLOK Č. 5 (PÁROVÁNÍ) – 2 HODINY

V tomto bloku budeme tvořit pomůcky pro výstavbu krátkého děje komiksu. Děj budeme tvořit samostatně a následně také ve skupince. Dnes nám půjde o to, abychom dokázali nejen vystavět děj, ale také odhadnout, co se v příběhu dělo před námi vytvořenou scénou a případně po ní. Po této zkušenosti budeme opět o krok blíže k samotné tvorbě komiksového příběhu pro naši knihu.

### 2.5.1 Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina

Jako první musíme pro dnešek vytvořit hravé pomůcky. Tady máme hromadu lékařských špachtlí a dřívek od nanuků a tady hromadu čtvrtků. Každý si pro začátek vezme dvě dřívka a jednu čtvrtku. V případě, že nám práce půjde od ruky a bude zábavná, můžeme tvořit další a další pomůcky, dřívky máme dost! K dispozici tady máme taky všechny výtvarné pomůcky, od běžných papírů přes barevné, fixy, pastelky, tužky, gumy a samozřejmě lepidla. V případě, že by někdo potřeboval inspiraci, můžeme se domluvit na využití třídního počítače. Asi se teď ptáte, jak přesně máme postupovat? Je to jednoduché. Vymyslet si útržek příběhu, vytvořit pro něj postavu a text postavy. Vše nalepit na špachtli a předvést příběh. Že je to složité? Není, když si vše řekneme krok po kroku:

#### 1. Vymyslíme si krátký děj a postavy s promluvy.

Celý náš nápad si každý zapíšeme na papír. MUSÍME se soustředit na to, aby nám spolu seděl výraz obličeje s pronášenou promluvou. Například, bude-li postava říkat: „Dnes je opravdu hrozný den!“, její výraz by měl být rozmrzelý či naštvaný, rozhodně ne veselý a usměvavý.

V případě, že zrovna nemáme nápad, můžeme si vzájemně pomoc nebo využít třídní počítač k nalezení inspirace na internetu

#### 2. Nyní nakreslíme obrys obličeje příběhu.

K tomu budeme potřebovat čtvrtku a tužku. My potřebujeme vytvořit DVĚ tváře, které budou tvarem co nejpodobnější. Máme tři možnosti, jak obrys tváře připravit:

a) Nakreslíme první obrys tváře.

Velikost obrusu by měla být od 5 do 10 centimetrů na výšku i šířku. Je to celkem volitelné, každý máme jinou představu o tom, co tvoříme. Teď obrys co nejpečlivěji vystříhneme. Vystřiženou tvář přiložíme na čtvrtku a obkreslíme si její tvar. Vystříhneme druhou tvář a už máme dva tvarem podobné obrusy tváře.

b) Vybereme si z připravených šablon obrusů tváří tu, která se nám nejvíce líbí

(Kapitola 4: Příloha 7 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 5 (Párování)). Vystříhneme si dva stejně velké obrusy a máme tváře připravené.

c) Vybereme si z připravených šablon obrusů tváří tu, která se nám nejvíce líbí.

Vystříhneme si jeden obrys. Přiložíme obrys na čistou čtvrtku a obtáhneme. Tuto činnost provedeme dvakrát. Oba nakreslené obrusy vystříhneme a máme tváře připravené.

Pokud nám stříhání příliš nepůjde, můžeme si vzájemně vypomoc!

#### 3. Dodělání výrazů tváře.

Dokreslíme obrusům požadované výrazy. Každý výraz by měl být jiný.

#### 4. Lepení obličejů.

Vezmeme dřívko a nalepíme na něj obličej. Obličej lepieme zády k sobě tak, abychom viděli namalované tváře. Z každé strany jednu. Pokud nám půjde lepení hůř, můžeme si vzájemně vypomoc.

Máme hotové tváře a podobně budeme postupovat při tvorbě bublin!

#### 5. Nyní nakreslíme bubliny příběhu.

K tomu budeme potřebovat čtvrtku a tužku. My potřebujeme vytvořit DVĚ bubliny, které budou tvarem co nejpodobnější. Máme tři možnosti, jak bubliny připravit:



- a) Nakreslíme první bublinu. Velikost bubliny by měla být od 5 do 10 centimetrů na výšku i šířku. Je to celkem volitelné, každý máme jinou představu o tom, co tvoříme. Teď bublinu co nejpečlivěji vystříháme. Vystřiženou ji přiložíme na čtvrtku a obkreslíme si její tvar. Vystříháme druhou a už máme dvě tvarem podobné bubliny.
- b) Vybereme si z připravených šablon bublin tu, která se nám nejvíce líbí (Kapitola 4: Příloha 6 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 (Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy)). Vystříháme si dvě stejně velké a tvarované. Bubliny máme připravené!
- c) Vybereme si z připravených šablon bublin tu, která se nám nejvíce líbí. Vystříháme si jednu bublinu. Přiložíme ji na čistou čtvrtku a obtáhneme. Tuto činnost provedeme dvakrát. Obě nakreslené bubliny vystříháme a máme je připravené.

Pokud nám stříhání příliš nepůjde, můžeme si vzájemně vypomoci!

### 6. Dodělání textů bublin.

Dopíšeme bublinám požadovaný text. Nezapomeňme, že každý text musí odpovídat jedné z připravených tváří.

### 7. Lepení bublin.

Vezmeme dřívko a nalepíme na něj bublinu. Bubliny lepíme zády k sobě tak, abychom viděli napsaný text. Z každé strany jednu. Pokud nám půjde lepení hůř, můžeme si vzájemně vypomoci.

Výborně. Nyní máme všichni dvě pomůcky, které vytvářejí dva různé příběhy. Než začneme s další částí, popovídejme si o našich výtvorech. Kdo bude chtít, seznámí nás s vymyšlenými příběhy i tvářemi a tím, jaký příběh by jejich aktuální pozici předcházela a následoval. Uvědomme si, jak je důležité dodržet odpovídající výraz tváře s textem bubliny. To je super důležité pro naši budoucí tvorbu kreslených komiksů.

## 2.5.2 Téma č. 2 (Losování a dotváření) – 1 hodina

První část se nám povedla výborně. Nyní nás čeká improvizace. Práce bude nyní těžší v tom, že budeme vymýšlet příběhy pro postavy a promluvy, které jsme nevytvořili my, ale někdo jiný ve třídě. Jsme šikovní, zvládneme to!

Teď všichni odevzdáme vytvořené tváře do krabice číslo 1 a všechny bubliny do krabice číslo 2. Všechno pěkně promícháme, ať to není příliš snadné a můžeme losovat. Postupně sem každý přijde a vybere si jedno dřívko s tváří a druhé s promluvou. Pokud si vytáhneme vlastní dřívko, hodíme ho zpět do krabice a vybereme si nějaké cizí. Výborně. Každý teď máme jednu cizí tvář a bublinu. Dvě cizí dřívka představují dva úkoly, které se pokusíme splnit:

- a) Obličej. Vytvoříme k tyčce s tváří novou tyčku s bublinou. Musíme se soustředit na to, abychom správně pochopili výraz tváře a napsali k němu vhodnou bublinu.
- b) Bublina. Vytvoříme k tyčce s bublinou novou tvář. Musíme se soustředit na to, abychom správně pochopili text bubliny a vytvořili k ní vhodně se tvářící obličej.

Postup tvoření nových tváří a bublin na dřívčích je stejný jako v předchozí části. Nejprve se pokusíme vymyslet vhodný příběh a svůj nápad si poznamenejme na papír. K inspiraci můžeme opět použít třídní počítač, případně se vzájemně poradit. Poté se dáme do tvorby. Znovu máme k dispozici vše, co jsme měli. Čtvrtky, klacíky, nůžky, předtištěné čtvrtky s obrysy tváří a bublinami. Tak hurá do práce!

Teď když mají všichni hotovo, čeká nás vzájemná prezentace prací a jejich krátké hodnocení. Než začneme, každý se zamyslí, zda jejich připravený papír s příběhem obsahuje vše, co chtějí sdělit. Pokud něco chybí, dopíše to tam. V případě, že nevíte, co by mohl papír kromě příběhu obsahovat, zkuste se inspirovat zde:

1. Základní nápad → (kde se vzala inspirace)
2. Postavy → (proč se postavy tváří tak jak se tváří)
3. Dialog → (proč říkají/vydávají zvuky, které říkají/vydávají)
4. Barvy → (jaké barvy a proč byly použity)
5. Výjimečnost naší práce → (zvláštnost vaší práce)



Nyní postupně od prvního tvůrce, všichni přinesou jejich scénku i s papírem sem na stůl. Až tady budeme mít všechny práce, společně se přesuneme na druhou stranu místnosti, kde si řekneme pravidla pro hodnocení.

Ted' jsme vytvořili divácký hlouček a přesuneme se k vystaveným pracím. Já uvedu první práci a úkolem vás jako diváků je slušně říct, co je na prezentované scéně pěkné i co byste zkusili udělat jinak a co byste případně vylepšili. Názory musí mít základ v tom co vidíme a nesmíme jen bezhlavě kritizovat. V případě, že přihlížející něco zajímá, mohou se zeptat.

Protože ani hodnocení takových projektů nemusí být jednoduché, máme zde malou nápovědu pro diváky, kteří by se mohli zaměřit, případně zeptat na tyto věci:

**1. Za co bys skupinový výsledek pochválil?**

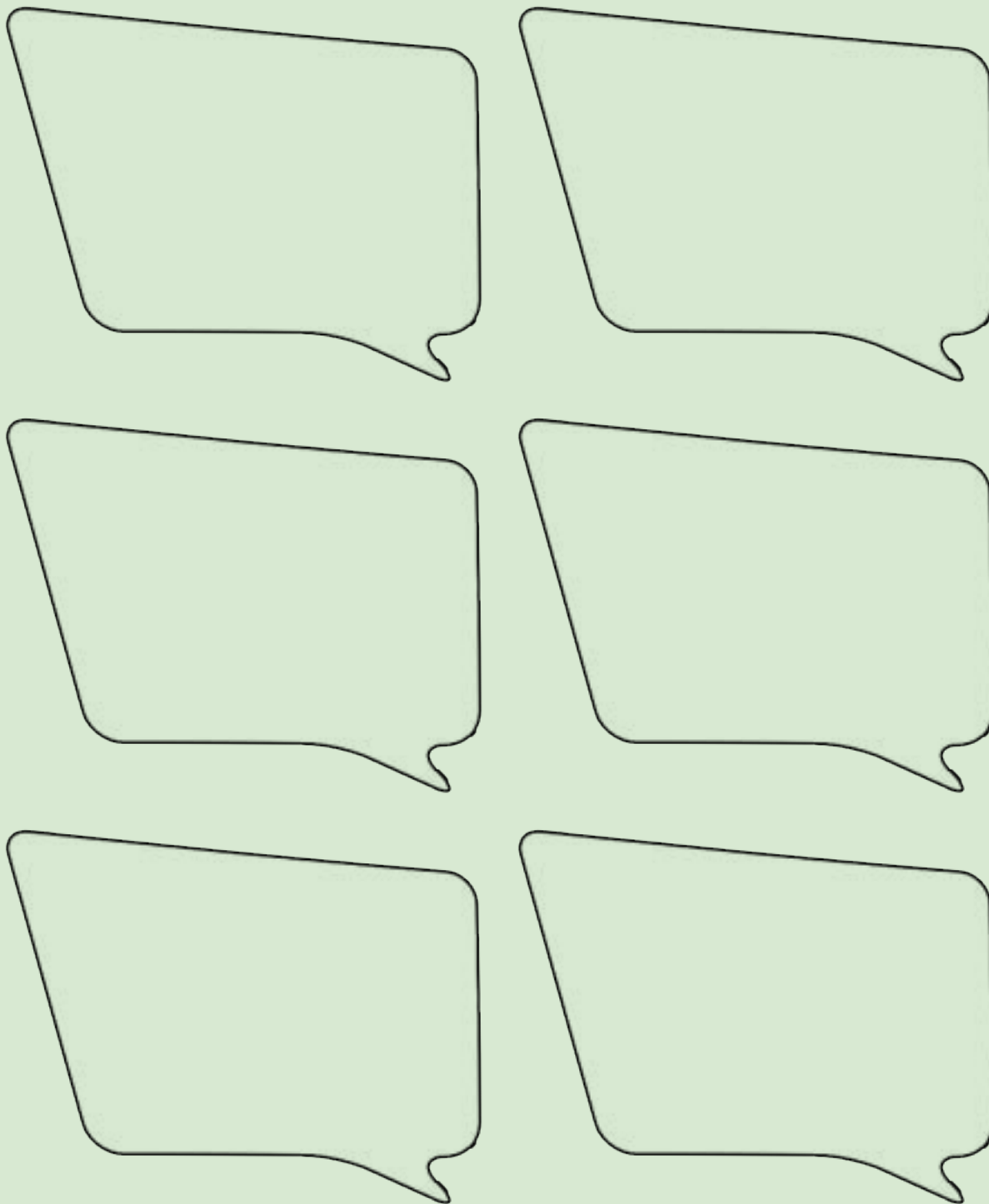
**2. Co bys na scéně udělal jinak a co se ti nelíbí?**

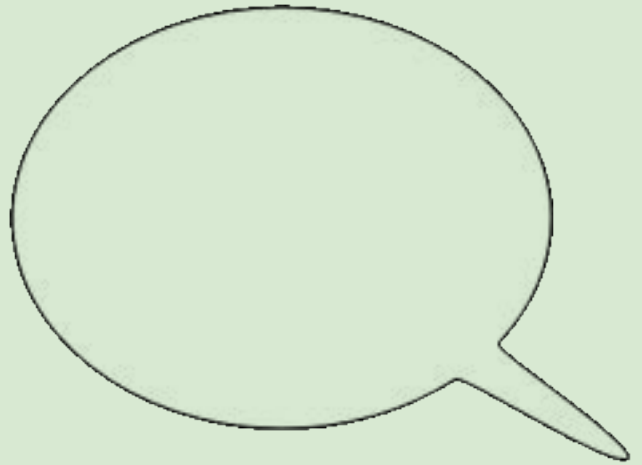
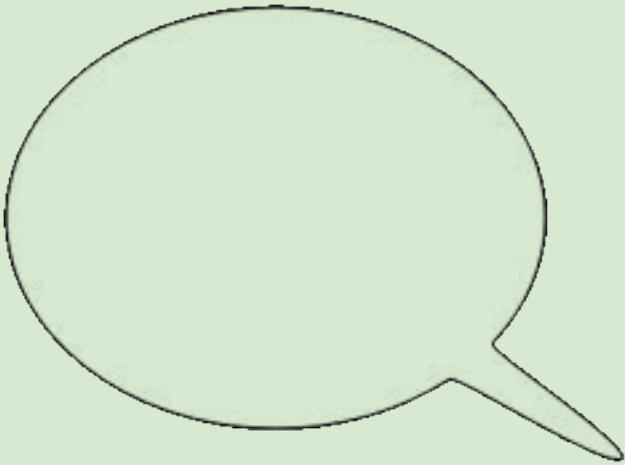
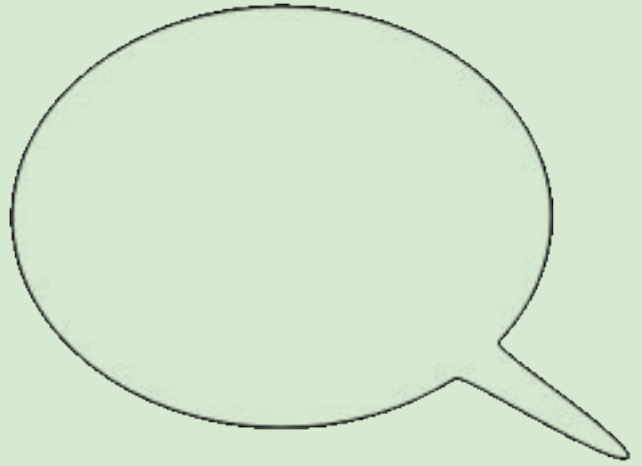
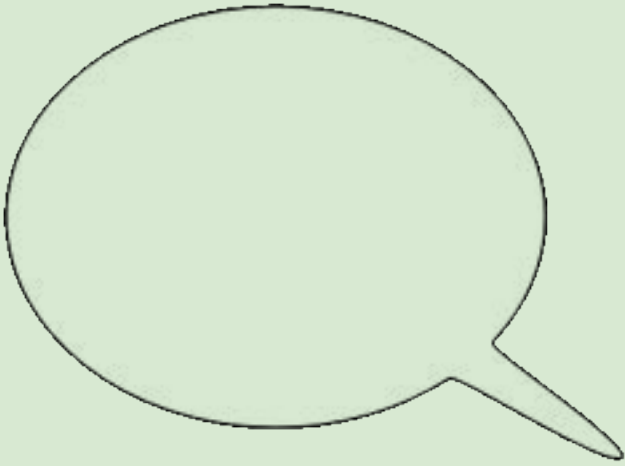
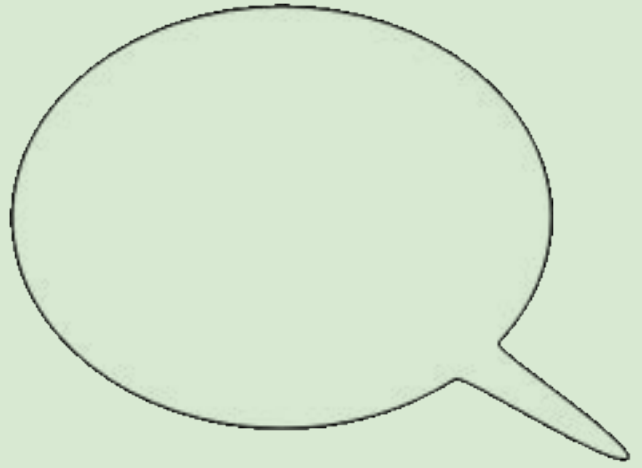
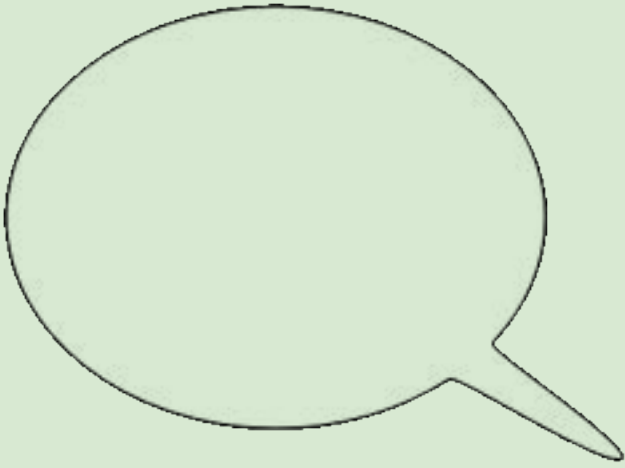
**3. Pokud je scéna hezká, můžete se zkusit zeptat, kdo je její autor? Třeba se k pěkné práci přihlásí.**

Po ukončení vzájemné prezentace nás čeká pouze zhodnocení dnešního dne. Co se vám líbilo nejvíc, co nejméně a proč?



# BUBLINY

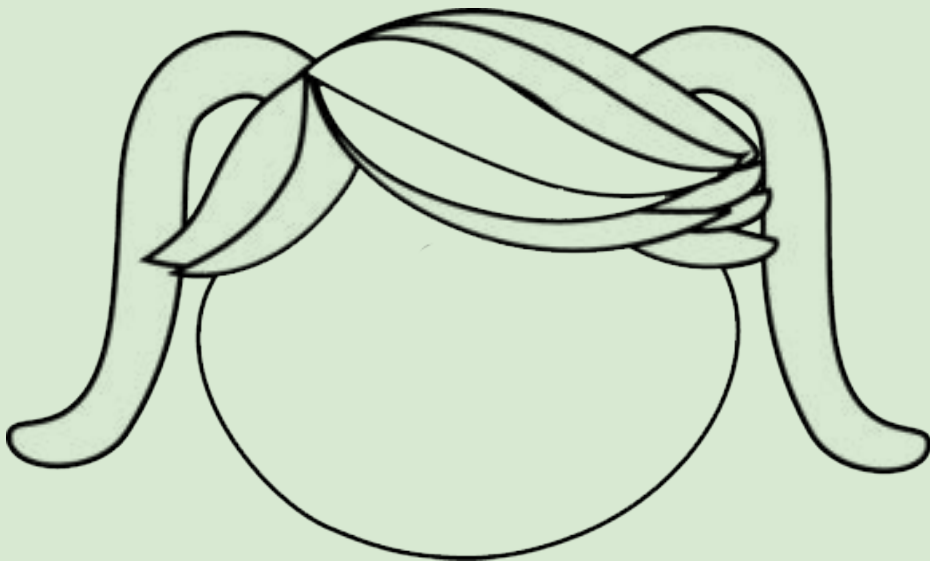
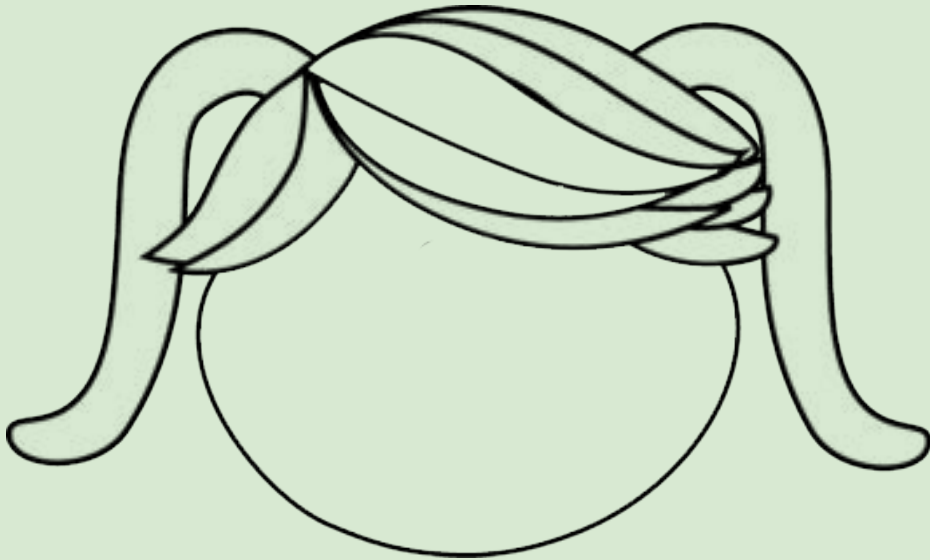
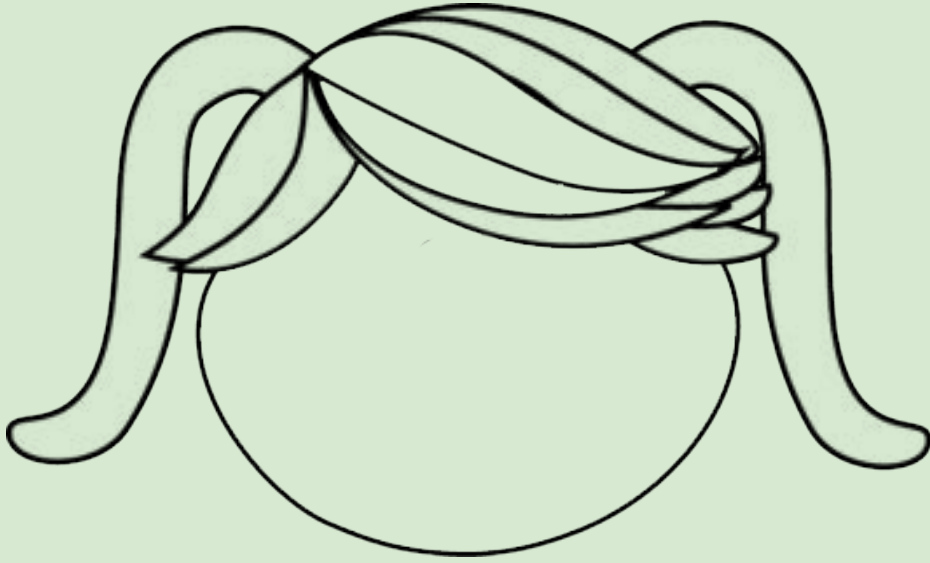


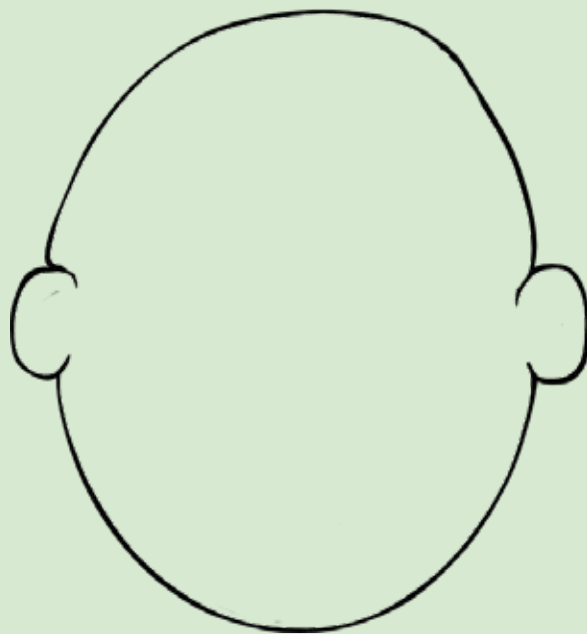
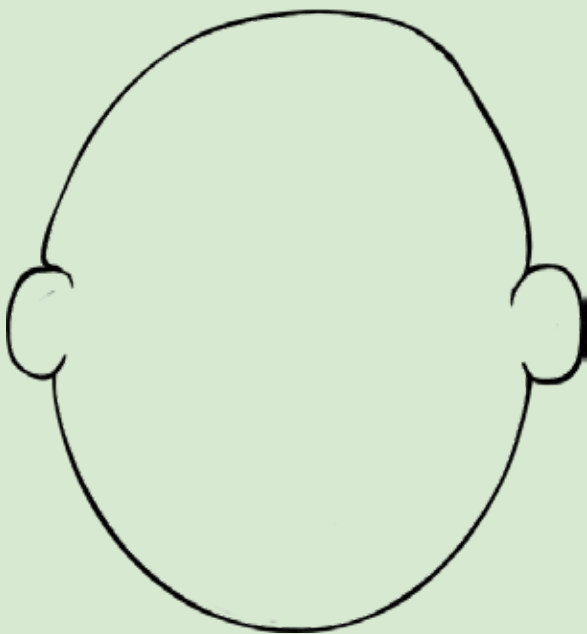
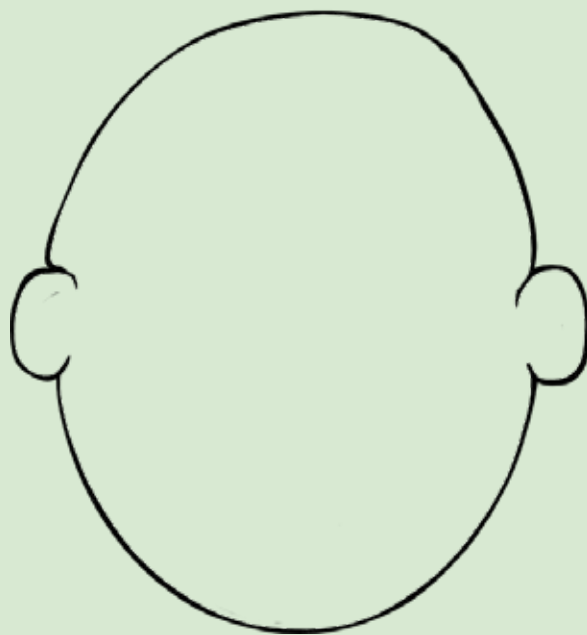
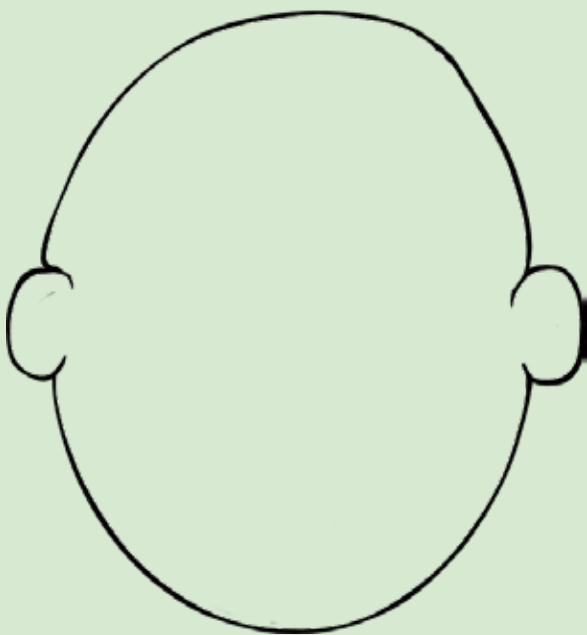


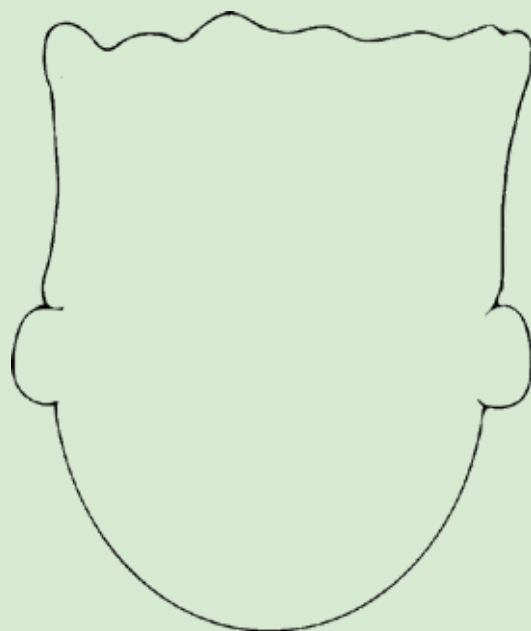
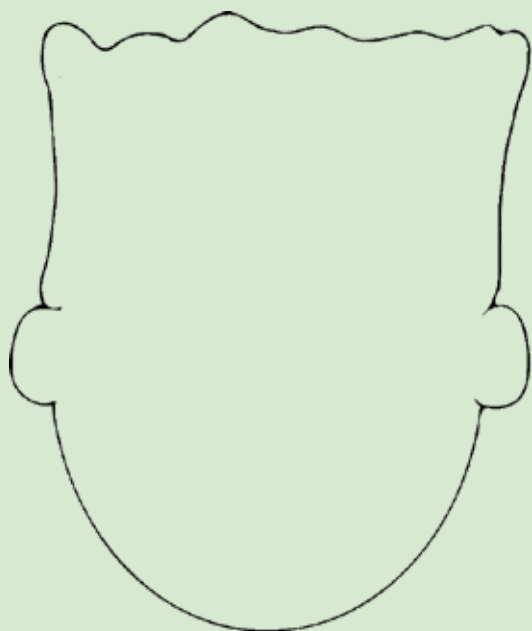
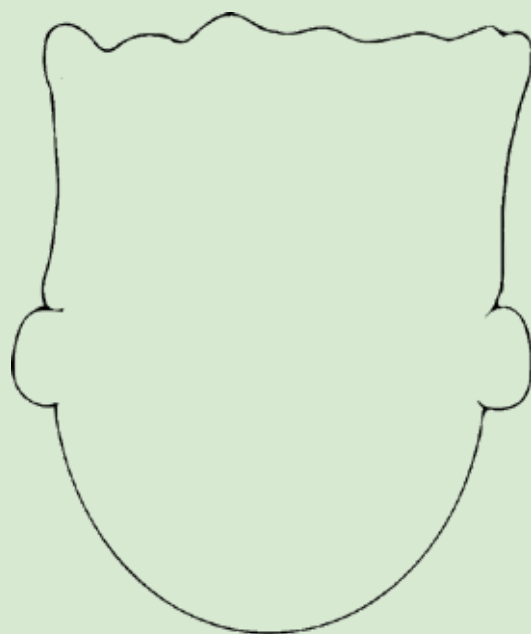
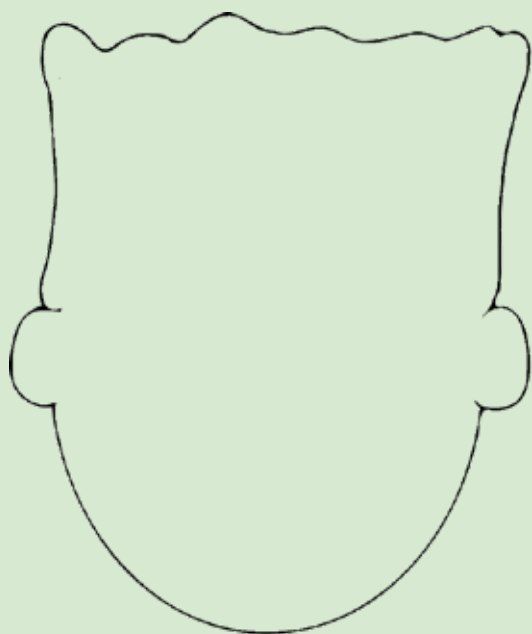


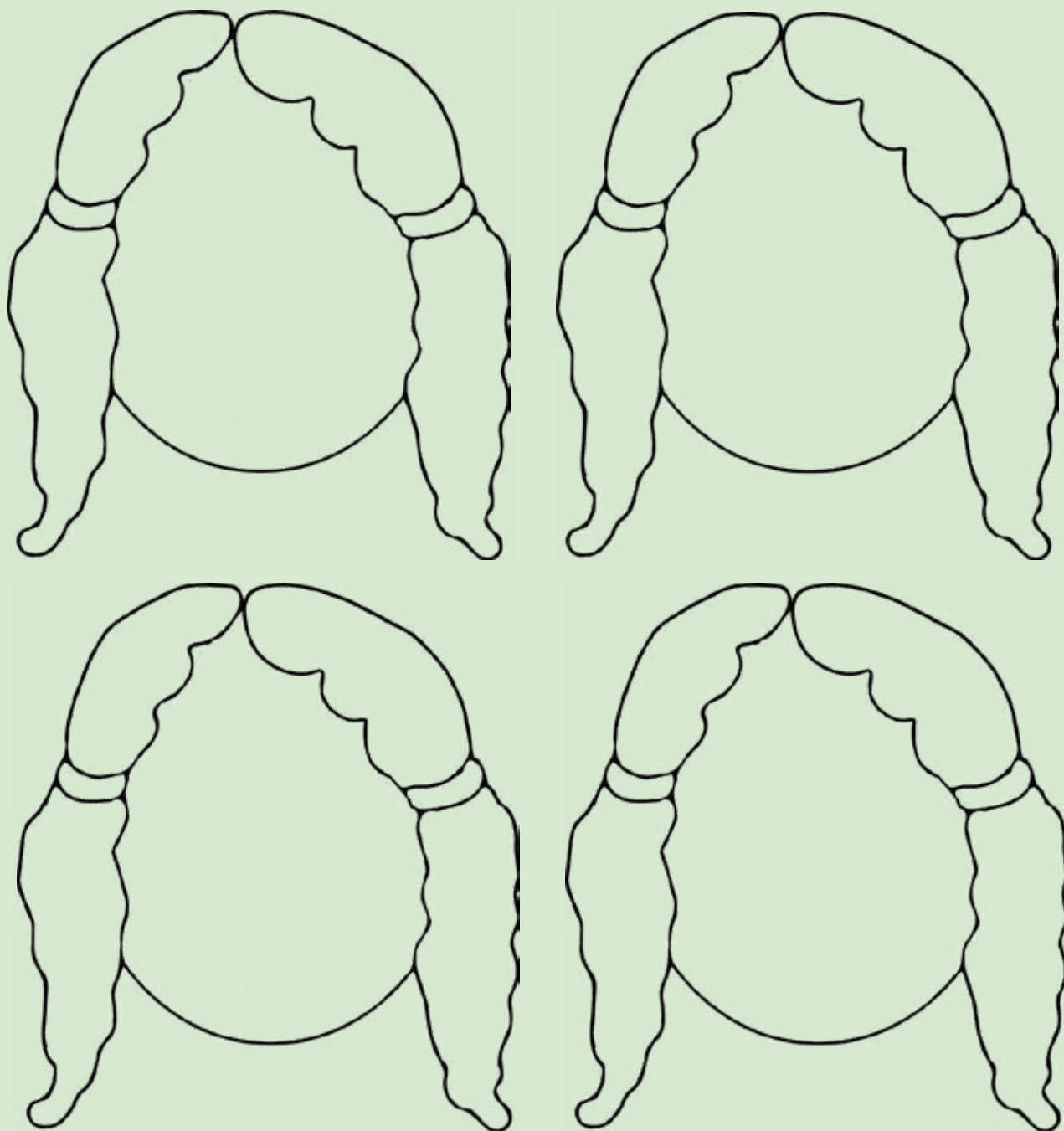


## HLAVY









## 2.6 TEMATICKÝ BLOK (SETKÁNÍ S AUTOREM) – 1 HODINA

Po úspěšných hodinách, od seznámení s počátky komiksu, vývojem a základními výrazy, přes čtení komiksových knih, porozumění kresbě až k vlastní výtvarné tvorbě, která nám pomohla pochopit důležité prvky komiksové tvorby, nás dnes čeká beseda s autorem komiksů. I když jsme si toho hodně řekli, hodně se naučili, je dobré slyšet o tvorbě komiksové knihy od skutečného autora, který nám může dát tipy čemu se vyvarovat či čemu se věnovat.

### 2.6.1 Téma č. 1 (Setkání s autorem) – 1 hodina

Nyní čekáme na autora. Vzhledem k tomu, že se jedná o speciální hodinu, zkusíme udělat změny v rozestavení lavic. Ti z nás, kteří se na to cítí, si můžou posunout lavice úplně ven ze struktury, aby lépe viděli na lavici před tabulí, kde bude sedět host. Než host dorazí, připravíme mu na lavice malé občerstvení, vodu a knihy, které napsal. Knihy jsme vybrali na základě požadavků, které bychom rádi naplnili, a to je seznámení se s náročností tvorby komiksových knih. Tyto jsou na autorovo doporučení. Než autor dorazí, připomeňme si, jakým způsobem se budeme dotazovat.

- Nikdy neskáče autorovi, ani spolužákovi do řeči.
- Pokud mám otázku, přihlásím se.
- Nikdy neshazuji, ani nezesměšňuji spolužákovu připomínku.
- Zdržím se vulgarit.
- Držím se v rámci tématu.

Až autor dorazí, jsme domluveni, že besedu zahájí on a povede s námi konverzaci samostatně. Vaším úkolem je poslouchat a v průběhu besedy vyplnit pracovní list ([Kapitola 4: Příloha 8 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 6 \(Setkání s autorem\)](#)), abyste zjistili, co je v komiksové tvorbě důležité a co vás zajímá. Host se bude držet určitých témat, na kterých jsme se domluvili. Je možné, že bude také improvizovat, ale to necháme na situaci. O čem bude host mluvit:

**1. Představí se a řekne, co ho přivedlo k tvůrčí činnosti.**

**2. Představí svoji tvorbu.**

**3. Promluví o způsobu práce na komiksech.**

**4. Přečte několik ukázek a popovídá si o nich s vámi.**

**5. Vyzve vás k otázkám.**

Po pátém bodě byste se měli zapojit do diskuze a zeptat se hosta na to, co vás na komiksové tvorbě opravdu zajímá. Zkuste se ptát tak, abyste dokázali vyplnit pracovní list, který vám může být oporou při konečné tvorbě komiksů. Jako budoucí autory by vás mělo zajímat, co je na tvorbě složité, co jednodušší atp. Tady je několik otázek, které by mohli zaznít:

**1. Když jste začínal, měl jste blíž k ilustraci nebo psaní?**

**2. Co vám přijde na tvorbě komiksu těžší, psaní či kreslení?**

**3. Když chci být profesionální tvůrce komiksů, čím bych měl v tvorbě začít, ilustrací nebo textem?**

**4. Co vás jako autora baví víc, kreslit nebo psát?**

**5. Je náročné prosadit se jako komiksový umělec v České republice?**

**6. Jak dlouho trvá vytvořit zhruba čtyřicetistránkovou komiksovou knihu?**

Beseda nám utekla velmi rychle. Poděkujme hostovi a vyprovodíme ho potleskem. Nyní máme deset minut do konce. Pojdme si prodiskutovat to, co jsme se dnes dozvěděli. Má někdo nějaké postřehy? Pokud je to vše, tak nyní je opravdu konec hodiny. Vraťme lavice a židle do původního stavu a uvidíme se na další části projektu.



## BESEDA

### ILUSTRÁTOR / AUTOR

Právě hovoříš s tvůrcem komiksů!

Poslouchej a zjisti odpovědi na otázky, které tě zajímají!

1. Na co bych se měl při tvorbě komiksu soustředit?

---

---

2. Co bych měl dělat první, ilustrace nebo texty?

---

---

3. Co baví více vás, kreslení nebo vytváření textu?

---

---

Pokud se ti něco líbilo, zapiš si to sem:

---

---

---

---



## 2.7 TEMATICKÝ BLOK (VZNIKÁ KOMIKS) – 2 HODINY

Dnes nás čeká předposlední část projektu. Dnes zúročíme veškeré aktivity, tvorbu a vědomosti z předešlých částí. Dnes každý samostatně vytvoří jeden komiksový příběh podle toho, co se naučil. Bude to o kreslení bublin, o kreslení postav, pozadí a o tvorbě krátkého příběhu, který postavy prožijí.

### 2.7.1 Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny

Komiks budeme tvořit sem, do skicáku formátu A4, což je běžná velikost papíru. Komiks, který budeme tvořit, by měl mít délku čtyř, maximálně osmi samostatných listů formátu A4. To je z důvodu konečného zpracování, kdy vaše tvorba projde skrz scanner do počítače a následně si s obrázky pohraje grafik. Po zpracování grafikem budou jednotlivé listy zmenšeny tak, aby se vedle sebe vešly čtyři na jednu stranu formátu A4. Jednoduše to znamená, že na jedné straně komiksového příběhu budou čtyři dějová okna. Takže:

#### JEDEN LIST SKICÁKU = ČTYŘI DĚJOVÁ OKNA NA JEDNÉ STRANĚ A4 V KONEČNÉ KNIŽNÍ PODOBĚ

Na tabuli si také napíšeme obecná pravidla pro tvorbu:

- Žádné vulgarity SLOVA ani KRESBA
- Žádný rasismus či jiné ZNEVAŽOVÁNÍ LIDÍ
- Žádné postavy a příběhy, které by porušovaly AUTORSKÁ PRÁVA

Před výtvarnou částí musíme vytvořit to nejdůležitější, kostru příběhu. Na tento pracovní list (Kapitola 4: Příloha 9 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)) si zaznamenáme všechny důležité věci o příběhu, který budeme chtít tvořit. To znamená, že bychom měli před samotnou tvorbou vědět:

- O čem bude příběh.
- Kolik oken bude komiks mít.
- Jaké postavy v komiksu budou.
- Bude mít komiks nějaké závěrečné poučení?

K tomu, abychom si připravili příběh, můžeme využít několik inspiračních zdrojů. Vzpomínky na tvorbu, kterou jsme v minulých částech projektu dělali nebo se přímo podívat na výrobky, které jsme dokázali udělat! Kreslení výrazů, figurky z modelíny, obličje a bubliny na tyčkách, pracovní list z besedy, zkrátka cokoli, co z hodin máme, nás může inspirovat. Internet je dnes až poslední možnost inspirace, kterou použijeme až po vzájemné domluvě.

Pro jistotu máme tady na tabuli shrnuto pár jednoduchých bodů:

1. Můžu využít dříve vytvořené pomůcky jako inspiraci!
2. Mám nějaké oblíbené téma, událost, koníček?
3. Mám rád zábavné, vážné nebo strašidelné příběhy?
4. Příběh by měl mít úvodní část, zápletku a nějaké vyvrcholení.

Po vypracování přípravy a před samotným kreslením si připravíme ještě jednu věc. Text do bublin postav. Už máme představu, jaké postavy v příběhu budou i jak přibližně budou jednat. Nyní si do tohoto listu (Kapitola 4: Příloha 10 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)) zapíšeme text, který budou jednotlivé postavy říkat. Podívejme se na papír blíž. Radí nám, že si máme připravit text pro každé okno komiksu. Pokud tedy například vím, že v prvním okně budou dvě postavy, které se potkají na autobusové zastávce, napíšu do listu jméno postavy, případně nějaké její označení a poté to, co bude v bublině říkat:



## 1. Okno:

Tomáš (postava): „Ahoj Viky, ty taky jedeš do Prahy?“

Viky (postava): „Ahoj Tome. Jedu, musím k lékaři“

NENÍ (postava): „ZŮSTANE NEVYPLNĚNO“

Tímto stylem si za pomoci pracovního listu připravíme všechny budoucí texty, které v následující tvorbě budou v komiksu. Máme hotové podklady s příběhem i jednotlivými texty. Nyní jsme připraveni k dalšímu kroku. Můžeme začít kreslit. Jako první bychom měli začít s náčrtu postav a okolí. Každý kreslí sám za sebe a má svůj styl, to je jasné. Přesto si můžeme sdělit pár tipů:

- Než začnu s barvami, udělám si náčrt tužkou.
- Načrtnu si postavy i místo pro bubliny, abych viděl, kolik mám místa na listě.
- Je dobré tužku obtáhnout černým tenkým Centropenem, abych zdůraznil tahy tužky.
- Poté co Centropen uschne, může tužku lehce vygumovat.
- Je lepší obtáhnout Centropenem a následně gumovat tužku ještě před vybarvením obrázků.
- Dávám si pozor, abych zbytečně nerozmazal již nakreslené části.
- Když nepřetahuji, nemusím gumovat!

Dnešní část projektu proběhla opravdu rychle. Nikdo z nás ještě nemá hotovo, ale s tím jsme počítali! Dnes už si jen popíšeme skicák na přední stranu, vložíme papíry podklady a odevzdáme. V příštím, posledním bloku dokončíme naše rozdělané práce.





## PŘÍBĚH, DĚJ

### Můj komiks

O čem bude (stručně v bodech):

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Z kolika oken bude komiks složený?

---

---

Jaké postavy v komiksu budou vystupovat?

---

---

---

---

---

---

---

---

Má můj komiks nějaké poučení? Pokud ano, jaké?

---

---

---

---

---

---

---

---



## CO KDO ŘÍKÁ, PROMLUVY

Rozčleň si své texty podle jednotlivých oken komiksu!

Jak bude vypadat zápis? Příklad:

### 1. Okno:

postava: „ Ahoj, neviděla jsem tě tu minulý týden?“

postava: „ Ano, také jsem tě tu zahlédl!“

Vaše příprava:

### 2. Okno:

postava:

postava:

postava:

### 3. Okno:

postava:

postava:

postava:

### 4. Okno:

postava:

postava:

postava:

### 5. Okno:

postava:



---

postava:

---

postava:

---

**6. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

---

**7. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

---

**8. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

---

**9. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

---



## 2.8 TEMATICKÝ BLOK (TVORBA A KOMPOZICE KNIHY) – 3 HODINY

Konečná část projektu je tady. Dnes dokončíme rozdělané práce ve skicácích z minulé hodiny a domluvíme se na konečné podobě sborníku.

### 2.8.1 Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny

Dnes náš čeká poslední část projektu, ve kterém dokončíme naše komiksy a dáme je zpracovat do knižní podoby. Nyní není nic jednoduššího než si vzít podklady pro tvorbu, k nim skicák s rozdělaným komiksovým příběhem a dodělat ho do podoby, jakou si představujeme. Tady má také každý jedno lepidlo na papír k dalšímu kroku. Až budeme mít ve skicáku jasnou představu o tom, kde bude jaká bublina, pustíme se do jejich přípravy. Vybereme si z připravených šablon, které známe z tvorby obličejů a bublin na dřívku. V případě, že někdo bude chtít použít jinou bublinu, není problém ji nakreslit a vystříhnout z čistého papíru. Vždy se můžeme dohodnout a požádat někoho o pomoc. A jaký je postup při tvorbě a umístění bublin do komiksu?

1. Musím mít na jednotlivých listech ve skicáku načrtnuté místo, kam bublinu umístím.
- 2a. Vyberu si z šablon ten druh bublin, který mi nejvíc vyhovuje.
- 2b. Nakreslím si na čtvrtku bubliny podle vlastní představy.
3. Vystříhnu si odpovídající počet bublin v odpovídající velikosti a tvaru.
4. Před zapsáním textu přiložím bublinu do komiksového okna na požadované místo a zkontroluji, zda tam opravdu sedí.
5. Pokud bublina v komiksu vypadá dobře, vyndám jí a zapíši do ní požadovaný text. Ten mám připravený v pracovním listě z minulé hodiny.
6. Počkám 20 vteřin, až text v bublině pořádně zaschne a následně bublinu vlepím na určené místo v komiksovém okně.

V případě, že se chce někdo o něčem poradit, může. S tím, jak každý pomalu dokončuje práci ve skicáku, necháme na této lavici u okna všechny skicáky co nejlépe větrat. Dáme je na stojato s lehce pootevřenými stránkami. Tímto způsobem nám pěkně vyvětrá lepidlo použité při lepení bublin. Nyní se postupně ti, kteří skončili se skicákem mohou prohlédnout knihy, které jsou k dispozici na volné lavici. Jedná se o výběr knih zapůjčených z knihovny. Naším posledním úkolem je zjistit, co náš komiksový sborník musí kromě příběhů mít. Co by měla mít každá kniha, aby byla přehledná a mohla být vydána. Prohlédněte si je a udělejte si poznámky na papír.

### 2.8.2 Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 1 hodina

Teď když máme všichni dokresleno a větráme naše skicáky, čeká nás poslední projektová prezentace vytvořených děl. Nyní mi každý žák odevzdá podklady, které měl k tvorbě komiksu a společně si je přečteme. Ostatní poslouchají, aby věděli, jaké příběhy ve sborníku vyjdou. Super! Odprezentováno, schváleno!

- O čem příběh je.
- Kdo v příběhu vystupuje.

Všichni teď víme, jaké komiksové příběhy jsme vytvořili a budou v našem komiksovém sborníku.

Nyní mají možnost podívat se do zde připravených knih i ti, kteří dotvářeli mezi posledními. Zkusme stejně jako kamarádi najít to, co musí mít každá kniha, aby se jí mohlo kniha říkat. Napišme si nyní společně na tabuli ty prvky, které budou muset být do knihy doplněny:

- Tiráž
- Impresum
- Obsah knihy
- Kapitoly



Úplně poslední krok je dohodnout se na pořadí jednotlivých příběhů ve sborníku. Abychom se nehádali, jaký příběh bude první a který poslední, máme tady 10 papírků. Na každém papírku je číslo od jedné do deseti. Hodíme papírky do čepice a začneme. Vstane první a vytáhne si jeden papírek. Nerozbaluje ho a jde ho položit k libovolnému skicáku. Takto pokračujeme, dokud každý skicák nemá jeden papírek. Nyní postupně rozbalím každý papírek. Papírek s náhodným číslem na konkrétním skicáku určí jeho pořadí ve sborníku. Každé číslo zapíšeme na skicák vedle jména autora. Hotovo! Příběhy jsou seřazeny. Teď už je to práce grafika a tiskaře!



## 3 METODICKÁ ČÁST

### Uvedení do tématu vzdělávacího programu

Pro výukový proces na základních školách je nezbytné oživit výuku spoluprací s dalšími institucemi. Knihovna nabízí dětem a žákům možnost využití volnočasových aktivit a zapůjčováním knih umožňuje rozvíjet jejich čtenářskou gramotnost. Navštěvováním knihovny se žáci také seznámí s jiným kulturním prostorem a rozšíří své obzory. Tímto projektem představujeme žákům možnou spolupráci.

Pro úspěch projektu musíme předpokládat určitou úroveň mentálních schopností začleněných žáků, jejich čtenářské dovednosti a ochotu pracovat. Do určité míry je důležitá i schopnost výtvarného projevu a schopnost tvořit text podle pravidel komiksového literárního díla.

Úloha realizátora je výrazně náročná. Od realizátora se očekávají pedagogické schopnosti, rétorické dovednosti i umění vytvořit povinné dokumenty. Realizátor vymyslí základní kostru výukových jednotek, vede tyto jednotky, metodicky sestavuje materiály, dodržuje povinné aktivity projektu a stylizuje povinnou dokumentaci. Pro úspěch projektu je nutný neustálý kontakt mezi vyučujícími (realizátoři na jedné straně) a knihovníky (realizátoři na druhé straně).

Pro výukové jednotky bylo využito materiálního zabezpečení z financování projektu (výtvarný materiál pro tvorbu a práci žáků).

Základním přínosem projektu je využití jiných podmínek, jiných možností pro výuku. Prostřednictvím projektu se žáci účastní výstavy a práce v různých prostorách knihovny. Představíme jim knihovnu jako možnost využití mnoha kulturních akcí a možnosti vypůjčit si knihy. Žáci zažijí úspěch při tvorbě vlastního díla, rozvinou mnoho svých kompetencí, mohou uplatnit své dovednosti při kreslení a originalitu při sestavování komiksu. Naučí se trpělivosti při dlouhodobém plnění úkolů pro tvorbu vlastního konečného díla. Prostřednictvím komiksu se konkrétněji seznámí se specifiky tohoto žánru, se základními termíny. Velkým přínosem je i kontakt s knihovnicí jako dalšími autoritami, které žáky vzdělávají. Knihovna nám nabídla využití komiksových knih, žáci se naučili využívat knihovní katalog a chápat systém řazení knih v regálech. Během několika návštěv knihovny žáci pochopili, jaké možnosti využití volnočasových aktivit tato instituce nabízí a mnozí jich dlouhodobě využívají.

Program se skládá z 8 tematických bloků, které žáky přehledně provedou historií i jednotlivými fázemi tvorby komiksu.

### Vstupní předpoklady (podmínky) pro program

#### Realizátor

Vzhledem k tomu, že se od realizátora očekává přímé působení na žáky a dosahování vzdělávacích cílů, je nezbytné, aby měl pedagogické dovednosti. Důležitá je i ochota se neustále vzdělávat, rozšiřovat si své znalosti, orientovat se v odborné literatuře. Dále musí mít dobré komunikační dovednosti, být schopný reagovat na rozličné (i nevhodné) dotazy žáků. Při působení na skupinu žáků, která se skládá z různých osobností, musí realizátor uplatňovat individuální přístup. Musí mít základní znalosti ze soudobé školské praxe (inkluze a s tím spojené nové pojmy – ADHD, SPU, LMP, PAS, PO atd. – dle konkrétního kolektivu).

#### Žáci

Musíme vést v patrnosti, že každé dítě má rozličné schopnosti, znalosti a dovednosti. V některých výukových jednotkách jasně pozorujeme, že úspěch žák zažívá při praktických činnostech (modelování, stříhání z papíru, kreslení), v jiných spíše v myšlenkové práci (vymyšlení a tvorba příběhu, aktivní diskuze). Je potřeba tedy výukové jednotky uspořádat tak, aby obsahovaly část praktickou i abstraktní (teoretizování, usuzování, vyvození vztahů, předvídání). Není vhodné založit jednotku pouze na jedné, úzce specializované činnosti.

### 3.1 METODICKÝ BLOK Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)

Lze vycházet z těchto základních informací: Odhadnout, kdy se začaly objevovat první komiksy, je velmi složité. Nelze s určitostí tvrdit, které dílo, kterou knihu, titul, příběh, lze označit za první komiks. S nadsázkou bývají za první komiksy označována některá díla z dávné historie (například i pravěké jeskynní malby, středověká výšivka z Bayeux a další). Někteří tvrdí, že vlastně každý obrázek doprovázený textem, ať už ohraničeným (v tzv. bublině), nebo neohrazeným je



vlastně komiksem. Komiksy často reagují na historické události, v současné době vychází mnoho komiksových příběhů o historii (viz například níže citované dílo J. Černého).

V současné době se komiksu jako literárnímu projevu věnuje mnoho pozornosti, vychází velké množství děl, které si nachází své čtenáře a to z různých věkových vrstev. Obliba komiksů pravděpodobně souvisí s poptávkou po menším množství psaného textu a s vyšší atraktivitou grafického ztvárnění. Vzhledem k úzkému zaměření na komiks je nutné, aby žáci byli seznámeni se základním názvoslovím, které je proto součástí pracovního listu.

Vysvětlení základních pojmů, které se vztahují k této vyučovací jednotce a jsou součástí pracovního listu:

Panel: Jednotka komiksu, jedno okno – obrázek (může, ale nemusí být doplněn textem).

Bublina: Ohraničený prostor pro text. Nejčastěji zde bývá umístěna konkrétní promluva dané postavy.

Comic strip: Řazení panelů v jednom řádku (zpravidla 3-5). Většinou toto malé množství panelů tvoří celý komiks, může se jednat i o pravidelnou přílohu některých časopisů.

Je nutné včas vytisknout pracovní listy, potřebujeme tedy papír a funkční tiskárnu.

### Pro studium k této problematice lze nalézt mnoho zdrojů, doporučujeme dále využít i těchto titulů a odkazů:

1. ČERNÝ, Jiří. *Obrázky z moderních československých dějin: 1945-1989*. Nové, rozšířené vydání. Ilustroval Lukáš Fibrich. Praha: Euromedia, 2018. 142 s. Pikola (Euromedia). ISBN 978-80-7617-052-0.
2. MAZUR, Dan, DANNER, Alexander. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard Podaný. Praha: Knižní klub, 2015. 319 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4856-1.
3. PROKŮPEK, Tomáš, KOŘÍNEK, Pavel, FORET, Martin, JAREŠ, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis, 2014. 3 sv. 996 s., 87 s. (rejstř.). ISBN 978-80-7470-061-3.
4. <http://power-of-knowledge.blog.cz/0901/historie-komiksu>
5. <https://www.lifestyle.luxusni-bydleni-praha.com/historie-komiksu>
6. <http://www.stavitele-katedral.cz/bayeux--tapiserie-z-bayeux-historie-a-ikonografie-dila/>
7. <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>

### Pro metodické vedení první výukové jednotky (Historie komiksu) doporučujeme prostudovat tento teoretický materiál:

Stejně jako kterékoli jiné odvětví mediální tvorby je i komiks v dnešní době plnohodnotným zdrojem, který slouží k přenosu informací. Díky těmto knihám, brožurám či časopisům mohou jejich autoři předávat své představy o možná neexistujících světech a v nich žijících hrdinech nebo zločincích. Stejně tak mohou být přesným odrazem své doby a mohou sdílet příběhy lidí, jež se skutečně staly. Mohou připomínat slavná historická období králů, doby válek, statečných vojevůdců, osobnosti sportovců i například doby různých technických vynálezů.

Komiks je médium, ve kterém se i na docela malém prostoru mohou společně mísit tři různá období bytí. Minulost, přítomnost a budoucnost. A nejen to. Tyto tři dekády určené lidskou existencí se mohou v tištěném komiksu prolínat ve velmi krátkém úseku. Díky spojení textu a ilustrace do jednoho celku vytváří autor v podstatě jednu živou buňku, která v komplexním celku ožíví celý organismus a včlení se tak do uceleného příběhu.

Díky své vlastní jednoduchosti sdělování nejrůznějších informací a díky poutavému využití výtvarné stránky přinášejí komiksová média do světa literatury přitažlivost, na jejímž základě vezmou do ruky knihu žáci i lidé, kteří klasickému čtení beletrie nijak zvláště neholdují. Ať už jde o dílo fiktivní či dílo postavené na skutečných událostech, jeho základními funkcemi jsou vzdělávání a rozvíjení představivosti. V posledních letech došlo k určité resuscitaci a následné rehabilitaci tohoto média jak na poli beletristickém, tak i edukativním. Dochází k natáčení velkofilmů s neuvěřitelným tahem na bránu náctileté populace. Stejně tak ve světě ilustrace získávají novou poutavou tvář klasická díla literatury a historie.

Co je vlastně komiks, jak se dá definovat? Je jeden nakreslený obrázek již komiksem? Kvůli nejednoznačné pozici komiksu v umění v jeho začátcích nelze najít na takové otázky jednoznačnou odpověď. Řady odborníků se tu rozcházejí. Jeden obrázek na stránce však zůstává stále jen obrázkem. Pokud ho však přidáme do sekvence, do sledu, začne dávat smysl



v pojetí komiksu a stane se jím. Je to kouzelný svět hry fantazie, ve kterém dochází k prolnutí ilustrace a textu, a tím zobrazení přesné části děje popisovaného příběhu. Leckdo by mohl srovnávat tištěný komiks s animovaným filmem a tím mu přikládat stejné vlastnosti. Hlavní roli tu však hraje čas. Můžeme si představit nějaký oblíbený komiks, jsou tu jednotlivé obrázky v navazujících sledech. Jdou přesně za sebou, jsou rozdělené do jednotlivých oken a posunují příběh do prostoru. U animovaného filmu jsou však jednotlivé obrázky promítány stále na stejné místo. Rozpohybované figurky, které jsou nakreslené v postupném pohybu, by si vyžádaly tisíce tištěných stran, kdybychom chtěli rozfázovat jejich animaci.

Jedním z pěti základních lidských smyslů je zrak. Ten v tomto kresleném světě hraje prim. Existují různé žánrově odlišené komiksy a především různě umělecky pojaté. Každý autor vždy do svého díla vtiskne svoji představu originálním způsobem. Mohou být komiksy barvené i černobílé. Každý ilustrátor pojme své hlavní postavy jiným způsobem. Něco však musejí mít společného, aby celek působil kompaktně a směrem ke čtenáři byl rozpoznatelný. Musí splňovat základní hodnoty tohoto vyjádření. K těm patří především výrazy postav.

V přeneseném smyslu se jedná o pocity a myšlenky těchto postav. Náš zrak si je pak vyhodnotí a mozek zpracuje. Celý příběh musí mít také nějakou formu. Ta může být naznačena rozčleněním do samostatných panelů – což jsou jednotlivé obrázky. Součástí vyprávěného příběhu a ilustrací je také jednotný vizuální styl. Všechny tyto aspekty vytvoří celek, který si čtenář vyhodnotí, a buď ho zaujme, či nikoli. Osobitý vizuální styl je součtem všech autorových dovedností. Na tvorbě komiksů se ale může podílet (a většinou i podílí) více tvůrců najednou. Někdo se stará o příběh, někdo o kresbu a někdo o barvy. Výsledek musí být vyvážený a lahodit oku čtenáře, jinak se nestane čitelným, bude působit nesourodě, nekompaktně.

Ne vždy je ale nutný doprovodný text. V komiksech je nejdůležitější vizualita, tedy jednotlivé obrazy, které mohou se čtenářem komunikovat samy za sebe. Díky osobité ilustraci si čtenář dokáže sám vyhodnotit danou situaci a posunovat se v příběhu dál. Jednotlivé panely s různými výrazy účinkujících postav evokují, o čem přemýšlejí, jak se cítí. Zde jsou důležité jemné nuance v obličejích, strnulost siluety. Autor si může pomoci i různými tahy či čarami, které navozují strach, klid, vytržení či radost a jiné pocity. Na základě takto ilustrovaných stripů (obrázků v řadě) si čtenářův mozek vyhodnotí příběh i beze slov. V našem případě jsme pro práci se žáky vybrali klasický model výstavby komiksového okna, který s promluvou, tedy s textem, počítá.

Komiks je médium, ve kterém může velmi dobře fungovat zcela jednoduchá, ale i velmi sofistikovaná postava. Formování jednoduchého hlavního hrdiny často souvisí jen s krátkým příběhem, který má vtipnou pointu. Postavy s promyšlenějším, propracovanějším vizuálním charakterem jsou častěji vhodné do delších příběhů. Opět záleží na každém autorovi a jeho rozhodnutí. Jednoduchost či složitost ilustrace se zde nedají porovnávat. Jde o čistě osobitý přístup k dílu. Je to podobné jako v jiném vizuálním umění.

Komiksy jsou fenoménem především pro žáky, ale v průběhu let se staly výrazným sběratelským artiklem i dospělých. Jsou žádanými předměty různých dražeb. Majitelé sbírek se mohou chlubit exempláři s nevýslovnou finanční hodnotou. Velká většina takových ceněných komiksů vychází z podstaty pohádek. Tedy dobro zde vítězí nad zlem a předpokládáme pozitivní konec. Není to však podmínkou.

Vedle těchto tradičních hodnot se v komiksovém průmyslu najdou i jiné. Jak už bylo řečeno výše, jde o komiksy klasických literárních děl, kde jsou zpodobněny také tragédie. Existují erotické komiksy, nebo ty, ve kterých se autor přiklání k sarkastickému humoru. V současné době vydavatelé přicházejí s čím dál tím lepšími učebnicemi pro žáky s různými zdravotními hendikepy. Komiksová tvorba se stává jejich nedílnou součástí. Žáci s poruchami soustředění se díky jednoduchým obrázkům s krátkou textovou informací učí z nich lépe než z klasických učebnic.

Při představování komiksového žánru je důležité připomenout i rozdílnost v pohledu na text, a to oproti zvyklostem z klasické literatury. Zde jsme zvyklí otáčet stránky a číst zleva doprava. I většina komiksů je takto stavěna. Přeskočíme-li na mapě však například do Japonska, zjistíme, že jejich komiksy se čtou právě naopak. Tedy zprava doleva. Tam, kde jsme zvyklí vidět úvodní list, je konec. Díky vědeckým a archeologickým zjištěním dnes víme, že například staří Egypťané četli své komiksy odspoda nahoru. Kultura komiksového média je zkrátka značně nevypočitatelná a různorodá.

Základní vlastností komiksů je, že slouží k předávání informací pomocí obrazu nebo pomocí obrazu a textu. U velké části čtenářů se komiks dostává do povědomí až od 20. století. Díky popkultuře nabírá na oblíbenosti a stává se nedílnou součástí uměleckých směrů. Počátky jeho vzniku jsou předmětem neustálých debat, které se mu snaží vtisknout určitý rok narození. Než se k tomu dostaneme, je důležité zaplout ještě mnohem dál do minulosti. Obrázky, tedy jasné symboly, které vypravovaly příběhy činností nebo úvah se objevily mnohem dříve, než by mohlo někoho napadnout.

Kreslená vyprávění se objevila již na stěnách paleolitických jeskynních systémů v Altamiře či Lascaux. Zde zaznamenávali tehdejší lidé své lovy. Je to příběh jako každý jiný. Když se posuneme blíže k současnosti, každý si vybaví krásné zdo-





bení hrobek faraonů. I ta představovala příběhy skutečných obyvatel tehdejšího Egypta. Každý si může tyto příběhy přečíst z jednotlivých obrázků, které jsou systematicky srovnány za sebou. Stejně jako výjevy na Trajánově sloupu v Římě nebo v japonských svitcích. Filosofickým obrazem počátku komiksové existence může být i samotný otisk ruky v Indonésii, na ostrově Sulawesi, který patří k nejstarším nálezům na světě. Nalezl jej tým vedený Maximem Aubertem z australské Griffithovy univerzity a jeho stáří určil až na 39 900 let. Vypráví příběh dlouhý celé věky jen v jednom obrázku a bez textu.

Důležitým mezníkem v zachycování proběhlých událostí jsou také historické popravy. Kreslíři tehdy zachycovali průběh poprav a své výtvary dávali na odív veřejnosti. Od 14. a 15. století se dřevořezy poprav a obrazy ze života svatých staly běžnou součástí lidské kultury. Za předchůdce komiksu lze pokládat i skleněné vitráže zachycující jednotlivé prožitky svatých. Znázorňují po sobě jdoucí příběhy. Zásadní průlom v předávání myšlenek a barvitých vyprávění přináší vynalezení tisku. Významný karikaturista William Hogarth (1697-1764) zaplavil svými pracemi téměř celou Evropu. Spousta jeho pokračovatelů se zaměřila především na politický život a publikovala své práce v magazínech. Ve druhé polovině devatenáctého století byla sestrojena první rotačka a trh zaplavily noviny. Změnou technologií v oblasti tisku se začaly otevírat dveře novému fenoménu.

Stěžejním jménem v komiksové historii je Richard Felton Outcalt (1863-1928), kterého mnozí považují za otce komiksu. Vytvořil postavu Žlutáka – Yellow Kid, který se stal bestsellerem v tehdejší společnosti. Jeho gagy a směšné situace, kterými chudé dítě procházelo, inspirovalo spoustu jeho následovníků. Byly to však opakované téměř stejné situace. Až Rudolph Dirks (1877-1968) začal vyprávět komplexní příběh a vypracoval i sofistikovanější ilustrace.

V roce 1905 vznikl komiks s názvem Malý Nemo. Byl to zase jeden z důležitých mezníků komiksu. Komiks vycházel téměř šest let a v dobrodružstvích malého Nema nechyběly surrealistické výjevy a spousta neskutečných nápadů připomínajících Carrollovu Alenu v říši divů. Díky velkému úspěchu přišel i přerod ze stránek novin do muzikálu. Začátkem dvacátého století se začali profilovat autoři, kteří přicházeli stále s novými nápady na stripy.

Jeden z nejuznávanějších stripů vytvořil George McManus. Jmenoval se „Do toho, táto“, v USA vycházel více než v 500 novinách a byl překládán do šestnácti jazyků. Tento strip vychází dodnes. Mnoho původně významných děl v historii komiksu je dnes obvyčejným lidem – čtenářům neznámá. Jinak je tomu u jednoho z nejpopulárnějších hrdinů všech dob, kterého vytvořil Elzie Crisler Segar v roce 1929, toho znají snad všichni. Je to Pepek námořník. Na konci dvacátých let dvacátého století se vyloupla další postavička – Mickey Mouse. Konkrétně na tomto případě lze skvěle vysledovat, jak se lišila práce na ilustraci. Srovnáme-li Mickeyho první kresby se současnými, najdeme zde mnoho odlišností. Obě ilustrace vypadají úplně jinak. Stejně je to i u dalších postav, které nás provázejí téměř celý život. Můžeme jmenovat třeba náš Čtyřlístek, kde se hrdinové a jejich stylizace časem také mění.

Čím blíže postupujeme k současnosti, tím známější postavy potkáváme. Na komiksové stránky se dostávají historické i vymyšlené postavy. Začíná Tarzan, Dick Tracy nebo Flash Gordon. V roce 1929 spatřil světlo světa Tintin belgického kreslíře Hergého. Ten patřil k nejvýraznějším kreslířům Evropy. Setkáváme se s postavami, které se ze stránek novin dostávají před filmovou kameru, ovlivňují či satirují politické hnutí. Komiks dostává do rukou zbraň v podobě potřeby po dalších a dalších námětech a dobrodružstvích. Čtenáři baží po pokračování příběhů a oslavují své kreslené hrdiny. A do toho všeho přichází americký symbol všech symbolů – Superman.

Postupem času začínají vycházet komiksové sešity, do té doby byly krátké ilustrované příběhy spíše výsadou novin. V roce 1939 získal Superman samostatnou komiksovou řadu, a tím vypuklo v pravém slova smyslu šílenství. Lidé bažili po sešitech, figurkách, filmech, zkrátka po všem, co postavu připomínalo. Kolem komiksů se začala tvořit subkultura, jejíž řady se neustále rozšiřují. Trh zaplavují nové a nové produkty, lidé se převlékají za své hrdiny, setkávají se na akcích speciálně zaměřených na komiksy, rozvíjí se byznys s reklamními předměty. Vzniká v podstatě zcela celý nový svět fantazie.

V závěsu za Supermanem vychází také první příběh Bruce Wayne alias Batmana. Fantazii se skutečně meze nekladou a nápaditost na vytváření komiksového prostředí neustále vzrůstá. Kostýmy, scény, zbraně, protivníci a superschopnosti začínají dobývat svět.

Vedle udatných mužů se však objevují i jiní hrdinové. V roce 1978 se narodil Garfield Jima Davise. Záchranu světa a dobro vítězí nad zlem stírá líný a někdy zlomyslný kocour. Pozice nakladatelství DC a Marvel sílí a nové tituly jako Hulk, Fantastická čtyřka, Avengers či Spiderman vytahují z peněženek další finance. Tito hrdinové se drží na vlně popularity od šedesátých let dodnes. Zde je opět cítit ta síla, kterou původně kreslené postavy přinesly a symbolizovaly.

Postupem času vznikají nové typy komiksů. Patří sem erotické komiksy a dnes velmi úspěšné komiksy z Japonska zvané MANGA. Ilustrace i způsob čtení se zde kategoricky liší od evropského a amerického komiksu. Postavy mají typické velké oči a komiks se čte odzadu dopředu. Kam až svět fantastických hrdinů, epochálních dobrodružství a neznámých světů může dojít? Fantazie nezná hranic.



### Některá komiksová vydavatelství:

- Marvel Comics, DC Comics, BB ART, Crew
- Pro studium problematiky kapitoly (Historie komiksu) jsme využili těchto zdrojů:
- KRUML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. 1. české vyd. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, ©2007. 318 s. ISBN 978-80-86839-12-7.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- SVĚCENÁ, Karolína. *Otisky rukou v prehistorickém nástěnném umění a jejich využitelnost při odhadu pohlaví* [on-line]. Plzeň, 2015 [cit. 2020-03-02]. Dostupné z: [https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/19038/1/Svecena\\_BP\\_2015.pdf](https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/19038/1/Svecena_BP_2015.pdf). Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta filozofická, Katedra antropologie. Vedoucí práce Mgr. Patrik Galeta, Ph.D.
- <https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>

### Cíl

Cílem prvního bloku (Historie komiksu) je seznámit žáky s novými odbornými termíny, které jsou účastníci schopni vysvětlit, znají jejich význam a chápou základy v této specifické oblasti literárně-výtvarného projevu.

#### 3.1.1 Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,5 hodiny

Realizátor uvede základní téma práce: Historie komiksu a vysvětlí, že pro úvodní část je nutné vybavit si dosavadní laické znalosti k tomuto tématu. Úmyslně žákům informace nesděljuje on, naopak potřebuje, aby úvodní vzpomínání na již získané informace bylo založené na práci žáků. Realizátor se musí při práci držet tématu a nezahltit žáky velkým množstvím nových neznámých termínů. Pro práci byly zvoleny tři termíny spjaté s komiksem (viz výše: panel, bublina, comic strip).

Realizátor rozdává žákům pracovní list a zkontroluje, zda pochopily otázky a rozumějí textu. Žáci pak samostatně pracují s pracovním listem (**Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)**). Vyzve je, aby si vybavili své dosavadní znalosti k daným úkolům a doplnili své odpovědi. Žáci si vybavují své znalosti a doplňují jednotlivé odpovědi do pracovního listu. V této fázi je žádoucí samostatná práce, aby žáci zapisovali své znalosti, nezapisovali znalosti svých spolužáků. Je důležité eliminovat případnou diskuzi a napovídání. Ty jsou nežádoucí pro budoucí porovnání známého a nového. Žáci si vybavují své znalosti, odhadují, tipují správnou odpověď. Realizátor proto kontroluje a nabádá žáky, aby ještě nediskutovali. Žáci v pracovním listu vysvětlují, co je komiks, odhadují, k čemu slouží tzv. bubliny a pokouší se vysvětlit, co je comic strip a jak se říká jednomu políčku v komiksu. Dle svého názoru tipují, které dílo lze označit za nejstarší komiks v dějinách a vzpomínají na komiksy, které znají. Pro budoucí hodnocení a srovnávání odpovědí (dále také pro plánovanou diskuzi) je žádoucí, aby žáci doplnili všechna zadání. Realizátor respektuje individuální úroveň psaného projevu a rozdílnou časovou dotaci, kterou žáci potřebují k vypracování písemného textu.

### Metody

Samostatná práce.

### Pomůcky

Pracovní list **Příloha 1**, první část, psací potřeby.

### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence** k učení: Pracuje samostatně při vyplňování pracovního listu o historii komiksu, porovnává své odpovědi se spolužáky, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti o vývoji komiksu a vyvozuje, které informace dříve získané lze teď využít.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení při odpovídání na otázky o historii komiksu, využívá vlastního úsudku při stylizaci odpovědi.

**Kompetence komunikativní:** Formuluje své myšlenky, vyjadřuje písemně své myšlenky a názory v souladu s probíraným tématem, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně.



Kompetence sociální a personální: V případě potřeby požádá o pomoc při vyplňování pracovního listu.

Kompetence pracovní: Pracuje bezpečně.

### 3.1.2 Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,5 hodiny

Realizátor přednese předem připravenou prezentaci o historii komiksu (Kapitola 4: Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)), která je v souladu s pracovním listem. Žáci si tak mohou konkrétně upřesnit a porovnat nové poznatky s již doplněnými informacemi. Realizátor se věnuje příkladům komiksu. Zároveň také základnímu názvosloví, které je potřeba znát pro další práci s komiksem a pro budoucí samotnou tvorbu komiksu.

Dále připomene slavná komiksová díla, zejména od českých výtvarníků. Za pomoci jednotlivých oken prezentace sdělí, že v komiksu jsou to za sebou uspořádané kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem a že dohromady vytvářejí celek, nejčastěji příběh. Jednomu obrázku (který většinou zachycuje jeden okamžik) se říká panel. Krátký komiks se třemi až pěti panely se nazývá comic strip. V první polovině 20. století vzniklo samotné slovo comics. U nás bylo později počeštěno na slovo komiks. Důležitým mezníkem v éře komiksových příběhů je vynález knihtisku (zhruba v polovině 15. století). Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je Octobriana. Jako jediné české dílo významnou měrou ovlivnilo vývoj světového komiksu. Dále připomene slavná komiksová díla: Rychlé šípy a Čtyřlístek.

Na závěr realizátor pustí poslední stránku s výzvou: TAK VEZMI TUŽKU A DO TOHO! Ta uvozuje další fázi práce.

Po této hodině budou žáci schopni porozumět základní komiksové terminologii. Vyjmenují některé příklady děl, které mohou být považovány za příklady komiksů z dějin. Vysvětlí, jak se do češtiny dostal výraz komiks a vyjmenují některé soudobé komiksy.

Pro předvedení prezentace je nutné využít prostor, kam se vejde dostatečný počet žáků a zároveň je vybaven potřebnou technikou – počítač a projektor. Žáci ohleduplně vnímají prezentaci a mluvčího, respektují jeho projev.

#### Metody

Slovní, demonstrační.

#### Pomůcky

Prezentace Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu).

### 3.1.3 Téma č. 3 (Diskuze) – 0,5 hodiny

Realizátor svými dotazy rozvine diskuzi na téma nejstaršího komiksu. Jeho dotazy musí vycházet z informací z prezentace. Je vhodné využít těchto konkrétních dotazů: Co je komiks? Co o něm víš? Jak ho poznáš? Které dílo bychom mohli považovat za nejstarší komiks? Vysvětlí termíny: panel, bublina, comic strip. Která současná komiksová díla znáš?

Realizátor koriguje diskuzi, ve které se žáci vyjadřují k právě proběhlé prezentaci, k tomu, co již věděli o komiksu, k nově získaným vědomostem. Při vedení diskuze je ideální být pozorovatelem a nechat žáky, ať navzájem reagují jeden na druhého. Žáci promyšlejí, využívají vlastního úsudku, zkušeností a dovedností a plánují svou hlasitou odpověď. Formulují a vyjadřují své myšlenky, názory a odpovědi, vyjadřují se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládnou naslouchat druhým, vhodně reagují a účinně se zapojují do diskuze. Kriticky hodnotí získané informace a jsou připraveni o nich diskutovat. To však funguje pouze u kolektivu, který umí pracovat se svou dynamikou a diskuzní metodu zná a dostatečně zvládá. Žáci účinně pracují ve skupině. Svým přístupem se podílejí na utváření příjemné atmosféry ve skupině. V případě potřeby požádají o pomoc. Respektují druhé a názory druhých. Žáci se aktivní diskuzí, kladením otázek a reakcí, tvorbou odpovědí, učí a orientují se v tématu.

Realizátor musí být připraven adekvátně reagovat a zasáhnout do diskuze v případě, kdy je jeho zásah nutný. Vzhledem k tomu, že žáci mohou klást dotazy k historii komiksu, je nutné, aby realizátor měl dostatečné znalosti, případně měl přehled, kde odpovědi rychle nalézt (viz výše v kapitole 3.1).

Příklady dotazů žáků, které se však mohou lišit podle konkrétního kolektivu:



- Je jeskynní malba komiks?
- Musí mít komiks písmenka?
- Když nakreslím obrázek, je to komiks?
- Když nakreslím dva, je to komiks?

Po této výukové jednotce budou žáci schopni orientovat se v nové terminologii, vysvětlit na příkladech, co je komiks, panel, bublina a comic strip, vyjmenují některé nejstarší komiksy.

### Metody

Dialog, diskuze.

### Pomůcky

Vyplněný pracovní list z počátku hodiny.

### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Plánuje, organizuje a řídí své vlastní učení jako základ pro celoživotní učení. Kriticky hodnotí získané informace a je připraven o nich diskutovat.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje svou hlasitou odpověď, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky, názory a odpovědi, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne naslouchat druhým, vhodně reaguje a účinně se zapojuje do diskuze.

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje ve skupině, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé, jejich názor.

### 3.1.4 Téma č. 4 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny

Realizátor vyzve žáky, aby doplnili druhou část pracovního listu (**Kapitola 4: Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)**), kde se věnují plnění stejného zadání jako v úvodu celé lekce. Žáci opět v pracovním listu vysvětlují, co je komiks, doplňují, k čemu slouží tzv. bubliny a pokouší se vysvětlit, co je comic strip a jak se říká jednomu políčku v komiksu. Dle informací z prezentace odpovídají, které dílo lze označit za nejstarší komiks v dějinách, a vzpomínají na komiksy, které znají. Tato činnost slouží jako souhrn a vyvození nově poznávaného. V ideálním případě si žáci vybavují vše potřebné díky prezentaci a následné diskuzi. V případě potřeby požádají o pomoc realizátora. Pracují bezpečně.

### Metody

Heuristická, komparativní, samostatná práce.

### Pomůcky

Druhá část pracovního listu **Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)**, psací potřeby.

### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Pracuje samostatně, porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti a vyvozuje, které informace získané z prezentace a následné diskuze lze využít.



**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence komunikativní:** Formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky a názory v souladu se zadáním, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, tvoří psaný text

**Kompetence sociální a personální:** V případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence pracovní:** Pracuje bezpečně.

### 3.1.5 Téma č. 5 (Porovnání obou částí pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodiny

Realizátor vyzve žáky, aby porovnali obě části pracovních listů – z úvodu hodiny před prezentací a po prezentaci a diskuzích. Vyzve je, ať si znovu přesně uvědomí, jak se rozšířily jejich vědomosti o komiksu (o informace získané z prezentace), jaké nové výrazy se naučili. Realizátor trvá na tom, aby vycházeli z porovnání svých doplněných textů. Žáci definují odpovědi, vychází ze svých rozdílných odpovědí a tím si uvědomují, co nového se naučili. Své odpovědi porovnávají s ostatními. Z komparace se třída přirozeně přesune k závěrečné diskuzi. Ta je přirozeným zakončením výukové jednotky. Při účasti na diskuzi a shrnutí žáci promýšlejí a plánují svou hlasitou odpověď. Vyjadřují své myšlenky, názory a odpovědi. Naslouchají druhým. Reagují na ostatní názory v odpovědích a účinně se zapojují do diskuze.

Při vyplňování pracovního listu je nutné respektovat individuální úroveň psaní, čtení, vyjadřování a schopnost orientovat se ve vlastním psaném textu. Žáci kdykoliv mohou požádat o pomoc realizátora. Vyvozením společného a rozdílného si žáci uvědomí, co nového poznali, co již o komiksu věděli. Právě to je naším cílem: souhrn základních znalostí o komiksu a to včetně základní terminologie. Dalším cílem je upevnění znalostí o komiksu, pochopení významu tří používaných termínů (comic strip, panel, bublina) a schopnost je vysvětlit a využívat při komunikaci a v diskuzi. Žáci si rozšíří svou slovní zásobu a vnímají komiks jako dílo, kde se objevují dvě základní složky – literární a výtvarná. Jako literární dílo je komiks pro současné děti poutavý, a to vzhledem ke krátkým textům a převahou obrazových sdělení. Pro realizátora je důležité nezahltit žáky množstvím cizích slov. Musí respektovat jejich věkovou hladinu a její specifika, v našem případě 6. ročník.

#### Metody

Komparativní, diskuze.

#### Pomůcky

Obě části vyplněného pracovního listu vedle sebe. Psací potřeby.

#### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje ve skupině, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé, jejich názor.



## 3.2 METODICKÝ BLOK Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)

Lze vycházet z těchto základních informací: Žáci znají, případně alespoň navrhnou, základní pravidla pro práci s knihou (a v knihovně). Jedná se například o tyto obvyklé teze: netrhat stránky, neničit knihy, nesundávat obálku, neohýbat listy, neumazat a neumastit stránky, nepsat a nekreslit na stránky, nejíst a nepít nad knihou, vracet knihy na určené místo, sedět u stolu nebo na určeném místě, nepřekážet, nerušit hlasitým projevem, mobilem, smíchem nebo jinou reakcí na knižní příběh apod. Jednotlivé návrhy se liší podle názorů konkrétních žáků.

Je nutné včas vytisknout pracovní listy, potřebujeme tedy papír a funkční tiskárnu. Nutností je předem se seznámit s nabídkou komiksových titulů knihovny, kde projekt uskutečňujeme, se kterou spolupracujeme. Žákům lze nabídnout knihy podle konkrétního fondu dané knihovny. Nabízíme výčet knih a časopisů, se kterými je vhodné pracovat (a my je využili ve spolupráci s SVKUL):

- KISHIMOTO, Masashi. *Naruto. 44. díl, Učení mudrců...!!*. Překlad Jan Horgoš. [Praha]: Crew, 2019. 188 s. Crew manga. ISBN 978-80-7449-756-8.
- DEFILIPPIS, Nunzio, WEIR, Christina. *Benjamin Button: podivuhodný příběh Benjamina Buttona*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7413-044-1.
- SMITH, Jeff. *Shazam!: monstrózní společenství zla*. Překlad Štěpán Kopřiva. Praha: Crew, 2019. [202] s. ISBN 978-80-7449-685-1.
- PETERSEN, David. *Myší hlídka. Podzim 1152*. Překlad Jan Kantůrek. První české vydání. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, [2016], ©2016. [192] s. ISBN 978-80-88152-08-8.
- MANAPUL, Francis, BUCCELLATO, Brian. *Batman detective comics. Kniha šestá, Ikarus*. Překlad Petr Zenkl. První brožovaná vydání v českém jazyce. Praha: BB/art s.r.o., 2018. 164, [12] s. obraz. příl. BB art komiks. ISBN 978-80-7595-012-3.
- GONICK, Larry. *Komiksová historie světa, Od Velkého třesku po Alexandra Velikého*. Překlad Tomáš Jeník. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB art, 2003. 350 s. ISBN 80-7341-137-7.
- KOVÁŘ, Pavel. *Legendy: slavné sportovní okamžiky: komiks*. 1. vydání. Praha: XYZ, 2019. 163 s. ISBN 978-80-7597-550-8.
- TOFIELD, Simon. *Simonův kocour a nástrahy světa*. Praha: Paseka, 2014. [96] s. ISBN 978-80-7432-491-8.
- CLOWES, Daniel. *Mrtvej svět*. Překlad Martina Knápková. Vydání první. V Praze: Tryster, 2019. 80 s. ISBN 978-80-906058-4-8.
- WOODRING, Jim. *Mrakobití*. Překlad Martin Svoboda. Vydání první. V Praze: Tryster, 2018. [101] s. ISBN 978-80-906058-3-1.
- MORRISON, Robbie, MANN, George. *Doctor Who: dvanáctý doktor. Díl 2, Trhlina*. Překlad Jiří Pavlovský. [Praha]: Crew, 2018. [128] s. ISBN 978-80-7449-583-0.

### Časopisy

- *SIMPSONOVI – Bart Simpson 68*. Praha: Crew, 2019, č. 4. ISSN 2336-1344.
- *SIMPSONOVI – Bart Simpson 70*. Praha: Crew, 2019, č. 6. ISSN 2336-1344.
- Čtyřlístek. Praha: Čtyřlístek, spol., 2019, č. 6. ISSN 1211-4219.
- *Jirka: komiks Jirky Krále*. Praha: Blue Milk, 2019, č. 33. ISSN 2464-7608.

Pro druhou výukovou jednotku (Komiksově knihy) je důležité seznámit se s těmito informacemi:

Typů ilustrace a komiksů vůbec je nepřeberné množství. Aby si žáci dokázali představit objem produkce a různé styly, můžeme jim nějaké příklady předvést. Pro tvorbu komiksů je to nejlepší východisko, jak se inspirovat, jak si zvolit svůj vlastní styl a postupně ho zdokonalovat. Ukázky pomohou žákům zorientovat se v tomto literárním žánru. Komiksově knihy mají v podstatě stále stejná měřítka. Mohou se od sebe vzájemně odlišovat podle země, kde vycházejí. Důvodem mohou být jiné životní podmínky, různorodá náboženství nebo samotný přístup k životu. Mohou se lišit kulturou jednotlivých zemí a být ovlivněny jejími historiemi. Od ambiciózních projektů v čele s různými superhrdinami mohou být na komik-



sové scéně i knihy zcela decentní, s jemnou zápletkou, klidné, ale o to více umělecky řemeslně zpracované s důrazem na umělecký detail. A nelze říci, že některý z komiksů je lepší, hezčí nebo snad dokonalejší.

Při jejich samotné tvorbě hraje důležitou úlohu také rozměr. Je na autorovi, jak se rozhodne tento problém řešit. Existuje nekonečné množství variant velikostí komiksových knih či sešitů. Typickým rozměrem je poměr stran (tedy výšky a šířky), který se přibližuje k velikosti A4, ale vyrábějí se i knihy, které jsou velmi úzké a vysoké, komiksy čtvercové, obdélníkové a dokonce i kulaté. Existují sešity s pár stranami a pak skutečně mnohostránkové komiksové knihy.

Zda se bude potenciálním čtenářům kniha líbit, záleží i na výběru papíru. Papír je krásné a tvárné médium, které může dodat knize na napětí i na eleganci. Tvůrci si mohou vybrat z nepřehledného množství typů papírů a pohrát si i s jeho vlastnostmi – s leskem, matem, povrchem, vahou, barvou či texturou a okraji. Velmi pěkně působí díla, kdy je použit barevný papír. S černým papírem se dají dělat velmi zajímavá kouzla. Ale zase zde platí pravidlo, nic se nemá přehánět. Nechceme, aby tento jeden aspekt nějakým způsobem rušil nebo znehodnotil výsledek. Proto buďme obezřetní.

Kromě od sebe se lišících originálních kreseb, barev, tvarů a velikostí komiksových knih, je zde ještě jeden velmi důležitý prvek. Je jím celkový layout sešitů. Tedy důmyslné rozdělení jednotlivých oken s kresbami a textem na stránce. Již při tvoření osnovy celého díla jej musíme mít na paměti. Jednoduše jde o to, kolik bloků budeme mít na jedné stránce. Bloky nemusejí být nutně všechny stejně velké, ale opět nesmějí narušit celkový řád příběhu. Jeden blok zpravidla rámuje jednu situaci v komiksu v dané době. Ale nemusí tomu tak být v každém případě. V nějaké sekvenci a postupu vyprávění, může dojít k situaci, že celá jedna strana bude znázorněna pouze v jednom bloku, ve kterém se může udát i velké množství situací. Bubliny či kresby mohou vystupovat z rámce a přelévat se do dalších, přesně tak, jak si autor představuje. Rozdělení bloků a layout stran je v celém příběhu zcela zásadní a žádný tvůrce by to neměl brát na lehkou váhu.

Komiksové knihy se skládají z obálky, která by měla splňovat nejvyšší marketingová doporučení. Obálka je první část knihy, které si čtenář všimne. Proto jsou na její tvorbu kladeny přísné nároky. Obálka nese název a jména hlavních autorů – tvůrců, může obsahovat i název nakladatelství, které knihu vydává. Především však obsahuje ústřední ilustraci celého komiksu. Je to právě její originalita a příslušná barevnost nebo typ kresby, které dílo prodají a dělají mu první viditelnou reklamu.

Po obálce následuje dvoulist, který bývá zpravidla prázdný. V některých případech u vázaných knih může obsahovat různé grafické motivy. Tyto strany nazýváme v odborné terminologii předsádkou. Další důležitou částí, bez které by kniha nebyla knihou, je titulní stránka. V komiksech bývá jednostranná nebo dvoustranná. Obsahuje náležitosti jako obálka, ale může tu být více tvůrců nebo jiná ilustrace. Rub titulní stránky může obsahovat údaje o vydání, kdy a kde kniha vznikla a podobně. Je zde také vytištěno číslo ISBN nebo ISSN, které bylo knize či časopisu přiděleno.

Největší úsek, největší počet stran komiksových knih patří samotnému příběhu, úvodu, ději a závěru. Bývají zde ve velké většině sešitů lépe představeny stěžejní postavy komiksu, jejich charakter, postupy při kreslení, prvotní skici nebo použité barvy. V závěru celé publikace je na samostatné stránce umístěna tiráž, kde jsou zveřejněny všechny důležité redakční informace.

Zadní strana obálky oznamuje čtenáři anotaci o díle, cenu a v některých případech i tituly již vydaných pokračování. Pokud uložíme knihu do knihovny, zůstane z ní vidět jen boční hřbet, na který vydavatelé umisťují název a jméno autora. Knihy, které vycházejí na pokračování, mohou mít na hřbetu i část ilustrace, která po nasbírání všech exemplářů dá dohromady kresbu. Vše závisí na rozvržení a nápadu autora či vydavatele. Vázané knihy mívají zpravidla ještě barevný přebal s toutéž informací, která je na obálce. Knihy také obvykle vycházejí ve dvojnásobném provedení, jako brožované a vázané (ty jsou vždy kvalitnější, luxusnější a dražší).

Komiksové knihy se od sebe liší i tématem základního příběhu. Mohou obsahovat zcela vymyšlený příběh, ale i přesná historická fakta. V poslední době vychází stále více knih, které se formou komiksu snaží předat povědomí o historických událostech. Velkou výzvou pro ilustrátory jsou i knihy, které se staly na literárním nebi stálicemi. Například Kytice Karla Jaromíra Erbena již vyšla v mnohém provedení. Komiksového zpracování se u nás dočkala i Bílá velryba (1851, *Moby-Dick*; or, *The Whale*), nejvýznamnější román amerického spisovatele Hermana Melvilla. Proces Franze Kafky, 20 000 mil pod mořem Julese Verna, Alenka v říši divů Lewise Carrola, několik ztvárnění Shakespearova Hamleta, dokonce i v MANGA pojetí, Cervantesův Don Quijote, Shakespearův Romeo a Julie, tato všechna díla se dočkala své komiksové adaptace. K dalším literárním dílům, která se ocitla v rukou ilustrátorů, patří Frankenstein, Volání divočiny, Malý princ nebo Krakatit. Zkrátka paleta možností tohoto média je velice barevná. Šikovné ruce a úžasná lidská mysl může vytvářet na poli komiksu v podstatě vše, co pojme lidská fantazie a možná ještě i trochu více.



**Pro přípravu jednotky (Komiksově knihy) doporučujeme seznámit se s těmito zdroji:**

- ERBEN, Karel Jaromír et al. *Komiksová Kytice. Vydání 1. Praha: Transmedialist, 2016. 315 s. Český Grimm. ISBN 978-80-906578-0-9.*
- ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: [komiks]. Vyd. v této úpravě 1. Praha: Garamond, 2006. 153, [8] s. ISBN 80-86955-25-7.*
- STAHLBERG, Lance. *Moby Dick: bílá velryba. Překlad Šimon Jimel. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. 84 s. ISBN 978-80-247-4076-8.*
- MONTELLIER, Chantal. *Proces: grafický román. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2009. 127 s. ISBN 978-80-7381-538-7.*
- RAFTER, Dan. *20 000 mil pod mořem. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3388-3.*
- HELFAND, Lewis. *Alenka v říši divů. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3690-7.*
- VIECELI, Emma, ZÁTKA, Ondřej, ed. *Hamlet. 1. vyd. V Praze: CooBoo, 2010. 196 s. Manga Shakespeare. ISBN 978-80-7447-024-0.*
- LUKEŠ, Martin. *Hamlet. V Praze: Svoboda Servis, 2009. 32 s. ISBN 978-80-86320-60-1.*
- WAGNER, Lloyd S. *Don Quijote I. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. 71 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3763-8.*
- MCDONALD, John F. *Romeo & Julie. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. 77 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3764-5.*
- LEONG, Sonia, ZÁTKA, Ondřej, ed. *Romeo & Julie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009. 196 s. Albatros In. Manga Shakespeare. ISBN 978-80-00-02271-0.*
- WAGNER, Lloyd S. *Frankenstein. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3693-8.*
- WAGNER, Lloyd S. *Volání divočiny. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3695-2.*
- SFAR, Joann. *Malý princ. Překlad Zdeňka Stavínková. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009. 112 s. ISBN 978-80-00-02319-9.*
- ŠTĚPÁNEK, Jan. *Krakatit. 1. vydání. Brno: CPress, 2018. 119 s. ISBN 978-80-266-1328-2.*
- BAŽANT, Jan. *Krakatit. 1. vyd. Praha: Talpress, 2009. [52] s. ISBN 978-80-7197-356-0.*
- <http://www.ctesyrad.cz/sady/klasika-tak-trosku-jinak-aneb-komiksy-s-prichuti-literarnich-velikanu>

### Stručná historie komiksu v českých zemích

Komiks by v bývalém Československu brán velmi dlouho jako samostatný žánr pro děti. S datací jeho počátku to také není zcela jednoznačné. Za jednoho z prvních českých komiksových tvůrců bývá považován Ladislav Vlodek (1907-1996). Z jeho rukou ožil historicky zajímavý seriál Adolf, ve kterém dost možná autor poprvé použil komiksově bubliny.

Z první poloviny 20. století jsou veřejností skvěle přijaté Šprýmovné komiksy: Obrázkové seriály z let 1922-1946 malíře Josefa Lady. Do dnešní doby jsou v oblibě postavy Ondřeje Sekory. Jeho stripy a dobrodružství Ferdy Mravence, Berušky a Brouka Pytlíka zná snad každý. Ve třicátých letech spatřili světlo světa hoši z Rychlých Šípů autorů Jaroslav Foglara a Jana Fischera. Rychlé šípy jsou dodnes výrazným pojmem v českém komiksu, různá dobrodružství byla vydána knižně a o partě chlapců byl na motivy komiksu natočen nejen jeden film a seriál.

60. léta dvacátého století odstartovala v Československu komiksový boom. Nežásadnějším počinem je zcela jistě do dnes oblíbený komiks Čtyřlístek, za jehož vznikem stojí Jaroslav Němeček spolu s Ljubou Štíplovou. Fifinka, Myšpulín, Bobík a Piňda se stali vzory pro mnoho generací dětí. A také se dostali na filmová plátna, dokonce i ve 3D filmu.

Ke konci šedesátých let se do povědomí dostal Kája Saudek, jehož dílo bylo v době svého vzniku určeno výlučně dospělému publiku. Jeho ilustrace zdobí nejen jeden film té doby. Filmové znělky s jeho rukopisem jsou nepřehlédnutelné a zcela originální. Bohužel jeho komiksy byly dobovou cenzurou zakázány a některé dokonce zcela zanikly.

O jednu dekádu později patřily k oblíbeným komiksům příběhy zveřejňované v populárním a dodnes vycházejícím časopisu pro mladé ABC. Vzpouza mozků patřila k TOP komiksům té doby. Po sametové revoluci v roce 1989 přišla další etapa komiksově tvorby.





Začala vycházet Kometa, což byl časopis určený speciálně pro fanoušky komiksů. Publikovali zde jak velikáni ilustrace, tak mladé naděje. K neznámějším komiksům, které v časopise vyšly a u čtenářů od počátků sklízely úspěchy, patří Válka s mloky Jana Štěpánka (na motivy díla Karla Čapka). Po zániku Komety přichází pro český komiks doba temna.

V roce 1997 vyšlo první číslo časopisu Crew. Stejnomené nakladatelství vydává komiksové časopisy a knihy dodnes. Důležitým počinem je i fantazie Aargh! Další kometou, která přilétla na planetu komiksu, je Jaroslav Rudiš a jeho trilogie Alois Nebel, s níž sklízeli úspěchy z filmového zpracování. Na nedostatek komiksů v trafikách a knihkupectví si dnes již nemůžeme stěžovat. Je dostupných mnoho titulů pro nejmenší i pro náročnější čtenářské publikum. Mějme šťastnou ruku při jejich výběru.

#### Využitá literatura a odkazy:

- DIESING, Helena. Český komiks 01. poloviny 20. století. Praha: Verzone, 2011. 359 s. ISBN 978-80-904546-8-2.
- PROKŮPEK, Tomáš et al. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Vyd. 1. Praha: Akropolis, 2014. 3 sv. 996 s., 87 s. (rejstř.). ISBN 978-80-7470-061-3.
- PROKŮPEK, Tomáš. *Příběhy československého komiksu. II., Od Rychlých šípů po Jamese Bonda*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. 421 s. Studia komiksu; 3. svazek. ISBN 978-80-244-5235-7.
- [https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%BD\\_komiks](https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%BD_komiks)

#### Cíl

Cílem druhého bloku (Komiksové knihy) je seznámení s různými knihami a časopisy, které zpracovávají komiksovou tvorbu. Účastníci jsou seznámeni s nabídkou komiksových děl knihovny, znají některé hrdiny i příběhy a jsou inspirováni v tématu komiks.

### 3.2.1 Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny

Realizátor žákům sdělí, že se právě nachází v budově SVKUL, konkrétně v předsíni, a seznámí je s tématem (Komiksové knihy). Uvede, že výuková jednotka je založena na čtení různých komiksů. Realizátor žákům vysvětlí, že úvodní část se odehraje zde v předsíni, protože před vstupem do nitra knihovny je nutné stanovit si pravidla pro práci s knihou. Vyzve je, aby si vybavili, jak se chovají, když čtou knihu, co nemůžou, čeho se musí vyvarovat, aby ji nezničili. Základním cílem je dovést žáky ke stanovení pravidel pro práci v následné časové jednotce. Realizátor vede diskusi o těchto pravidlech a koriguje jednotlivé návrhy žáků. Kontroluje a nabádá žáky, aby vyjadřovali své návrhy. Pak vyzve žáky, aby navrhli – shodli se jako skupina – na deseti společných nejdůležitějších bodech pro bezpečné zacházení s knihou. Předpokládá se aktivita ze strany žáků. Na žákovské práci závisí vznik konečné podoby řádu. Vybrané body, u kterých panovala shoda, jsou zapsány na papír (vhodný je formát A3 a větší), vytvoří se tím řád pravidel pro práci. Konečným výsledkem jsou tedy zapsaná pravidla na papíře. Ten sepíší vybraní žáci, případně realizátor. Sepsaný řád je viditelným výstupem a výsledkem práce. Po této výukové jednotce budou žáci schopni bezpečného pohybu a slušného chování v knihovně a bezpečného, ohleduplného zacházení s knihou. Nyní celá skupina vstupuje do hlavní části knihovny. Pokud to prostory knihovny umožňují, je vhodné řád vyvěsit na viditelné místo, např. na dveře.

Návrhy žáků na pravidla pro práci s knihou se mohou lišit podle konkrétního kolektivu. Zde je 10 použitých pravidel, která se osvědčila:

1. Čisté prostředí, aneb čistý stůl, okolí i čtenář!
2. Bezpečnost a ohleduplnost! S knihou sedím, nečtu za chůze, abych do nikoho nestrčil a neublížil mu.
3. Řazení knih! Umět v knihovně najít.
4. Vracet knihy na pult.
5. Neberu si najednou desítky knih! Je nás tu hodně a musí se dostat na každého.
6. V knihovně vždy potichu! Šššš!



7. SPOILER ALERT! Aneb neprozrazuji kamarádovi příběh!
8. Do knih nikdy a za žádných okolností nepíšeme, a to ani tužkou!
9. Neohybám rohy stránek! K označení místa v knize slouží záložky.
10. Nad knihou NEJÍM ani NEPIJI! Aneb občerstvení jedině v předsíni!

Je potřeba práci žáků a jejich návrhy korigovat. Nevhodné nápady typu: Když chci knihu ukrást, dobře ji schovám – realizátor ihned vyrazuje.

### Metody

Monolog, diskuse, samostatná práce.

### Pomůcky

Papír formátu A3, psací potřeby.

### Rozvíjené kompetence:

Kompetence k učení: Porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti a vyvozuje, které informace dříve získané lze teď využít, které získané od spolužáků lze využít.

Kompetence k řešení problémů: Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností k tématu, pracuje samostatně, volí vhodné způsoby řešení.

Kompetence komunikativní: Formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky a názory nahlas i písemně v souladu se zadáním, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, tvoří psaný text

Kompetence občanské: Respektuje druhé a respektuje jejich názor.

Kompetence sociální a personální: V případě potřeby požádá o pomoc.

Kompetence pracovní: Pracuje bezpečně.



### 3.2.2 Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 1 hodina

Realizátorova práce spočívá v přípravě nabídky komiksových příběhů (knih a časopisů), kde se musí soustředit především na to, aby skladba vybraných knih odpovídala věkovým zvláštnostem žáků. Základní činností ze strany žáků je četba a vnímání čteného komiksového příběhu jako uzavřené jednotky, hlavního hrdiny a jeho charakteristiky. Žáci pozorují i základní části komiksu, se kterými se seznámily v první aktivitě ([Kapitola 3.1 Metodický blok č. 1 \(Historie komiksu\)](#)). Realizátor ukáže žákům hromádku komiksových knih a časopisů, kterou připravili knihovníci po dohodě s pedagogem. Poučí je, že by se měly seznámit nejméně se čtyřmi tituly či příběhy. Vhodné je, aby žáci využily obě možnosti – knihu i časopis, mohou pak lépe vystihnout rozdíly jednotlivých textů. Nechá je, aby si v nich žáci volně listovali, četli, vnímali literární dílo individuálně s přihlédnutím ke čtenářským dovednostem. Žáci si volí podle svého zaměření a zájmu, mohou pracovat i ve dvojici, samostatná práce je však efektivnější. Pokud žák neví, realizátor mu nabídne vybrané tituly sám, nejlépe s rozdílným hrdinou, délkou příběhu, formou zpracování. Předvídá tak, že žák bude mít jednodušší práci při porovnávání – při vyplňování pracovního listu. Realizátor může také využít návodných otázek a námětů, pokud vyhodnotí, že žáci tápou, neumějí vnímat komiks apod.

#### Příklady otázek a námětů k aktivizaci žáků v práci s komiksem:

1. Pojdte si se mnou vybrat pár knih.
2. Všiml sis něčeho zvláštního?
3. Proč sis vybral právě tento komiks?
4. Čím tě upoutala kniha?
5. Kdo je hlavním hrdinou?
6. Vysledoval jsi, jak je nakreslen?
7. Líbí se ti barevnost stránek?
8. Které okno tě nejvíc zaujalo a proč?
9. Čemu dáváš přednost, knize nebo časopisu? Proč?

Pro naši práci jsme zvolili především knihy určené pro dětské čtenáře (viz výše seznam titulů v kapitole [3.2 Metodický blok č. 1 \(Komiksové knihy\)](#)), ale nejen ty. Žákům jsou nabídnuty knihy, čteně se věnují nejlépe samostatně, případně ve dvojici. Vhodné je tiché čtení s důrazem na vnímání děje, postav a autorského stylu. Oživením je využití prostor knihovny, které nabízejí možnost využít jinou formu výuky než ve škole.

#### Metody

Metoda tichého/hlasitého čtení, dialog.

#### Pomůcky

Různé tituly komiksových knih, a to knih i časopisů tak, jak je nabízí katalog knihovny a vybrali – připravili knihovníci po konzultaci s vyučujícími.

#### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Pracuje samostatně, porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti a vyvozuje, které informace získané prací s knihami jsou pro něj nové. Orientuje se v textu.

**Kompetence komunikativní:** Využívá knihu jako komunikační prostředek a vnímá text.

**Kompetence sociální a personální:** Ohleduplně se pohybuje v knihovně, především s ohledem na ostatní čtenáře.



### 3.2.3 Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,5 hodiny

Hlavním záměrem je vybavit si znalosti z četby. Realizátor vyzve žáky, aby vyplnili pracovní list ([Kapitola 4: Příloha 3: Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 \(Komiksově knihy\)](#)). Vyzve je, ať si zpětně vybaví, které knihy a časopisy držely v ruce, jejich bubliny, příběh – základní dějovou linii a hrdiny. Realizátor ve svých pokynech trvá na tom, aby žáci vycházeli z porovnání nejméně čtyř titulů, které pročetli v průběhu určené časové jednotky. Žáci tvoří odpovědi, vycházejí z posouzení různých děl – příběhů, popisují různé hrdiny podle svého konkrétního výběru a názoru. Odpovědi se podle toho přirozeně výrazně liší. Příklady řešení ze strany žáků jsou uvedeny v [Kapitole 5: Příloha 4: Vybraná žákovská řešení Pracovního listu k Tematickému bloku č. 2 \(Komiksově knihy\)](#)). Následně realizátor vyzve žáky, aby diskutovali o svých odpovědích. Porovnávají, které knihy si vybavili a které hrdiny charakterizovali. Při vedení diskuze je ideální být pozorovatelem a nechat žáky, ať navzájem reagují jeden na druhého. Musíme tedy předpokládat, že pracujeme s kolektivem, který umí spolupracovat a diskuzní metodu zná a dostatečně zvládá. Realizátor musí být dostatečně připraven a zasáhnout do diskuze v případě, kdy je to nutné. Každou diskuzi je třeba korigovat a v případě potřeby nasměrovat, kam potřebujeme. Příliš dynamický kolektiv může být úskalím této činnosti. Vzhledem k tomu, že žáci mohou klást dotazy k postavám z komiksu, k autorům a slavným knihám a příběhům, je nutné, aby realizátor měl dostatečné znalosti, případně měl přehled, kde odpovědi rychle nalézt (viz výše teoretický úvod v [Kapitole 3. Metodická část](#)). Pokud se žákovská diskuze nerozvine dostatečně, musí realizátor přistoupit k jejímu rozpoutání. Je tedy nutné, aby měl připravené motivační otázky k aktivizaci žáků. V našem případě byly využity tyto:

1. Kolik knih sis prohlédl/a?
2. V čem se lišily?
3. Co jim bylo podobné?
4. A co hrdinové?
5. A co příběh?
6. Jak kniha končila?
7. Jak dlouho by sis ještě vydržel číst?
8. Co se ti v knihovně nejvíc líbilo?

#### Metody

Samostatná práce, diskuze.

#### Pomůcky

Pracovní list, psací potřeby, kreslicí potřeby.

#### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Plánuje, organizuje a řídí své vlastní učení jako základ pro celoživotní učení. Kriticky hodnotí získané informace a je připraven o nich diskutovat. Kriticky hodnotí, co se naučil a podle toho odpovídá do pracovního listu.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje svou hlasitou odpověď, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky, názory a odpovědi, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne při diskuzi naslouchat druhým, vhodně reaguje a účinně se zapojuje do diskuze.

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje ve skupině, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé, jejich názor.



### 3.3 METODICKÝ BLOK Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU)

Lze vycházet z těchto základních informací: Odhadnout, jaké výrazy/pocity jednotlivých postav chtěl autor komiksového díla naznačit, což lze vyčíst z některých tvarů, barev a využitím jejich kombinací. To je základní stanovení práce pro tuto lekci – žáci pozorují již poznaná komiksová díla, tentokrát s novým cílem – pozorovat detaily ve vykreslení tváře a určit tak, jaký pocit chtěl autor vyjádřit.

Dle prohlížených knih a pozorování jednotlivých postav jako výtvarných prvků žáci odhadují pocity z nakreslených tváří. Z našich příkladů padaly tyto poznatky: Opakující se vlnovky na čele – ztvárněné vrásky – mají představovat PŘEMÝŠLENÍ, ústa do tvaru kruhu značí ÚDIV, STRACH, zvětšené oči se zvýrazněnými panenkami ZDĚŠENÍ, ústa naznačená vlnovkami a neuspořádaností tvarů mohou vyjadřovat STRACH, NEROZHODNOST. Tmavé barvy značí NAPĚTÍ, STRACH. Jednotlivá posouzení se liší podle toho, které komiksově knihy a které konkrétní postavy z tohoto díla si žáci vyberou ke svému zkoumání.

Pro tuto práci lze nalézt mnoho zdrojů, doporučujeme využít těchto titulů, které jsme ve své práci využili my a nabízí je ve svých prostorách SVKUL:

- DEFILIPPIS, Nunzio, WEIR, Christina. *Benjamin Button: podivuhodný příběh Benjamina Buttona*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7413-044-1.
- PETERSEN, David. *Myší hlídka. Podzim 1152*. Překlad Jan Kantůrek. První české vydání. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, [2016], ©2016. [192] s. ISBN 978-80-88152-08-8.
- MANAPUL, Francis, BUCCELLATO, Brian. *Batman detective comics. Kniha šestá, Ikarus*. Překlad Petr Zenkl. První brožované vydání v českém jazyce. Praha: BB/art s.r.o., 2018. 164, [12] s. obraz. příl. BB art komiks. ISBN 978-80-7595-012-3.
- GONICK, Larry. *Komiksová historie světa, Od Velkého třesku po Alexandra Velikého*. Překlad Tomáš Jeník. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB art, 2003. 350 s. ISBN 80-7341-137-7.
- KOVÁŘ, Pavel. *Legendy: slavné sportovní okamžiky: komiks*. 1. vydání. Praha: XYZ, 2019. 163 s. ISBN 978-80-7597-550-8.
- TOFIELD, Simon. *Simonův kocour a nástrahy světa*. Praha: Paseka, 2014. [96] s. ISBN 978-80-7432-491-8.
- WOODRING, Jim. *Mrakobití*. Překlad Martin Svoboda. Vydání první. V Praze: Tryster, 2018. [101] s. ISBN 978-80-906058-3-1.
- MORRISON, Robbie, MANN, George. *Doctor Who: dvanáctý doktor. Díl 2, Trhliny*. Překlad Jiří Pavlovský. [Praha]: Crew, 2018. [128] s. ISBN 978-80-7449-583-0.

#### Časopisy

- *SIMPSONOVI – Bart Simpson 68*. Praha: Crew, 2019, č. 4. ISSN 2336-1344.
- Čtyřlístek. Praha: Čtyřlístek, spol., 2019, č. 6. ISSN 1211-4219.
- *Jirka: komiks Jirky Krále*. Praha: Blue Milk, 2019, č. 33. ISSN 2464-7608.

#### Pro přípravu jednotky (Výrazy v komiksu) jsme vycházeli z těchto tezí:

Alfou a omegou při tvorbě komiksové ilustrace jsou výrazy ve tvářích účinkujících postav. Díky nim můžeme snadněji určit, jak se která postava cítí nebo co si myslí. Charakter tváře je ve většině případů doplněn textem a pomocnými prostředky. To jsou různé zkratkovité ilustrace doplňující děj. Mohou to být také citoslovce doplněná k postavám. Výraz obličeje musí ale mluvit především sám za sebe. Kreslíř znázorňuje emoce vždy s jasnou linií a zřetelem. Je třeba dávat pozor, aby kresbu nezneškodila nečitelnost.

Nejjednodušší je představit si smajlíky, které posíláme v naší internetové komunikaci a které zaručeně každý žák zná. Základní pocity v komiksové ilustraci jsou smích, pláč (smutek), zlost, znechucení, překvapení a strach. V této lekci je nejdůležitější, aby si žáci představili práci s tváří. Je vhodné, aby si sami před zrcadlem vyzkoušeli vyjmenované pocity. Mohou si sednout společně naproti sobě a měnit výrazy, přičemž spolužák bude hádat, jak se druhý cítí.

Smích nejlépe znázorníme rozjasněným obličejem. Dosáhneme toho výše posazeným obočím v přirozeném tvaru a úsměvem ve tváři. Smutek pak pokrčeným obočím. Postavě rozšířením zorniček zvýrazníme oči a přidáme drobné



tvary do zornic, které dodají lesk. Koutky úst pootočíme směrem dolů. Pro větší jasnost smutné emoce můžeme doplnit slzy. Zlost v obličejí čtenáři popíšeme, bude-li jeden koutek úst níže než druhý a příkrčené čelo přesune obočí k očím a způsobí tak zachmuřený výraz. Výraz překvapení značně posílí vykulené oči a zcela otevřená ústa. Emoci lze podtrhnout kapkami potu, které však nesmějí být pod očima, aby neevokovaly slzy. Při strachu oči nakreslíme trošku menší a ústa rozklepaná. Naučit se správně zobrazovat emoce svých postav je při tvorbě komiksu klíčové. Zjednodušíme tím práci čtenáře, který se tak může plnohodnotně věnovat samotnému příběhu.

Další výrazy obličejů kreslených postav lze vytvářet kombinací základních emocí. Tedy například nakreslíme oči jako při zlosti a ústa jako při smíchu a vznikne nám škodolibá tvář. Vezmeme-li usmívající se ústa společně s očima plnými strachu, dostaneme stud. Naučením se těchto základních postupů, získá autor větší eleganci při tvorbě svých postav. Cvičením v kombinování emocí můžeme získat i netušené výrazy.

Důležitou částí při tvorbě výrazů je také postupná gradace emocí. Je tím myšleno, že znázorněná postava může mít takový úsměv, z něhož se může vyvinout pobavení a následně i velký smích. Je to náročná hra s detaily obličejů. Při tvorbě používáme tužku a kreslíme jemně, abychom se mohli často opravovat. Zachycení správného stupně požadované emoce je pro začátečníky skutečná výzva. Od emoce, kdy je obličej znepokojený, přejdeme v ději k situaci, kdy se začíná postava bát. Na to musíme čtenáře opět upozornit a upravit tvář do strachu. Zajdeme-li ještě dále, můžeme přejít až k hrůze. Takto pracujeme se všemi dalšími výrazy a jejich gradací jako je například lítost – smutek – pláč nebo nechuť – odpor – zhnusení.

Podobně pracujeme také u jiných postav, než jsou lidé. U zvířat se zamyslíme nad tím, jak například vypadá ustrašený pes. Má svěšenou hlavu, nahrbená záda a ocásek spuštěný mezi zadní nohy. Kdežto veselý pes je vyrovnaný, hlavu má vztyčenou a ocásek hýbající se ze strany na stranu. Při tvorbě je dobré vždy vycházet z těchto reálných skutečností. I když budeme jako autoři představovat čtenáři jiné světy a cizí humanoidy (či cokoli jiného ze světa fantazie), vždy musíme pracovat s výrazy stejnými, jak jsme na ně zvyklí. Jinak čtenář prostě nepochopí, o co jde, a část příběhu mu bude nejasná. Nezáleží na tom, zda kreslíme kámen, kterému chceme vtisknout nějakou osobnost, nebo člověka. Emoce mění tvář stále stejně.

Pomoci s vytvářením emocí mohou různé kruhy pod očima, stínování ale i jednoduché čáry v oblasti hlavy znázorňované postavy. Emoce mohou být znázorněné úplně jednoduše nebo jsou vykreslené i mnohem složitěji. Zde záleží na tom, jaký styl si konkrétní kreslíř zvolí. Je dobré se předem rozhodnout, jakou úroveň kresby budou autoři praktikovat. Pokud zvolí složitější postavu a větší dokonalost kresby, budou i emoce muset být složitěji znázorněné. Jednoduchá postava nefunguje s dokonalejším nakreslením obličejů a naopak. Celý styl v celé šíři příběhu musí být naprosto kompaktní.

Při kreslení komiksu musíme brát v úvahu, že obličej je nejdůležitější spojovník mezi kresbou a textem. Nezakrýváme tedy z velké většiny tvář stínem či jiným motivem. Čtenář se pak cítí zmateně a může ztratit kontinuitu s příběhem. Zároveň musíme mít na paměti, že emoce zobrazená ve tváři, koresponduje s celou postavou.

Vhodné je také při tvorbě rozlišovat detaily. Například mezi mužem a ženou. Ženám nakreslíme ve tváři delší a hustější řasy než mužům. Obočí naopak zvýrazníme více u mužů. Díky tomu také snadněji vytvoříme emoce. Oči jsou při tvorbě výrazu nejzásadnější. Musí fungovat samy o sobě. Zakryjeme-li ústa, měli bychom základní pocit postavy uhádnout právě z očí. Proto jim věnujeme velkou pozornost. Všimáme si rozdílnosti a tvarů očí. Ve stylu MANGA jsou oči skutečnou branou k pocitům.

#### **Při přípravě výukové jednotky (Výrazy v komiksu) jsme využili této literatury:**

- KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Vydání první. Brno: Zoner Press, 2018. 156 s. ISBN 978-80-7413-371-8.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- HART, Christopher. *Naučte se kreslit manga postavy: postupy a předlohy pro kreslení oblíbených manga postav*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2012. [130] s., [15] l. ISBN 978-80-7413-187-5.

#### **Cíl**

Cílem třetího bloku (Výrazy v komiksu) je detailní analýza již poznaných komiksových děl z předchozího bloku. Účastníci dokážou rozeznat pocity ve tvářích hrdinů a umí použít základní postupy při tvorbě výrazů obličejů.

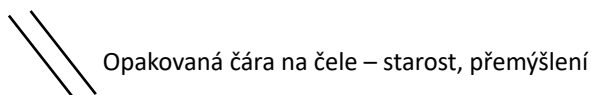
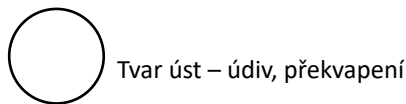
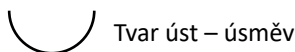


### 3.3.1 Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny

Žáci se seznamují s různými možnostmi, jak lze nakreslit – zobrazit charakteristiku tváře (pocity, reakce, zděšení, radost, smutek apod.). Také se seznamují s vyobrazením některých postav – hlavních i vedlejších – a vnímají, jak autor vyjádřil tvář, co lze z tváře vyčíst, jaký pocit asi postava má. Realizátorova práce spočívá ve výběru knih, které nabídne žákům k tomu, aby z nich vybraly postavy ke svému posuzování. Je vhodné vybrat knihy s různými postavami a s různými – jinými způsoby ilustrace (v našem případě od zvířecí hrdinky Fifinky – přes smyšlené hlavní hrdiny – po historicky doložené osobnosti a slavné sportovce). Příběhy byly zvoleny tak, aby korespondovaly s vybranými knihami a časopisy, s kterými se pracovalo v předchozí výukové jednotce.

Realizátor uvede základní téma práce Ukázky výrazů a sdělí žákům, že celková výuková jednotka bude založena na jejich výtvarné práci. Žáci si připomenou některé komiksové knihy z předchozí lekce a realizátor nechá každé dítě vybrat komiksovou knihu k další práci. Z ní si každý žák zvolí jednu z postav v jednom konkrétním okně (obrázku), u které popíše, jaké pocity vyjadřuje tvář. Realizátor sdělí, že je důležité pracovat s přihlédnutím na grafickou stránku. Chce po žácích, aby vyvodili, jaké tvary využil ilustrátor pro oči, tváře, nos, bradu, především ústa a další části těla, jaké barvy využil při navození scény u postavy i u pozadí. Žáci rozpoznají, že tmavé barvy mají navodit negativní pocity (smutek, napětí s očekáváním něčeho nepříjemného, strach), jasné barvy naopak pozitivní atmosféru a pocity (radost, překvapení), červené tváře značí stud, ústa zobrazená krátkou rovnou čarou navozují tápání, nejistotu, opakované čáry na čele značí smutek či přemýšlivost, ústa zobrazená větším kruhem zobrazují údiv, překvapení. Odpovědi žáků se liší podle vybrané postavy. Ostatní se vyjadřují k posouzení charakteru obličeje a uvádí své názory. Realizátor zasahuje pouze v případě, že je potřeba usměrnit diskusi. Žáci se tímto inspirovaně budou tvorbou závěrečného díla našeho projektu. Po této hodině žáci rozpoznají, jaký význam mohou mít jednotlivé tvary a linie při kresbě výrazu tváře. Díky vyvození tohoto významu budou žáci připraveni tyto poznatky využít v praktické tvorbě.

Žáci mohou vyvodit například tyto souvislosti mezi použitím linií a výsledným výrazem:



**Realizátor vychází například i z těchto podkladů:**

<https://www.drawplanet.cz/stitek/komiks/>

#### Metody

Samostatná práce.

#### Pomůcky

Komiksové knihy, individuálně dle potřeby psací potřeby a papír k poznámkám.

**Rozvíjené kompetence:**



**Kompetence k učení:** Pracuje samostatně, porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti a vyvozuje, které informace dříve získané lze teď využít. Vyvozuje závěry ze získaných poznatků.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, uvědomuje si zodpovědnost za své rozhodnutí, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence komunikativní:** Využívá komiks (knihu nebo časopis) jako informační prostředek.

**Kompetence sociální a personální:** V případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence pracovní:** Pracuje bezpečně.

### 3.3.2 Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny

Základem je vytvoření žákovských výtvarných děl. Cílem je, aby si žáci uvědomili, že využitím určitých prvků, tvarů, barev (i jejich kombinací) při kreslení jednotlivých částí tváře lze dosáhnout efektu různého pocitu – výrazu tváře komiksových postav. Tato dovednost je důležitá pro budoucí tvorbu komiksu. Realizátor včas zajistí pomůcky a prostor pro výtvarné tvoření. Předpokládáme určitou úroveň výtvarného projevu, respektujeme individuální rozdíly a nadání dítěte. Není vhodné komentovat určitou nekvalitu kresby a porovnávat kvalitu kresby mezi žáky. Žáci na základě práce s knihou zhodnotili, jaké prostředky lze využít k navození pocitu u postavy, jak tento pocit nakreslit. Realizátor nyní rozdává papíry a výtvarné potřeby a sdělí žákům, že si nyní nakreslí své postavy s libovolným charakterem. Je vhodné, aby si žáci zvolili pocit – charakter, který lze jasně a jednoduše naznačit, výtvarně zdůraznit. Žáci pracují, pokud možno samostatně podle své fantazie, případně lze žáky navést a aktivovat těmito návodnými pokyny:

1. Pojďme tvořit beze slov!
2. Namaluj veselý obličej!
3. Namaluj smutný obličej!
4. Namaluj překvapený obličej!
5. Namaluj udivený obličej!
6. Napadla by tě jiná emoce ke ztvárnění? (rozpaky, stud, nedorozumění)

Žáci samostatně tvoří a využívají k tomu volných výtvarných postupů. Realizátor může navést, poradit, těžištěm práce je však samostatné tvoření. Realizátor trvá na tom, aby postava byla vykreslena do co nejmenších detailů a aby si při kreslení žák uvědomoval, proč právě tak vykreslil pocit – čarou, opakováním čáry, tvarem, barvou. Realizátor počítá s častými opravami a nerozhodností žáků, respektuje úroveň jejich výtvarného projevu, trvá však na hygieně a bezpečnosti práce. Na závěr žáci obličej vystrihnou.

#### Metody

Samostatná práce, tvůrčí činnost.

#### Pomůcky

Tvrký papír (čtvrtka), kreslicí potřeby, zvýrazňovač kontur (Centropen), nůžky.

#### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Pracuje samostatně, porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti, plánuje a využívá dříve získané poznatky.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsoby řešení, využívá vlastního úsudku a zkušeností. Samostatně řeší problémy, uvědomuje si zodpovědnost za svá řešení.

**Kompetence sociální a personální:** Je připraven pomoci svým spolužákům, případně o pomoc požádá, pokud ji potřebuje.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé a jejich projev.





**Kompetence pracovní:** Při své tvorbě používá materiál a pomůcky bezpečně, bez plýtvání, pracuje bezpečně vzhledem k sobě i k okolí, přistupuje zodpovědně k výsledkům své práce z hlediska kvality, funkčnosti a hospodárnosti.

### 3.3.3 Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny

Realizátor vyzve žáky, ať si vymění svá vytvořená díla – jednotlivé vykreslené obličejy s konkrétními výrazy pocitů a rozpoložení (např. každý pošle své dílo sousedovi po pravici). Nabádá žáky, ať u kresby odhadují, jaký výraz – pocit chtěl autor (spolužák) naznačit a jak se mu to podařilo, případně ať podávají návrhy na změnu. Žáci se nahlas vyjadřují a hodnotí výtvar svých spolužáků. Zároveň se jim vrací hodnocení jejich díla a setkávají se tak s konfrontací ztvárnění své myšlenky a názoru ostatních – pozorovatelů. Mohou tak reagovat na názor druhých, obhajovat své postupy a vysvětlovat, jak chtěli, aby postava působila. Sami se pak podle tohoto vnějšího hodnocení mohou/nemusejí řídit. Kriticky vyhodnotí, která doporučení pro změnu využijí jako korekci své budoucí práce.

Při výměně prací – obličejů a při vedení diskuze mezi jednotlivými žáky je ideální být pozorovatelem a nechat žáky, ať navzájem reagují jeden na druhého. Realizátor musí být připraven adekvátně reagovat a zasáhnout do diskuze v případě, kdy je nutné přivést žáky zpět k tématu. Je důležité, aby žáci posuzovali výhradně výtvarnou stránku svého díla, respektive nakolik se podařilo dosáhnout výrazu obličejy, nehodnotíme sympatie ani antipatie k postavám z komiksu. Cílem je naučit se využít výtvarných postupů k vykreslení charakteristiky komiksové postavy ve vlastní tvorbě a pozitivně namotivovat žáky k další výtvarné práci. Dovednost zachycení obličejy je důležitá pro konečnou tvorbu žákovského komiksu. Realizátor musí být připraven reagovat na vzniklé nezáměrné pedagogické situace, které mohou vyplynout z nedokonalosti žákovské tvorby. Typickým příkladem je reakce na posuzovaný obrázek od spolužáka:

1. Co to je?
2. To je divný.
3. Nevím, je to hnusný.

V tomto případě se realizátor aktivně zapojí do skupiny a autor nepochopené kresby vysvětlí svůj záměr druhému výtvarníkovi – spolužákovi.

#### Metody

Dialog.

#### Pomůcky

Vytvořené výtvarné dílo – komiksová postava.

#### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Plánuje, organizuje a řídí své vlastní učení jako základ pro celoživotní učení. Kriticky hodnotí získané informace a je připraven o nich diskutovat.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku při pozorování kreseb spolužáků, pracuje samostatně, volí vhodný způsob řešení, které pak stylizuje v hlasitý projev.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje svou hlasitou odpověď, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky, názory a odpovědi, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne naslouchat druhým, vhodně reaguje na jejich hodnocení své práce.

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje se spolužákem na hodnocení kreseb, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé, jejich názor, dle svých možností poskytne účinnou pomoc.



### 3.4 METODICKÝ BLOK Č. 4 (BUBLINA)

Lze vycházet z těchto základních tezí: Komunikace člověka provází od pradávna. Mluvená forma v současnosti ustupuje, zejména mezi mládeží používajících sociální sítě. Verbální stránka komunikace je pro žáky nadále velice důležitá.

Pokud lidé chtějí existovat ve skupině, musejí komunikovat. Komunikace je společenský proces – jde o vzájemné sdělování – svých postojů, svého sebepojetí, kvality našeho vzájemného vztahu s ostatními, pravidla našeho vzájemného styku, žádosti atd. V komunikaci však často dochází k nedorozumění. Proto se u realizátora předpokládá znalost zásad komunikace v dialogu.

#### Vysvětlení základních pojmů:

1. Komunikace: sdělování
2. Dialog: rozhovor
3. Bublina: ohraničený prostor pro text, nejčastěji zde bývá umístěna konkrétní promluva dané postavy

#### Zásady komunikace:

1. Při komunikaci se na druhého dívám.
2. Vzájemně se vnímáme a posloucháme se.
3. Neskáču nikomu do řeči.
4. Respektuji projev druhého.
5. Vyjadřuji se k tématu.
6. Mluvím kultivovaně, stručně a konkrétně.
7. Nebojím se doptat.

Vycházíme z praktických výtvarných částí výukové jednotky jako základního motivačního prvku. Praktických činností je v této lekci hned několik. Nejprve se jedná o dramatizaci, kdy žáci bez využití výtvarných pomůcek musí stylizovat jednotlivé vhodné a dostatečně dlouhé promluvy svých vybraných postav. Samotná dramatizace je oblíbenou živou formou výuky. Nám poslouží k tomu, aby žáci v rámci dramatizace používali promluvy, které jim mohou posloužit jako vzor pro tvorbu komiksu. Zároveň se jedná o rychlou formu střídání promluv bez nutnosti je zapisovat.

Další zajímavou praktickou činností je modelování postav, které jsme v našem projektu využili poprvé. Taková práce žáky většinou baví, volí si vlastní postavy, vybírají barvy apod.

Vycházíme ze základního požadavku – uvědomit si součinnost mezi postavou, promluvou a jedním obrazem – oknem. Vedeme žáky, aby si tuto souvislost uvědomovali, a to využitím praktických činností, využitím dramatického výstupu, práce s modelinou, tvořením modelu a diskuzí.

#### K tématu (Bublina) doporučujeme využít tyto informace:

Ilustrace tvoří jednu z nejdůležitějších částí komiksu. K té další patří jednoznačně komiksová bublina. I když dříve to tak nebylo, dnes jsou neodmyslitelnou součástí každého sešitu a stripu. Bublina je v podstatě textové pole, kde je slovy vypsán text, který společně s kresbou tvoří příběh celého díla. Už při prvních pokusech a skicích hlavní postavy je důležité zamyslet se i nad textovou částí, jakým způsobem obohatí celkový dojem. Musí ladit s hrdinou, s jeho pocity a splňovat zákony perspektivy. Panel tedy obsahuje grafickou a textovou část. Rozvržením pozadí, postav a bublin zaplníme jedno dialogové okno v celém příběhu. To musí být kompozičně zkonstruováno tak, aby lahodilo oku. Bublina je sice nejčastější způsob zasazení textu do grafiky, ale textové sdělení může být součástí panelu i bez viditelného ohraničení. Jde o rozhodnutí každého autora.

Zásadním pravidlem je umístit bubliny tak, aby nerušily samotné ilustrace a aby se čtenář dobře orientoval. Musí být jasné, kdo a co říká a jak správně postupovat při jejich čtení. Každá bublina se skládá ze dvou částí. Samotného místa na text a takzvaného zobáčku. Zobáčkem chápeme špičku bubliny, která se svažuje k postavě, aby naznačila, ke které konkrétní postavě patří promluva v bublině.



### Dialogové bubliny

Jsou tažené nepřerušovanou čarou a slouží k rozhovoru mezi postavami. Bublina může být oválná či hranatá. Do oválné se hůře umísťuje text, ale hranaté působí zase dost sterilně. Zobáček může být špičatý, který jasně odkazuje směrem k postavě, která mluví. Může být ale také různě zakřivený, a tím udávat tón pocitu postavy.

### Myšlenkové bubliny

Jsou to bubliny, které použijeme v případě, kdy si postava něco myslí. Tudiž to ostatní neslyší. Čtenář je rozpozná například díky oblakovitému tvaru a díky zobáčku, který je přerušovaný (může být tvořen několika zmenšujícími se ovály).

### Speciální bubliny

Mohou být například nakreslené přerušovanou čarou a znázorňují to, že někdo někomu něco šeptá. Jiné bubliny s hroty kolem dokola mohou zdůrazňovat, že někdo křičí. Bubliny s pravoúhlými tvary zase mohou evokovat, že mluví stroj nebo robot.

Při tvorbě promluv – bublin je důležité myslet také na to, aby se text uvnitř bublin nedotýkal samotného orámování. Nevypadá to pěkně, text je hůře čitelný a čtenář zmatený. Bubliny někdy mohou prolínat i skrz více polí. Mohou být jednoduché, dvojité i různě členité. Mohou obsahovat úvodní vyprávění nebo část probíhajícího děje, který není znázorněn obrázkem. Měly by držet po celou dobu vyprávění stejný styl. Proto je podstatné se již při návrzích správně rozhodnout. V jednom scénáři lze střídat prostý text bez bublin s textem v bublinách. Vše záleží na autorovi a jeho schopnostech.

Důležitým faktorem je také jejich počet v celém díle. Komiks by měl obsahovat více ilustrací než textu. Je to jeho základní charakteristická vlastnost. Proto je dobré mít předem připravené skici, a pracovat tak promyšleně. Aby vše opticky fungovalo, neměla by textová část překročit více než 40 procent z celkového obsahu strany.

Bubliny mohou obsahovat i samostatné znaky. Tedy nemají v sobě plnohodnotnou textovou informaci. Obsahují jen otazníky či vykřičníky nebo tři tečky. Mnohdy obsahují citoslovce pocitů, které postavy vyjadřují jako například Bang, Vzrum, Prásk, Krach! Píp, Haha a podobně. Autoři ale do svých bublin vkládají také symboly. Jsou to různé hvězdičky, hashtagy, srdce, víry a různé jiné ikony. Bubliny se neustále vyvíjejí a vznikají stále nové tvary.

### Pro přípravu výukové jednotky (Bublina) doporučujeme dále prostudovat tuto literaturu, ze které jsme čerpali:

- KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Vydání první. Brno: Zoner Press, 2018. 156 s. ISBN 978-80-7413-371-8.
- MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

### Cíl

Cílem čtvrtého bloku (Bublina) je pochopení významu bubliny v komiksovém díle a jejího správného použití. Účastníci se naučí vytvořit a použít správnou komiksovou bublinu v příběhu.

#### 3.4.1 Téma č. 1 (Rozdělení do skupin a dramatické výstupy s promluvy) – 0,5 hodiny

Realizátorova práce spočívá v navození „divadelní atmosféry“ mezi žáky – zbavení se strachu předvádět se před třídou, umět prezentovat svou práci. V této části se předpokládá zkušenost realizátora s dramatickou výchovou, znalost jednoduchých hereckých etud a alespoň základy rétoriky. Práce s dialogem je pro žáky motivační. Cílem této části je ukázat žákům, že pro pochopení vyřčeného slova je potřeba znát kontext situace, aby nedocházelo k nepochopení účastníků dialogu. Jednoduchý dialog lze pomocí modulace hlasu „předělat“ a bez jasného ukotvení do situace si mohou jednotliví účastníci vykládat sdělované informace různým způsobem podle své životní zkušenosti.

Realizátor uvede základní téma práce a rozdělí žáky do skupin. Žáci ve skupinách předvádějí jakýkoliv výjev z komiksu, případně předvádějí jakýkoliv výjev podle svého zájmu a vzájemné dohody ve skupině. Při dramatizaci je důležité používat promluvy – řeč jednotlivých postav, případně předvádět zvuky, které se pak přepisují do obrázků v komiksu. Vytvoření těchto promluv je klíčové pro budoucí práci. Žáci vymýšlejí a sestavují svůj dramatický výstup, rozdělují si



role, realizátor funguje jako pozorovatel a pomáhá žákům, pokud o to projeví zájem, případně žáky nasměruje ke správnému plnění úkolu. Žáci pak aktivně pracují ve skupinách. Je důležité eliminovat dlouhodobou diskuzi. Důležitá je závěrečná dramatizace s promluvami jako výsledek této časové jednotky. Žáci předvádějí své nacvičené scénické výstupy s důrazem na postavy a jejich hlasité projevy, které nemusí být jen řečové.

**V případě, že žáci tápou a nevědí, jak začít, lze jim pomoci návodným dialogem. My jsme zvolili tento:**

Postava A: Ahoj! (postava se usmívá a promlouvá nadšeným tónem)

Postava B: Ahoj... (postava je skleslá a odpověď je smutná)

Postava A: Pane jo! Hmm, ty jsi nějaký smutný. Děje se něco? (postava je překvapená, starostlivá a zvědavá)

Postava B: Áaale, dostal jsem ve škole pětku z dějáku. (postava promlouvá stále smutně, až lítostivě)

Postava A: Aha. To je pech. Hele, ale on tě to nechá učitel opravit, uvidíš! (postava se snaží uklidnit druhého a ke konci promluvy se pokouší vzbudit v kamarádovi nadšení)

Postava B: Ale jo, asi máš pravdu. Ale víš jak, doma to budu vysvětlovat těžko. No nic, radši pádím. Měj se! (postava je stále smutná, ale tváří se trochu veseleji)

Postava A: Jasný, měj se a dej to! (postava je povzbuzivá)

Pomocí modulace hlasu a výrazem ve tváři pracují s kontextem situace: A – usmívá se a promlouvá nadšeným tónem; B – smutný, tváří se sklesle; A – překvapení ve tváři, starostlivý tón; B – smutný, tváří se sklesle; A – snaží se povzbudit, úsměv; B – hlas stále smutný, ale letmo se usměje; A – s úsměvem povzbuzuje. Prohazují si role a zkouší přijít i na další způsoby, jak přednést jednoduché sdělení a podprahově cosi sdělit (př. A je smutný, dostal špatnou známku ve škole. B je veselý, se zájmem se ptá A. atd.). Žáci samostatně pozorují a experimentují. Získané výsledky porovnávají, kriticky posuzují. Kriticky myslí a v situacích z dialogu se snaží vcítit do situace druhých. Žáci se naučí, jaká je souvislost mezi dějem a promluvou, která se v komiksu zaznamenává do bubliny. Žáci si během dramatického výstupu uvědomí, že si nesmí skákat do řeči, že je potřeba využít takové promluvy, které posouvají děj a jsou vhodné i svou délkou. Zároveň pochopí, že zvuky mimo řeč se naznačují přepisem, který nejvíce odpovídá jejich zvuku (fíííí, whoooo, bang, duc, plác, prásk, vžuuuum).

## Metody

Samostatná práce, skupinová práce.

## Pomůcky

Papír na poznámky, psací potřeby.

## Rozvíjené kompetence:

Kompetence k učení: Samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje.

Kompetence k řešení problémů: Kriticky myslí.

Kompetence komunikativní: Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje.

Kompetence sociální a personální: Podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu.

Kompetence občanské: Je schopen vcítit se do situací ostatních lidí.

Kompetence pracovní: Pracuje bezpečně.

### 3.4.2 Téma č. 2 (Tvorba ve skupinách) – 0,75 hodiny

Realizátor naváže na dramatické výstupy tím, že trvá na opakování konkrétní promluvy a jejím zapsání na papír. Zaznamenání promluvy z předchozí dramatizace do komiksové bubliny si žáci vyzkouší náročnost přizpůsobení textu velikosti a tvaru bubliny. Příprava správné velikosti bubliny i textu je potřebná pro další práci.



Vzhledem k úskalím práce s modelínou, která bude následovat a vlastnostem tohoto materiálu (mastnota, která může poškodit výslednou práci s papírem; žáci mastnými rukama sáhnou na čtvrtku; snadné zničení barevného spektra modelíny rychlým smícháním jednotlivých kousků do sebe) je dobré určit pravidla pro práci. Ideální je zapsat pravidla na tabuli:

1. Nejprve nápad, pak tvoření.
2. Pracuj na podložce.
3. Pracuj pouze s nutným množstvím modelíny.
4. S modelínou pracuj pouze rukama.
5. Pozor na kontakt papíru s modelínou – mastné skvrny.
6. Po ukončení modelování uklid' pracovní místo a umyj si ruce.

Dále realizátor oznámí žákům, že budou pokračovat v tvorbě scén. Tentokrát však ruční modelaci 3D scény. Žáci dostanou přidělené vhodné pracovní místo s podložkami a pomůcky potřebné k práci. Následně realizátor konkretizuje průběh hodiny. Pracovní náplň je o tvorbě figurky/figurek z modelíny, vytvoření kulisy pro scénu figurky a tvorba bubliny s textem, která přibližuje odehrávající se děj na scéně. Práce probíhá v několika za sebou jdoucích krocích. Ukázka vymyšlení a vytvoření schématické scény pro žáky krok za krokem:

1. Vymyšlení scény, například slon pijící vodu v savaně.
2. Modelování figurky slona, případně dalších prvků scény.
3. Tvorba kulisy. Zde je více možností:
  - a) Namalování scény na bílou čtvrtku. Pomocí pastelky/fixů nakreslit nebe, savanu, strom, jezírko atp.
  - b) Vztít bílou čtvrtku a na ni nalepit část žlutého a část modrého papíru představující savanu a nebe. Mraky, trávu, jezero aj. lze dokreslit na barevné papíry či nastříhat z jiných odstínů barevných papírů. Záleží na představivosti.
  - c) Vyrobit papírovou scénérii dle 3a či 3b a následně dotvořit jezero, stromy aj. z modelíny.
4. Nainstalovat prvky scény. Kulisu, slona k jezírku.
5. Vytvořit bubliny s textem. Vystříhnout požadovanou bublinu ze čtvrtky a vyplnit příslušný text. „Hmm, osvěžující vodička!“
6. Připevnit bublinu ke slonovi. Zapíchnout tvrdý papír přímo do modelíny figurky či připevnit špejli k bublině a následně ji zapíchnout do modelíny figurky.
7. Ukázat výsledek práce.



Foto:



Foto: autor projektu

Scénu tvoří žáci cela podle svého uvážení na motivy filmů a pohádek, postavy z knih, vymyšlené postavy apod. Promluvy konkrétní postavičky žáci píšou na čtvrtku a vystříhnou. Tvoří je v odpovídající velikosti k vytvořeným postavičkám. Realizátor trvá na tom, že z vytvořeného modelu, scény, musí vyplývat pohyb, promluva, jedno okénko děje – komiksového příběhu. Žáci pracují nejlépe samostatně bez větších připomínek realizátora. Ten je kontroluje a zasáhne jen v případě potřeby. Po úspěšné samostatné práci jsou žáci spojeni do skupin a tvoří scénu s několika svými vytvořenými postavami, pro které mají vymyslet společný příběh – Např. Jak se mohl MIMONĚ potkat s KRTKEM? Co by si povídali? Postup práce je obdobný jako u práce samostatné s rozdílem, že žáci již mají figurky a musí jim uzpůsobit celkovou scénu:

1. Vymyšlení scény s figurkami, které skupina má.
2. Tvorba kulisy. Zde je více možností:
  - a) Namalování scény na bílou čtvrtku. Pomocí pastelky/fixů.
  - b) Vzít bílou čtvrtku a na ni nalepit části barevného papíru.
  - c) Vyrobí papírovou scénérii dle 3a či 3b a následně dotvořit prvky z modelíny.
3. Nainstalovat prvky scény. Kulisu a figurky.
4. Vytvořit bubliny s textem. Vystříhnout požadovanou bublinu ze čtvrtky a vyplnit text.
5. Připevnit bublinu ke figurce. Zapíchnout tvrdý papír přímo do modelíny figurky, či připevnit špejli k bublině a následně ji zapíchnout do modelíny figurky.
6. Ukázat výsledek práce.



Základem je tedy žákovská práce s materiálem, nejprve samostatně, posléze ve skupině. Žáci se naučí, že nelze promluvy kumulovat v jednom okně, aby scéna byla pochopitelná, že je důležité redukovat počet postav i promluv v okně, v podstatě v celém příběhu. Naučí se pracovat s prostorem v jednom okně, co vše se do něj musí vejít. Tím, že pracují pouze s prostorem svého modelu, naučí se pracovat s omezeným prostorem komiksového okna – učí se zjednodušovat scénu tak, aby zůstala zachována „čitelnost“ – prostě, aby pozorovatel pochopil.

### Metody

Samostatné práce, skupinová práce, demonstrace.

### Pomůcky

Barevná modelína, tvrdší papír (nejlépe čtvrtka), nůžky, materiál k výrobě pozadí – barevné čtvrtky, papír, kreslicí potřeba, špejle.

### Rozvíjené kompetence:

Kompetence pracovní: Používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení. Uklidí pracovní místo.

Kompetence komunikativní: Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje.

Kompetence sociální a personální: V případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá.

Kompetence občanské: Respektuje druhé a jejich projev.

### 3.4.3 Téma č. 3 (Prezentace prací, hodnocení a diskuse) – 0,75 hodiny

Realizátor ukončí tvorbu ve skupinách a nechá jednotlivé skupiny vystavit a předvést své modely. Vybere první skupinu (nahodile nebo takovou, u které ví, že předvede ostatním, jak má vypadat prezentace) a určí směr prezentace – po směru hodinových ručiček. Ostatní vyzve, aby utvořili diváckou skupinu. Nyní trvá realizátor na konkrétním vysvětlení a popisu ze strany skupiny. Žáci předvádějí své modely, popisují, jaký výjev si vybraly, postavy, které vytvořily, a případné pozadí, které ke svým modelům přiřadily. Vysvětlují, jaké promluvy sepsaly do bubliny ke své postavě, jak tato promluva posouvá děj a co vypovídá o postavě. Skupina by měla mít čas i prostor vysvětlit, co se snažila svou prací vyjádřit. Je možné nechat žáky s širokou fantazií vyprávět příběh dál. Žáci se učí naslouchat ostatním. V případě, že skupina neví, jak prezentovat, poskytne jí realizátor osnovu, které se může držet:

1. Základní nápad.
2. Postavy.
3. Dialog.
4. Příběh.
5. Pozadí.
6. Barvy.
7. Výjimečnost naší práce.

Po předvedení a obhajobě své práce ostatní sledují, posuzují, srovnávají, ptají se na nejasnosti. Vyjadřují se k práci ostatních skupin, vnímají, v čem se shodly a co jiné skupiny vytvořily jinak. Realizátor koriguje prezentace a jejich hodnocení, sleduje, aby se pozornost žáků neodchýlila od tématu. Na počátku vzájemného hodnocení by měl realizátor připomenout též možnost pochvaly za práci. Kritika jde žákům lépe. Pokud skupina nedokáže rozvést diskuzi, může realizátor pomoci návodnými body:

- Za co bys skupinový výsledek pochválil?
- Na čem jste se hned shodli?
- S kým se ti ve skupině nejlépe spolupracovalo?



- Jak jsi přispěl ty?
- Jsi s výsledkem spokojen?

Žáci se dále vyjadřují ke své práci ve skupině, na čem se podíleli, co je bavilo, ve které práci byli úspěšní, jak přispěli k celkovému výsledku skupiny při tvoření modelu. Říkají také, zda je více zaujala dramatizace nebo modelování. Vysvětlují, zda by se rozhodli změnit promluvu, množství postav v okně apod. a uvádějí důvody, proč se tak rozhodli. Zároveň vysvětlují, jakou inspiraci získali z modelů ostatních skupin, co by od ostatních převzali, případně co by jim doporučili. Diskutují o vytvořených modelech a tím si uvědomují, jakých chyb se mají vyvarovat při tvorbě závěrečného komiksu. Možné reakce po modelování/ dramatizaci:

#### **Dramatizaci nemám rád, protože nemám rád, když musím mluvit nahlas.**

- Nechci hrát, protože si pořád skáčeme do řeči.
- Dramatizovat nechci, protože se musím předvádět před ostatními.
- Mám radši divadlo, nemusím nic psát.
- Radši jsem hrála, protože nemusím nic malovat.
- Divadlo je lepší, je rychlejší, než když modeluji.
- Nechci modelovat, mám úplně zpatlané ruce.
- Modelování nesnáším, protože musím všechno vymyslet.
- Modelínu nemám rád, rozpadá se mi v ruce a nedrží pohromadě.
- Modelovat neumím, nic nevytvořím, mně figurka nikdy nevznikne.
- Modeluji ráda, ráda střídám barvy a chci, aby figurka byla barevná.
- Bavilo mě tvořit svoji figurku, líbí se mi můj model.
- Modelování mám ráda, protože si můžu vytvořit, co chci.
- Modelování mám ráda, protože to není jenom kreslení.

#### **Metody**

Skupinová práce, samostatná práce, dialog.

#### **Pomůcky**

Vytvořený model s postavou, promluvou a pozadím.

#### **Rozvíjené kompetence:**

**Kompetence k učení:** Plánuje, organizuje a řídí své vlastní učení jako základ pro celoživotní učení. Kriticky hodnotí získané informace a je připraven o nich diskutovat.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje svou hlasitou odpověď, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky, názory a odpovědi, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne naslouchat druhým, vhodně reaguje a účinně se zapojuje do diskuze.

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje ve skupině, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce

**Kompetence občanské:** Projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům.





## Dramatické scénky

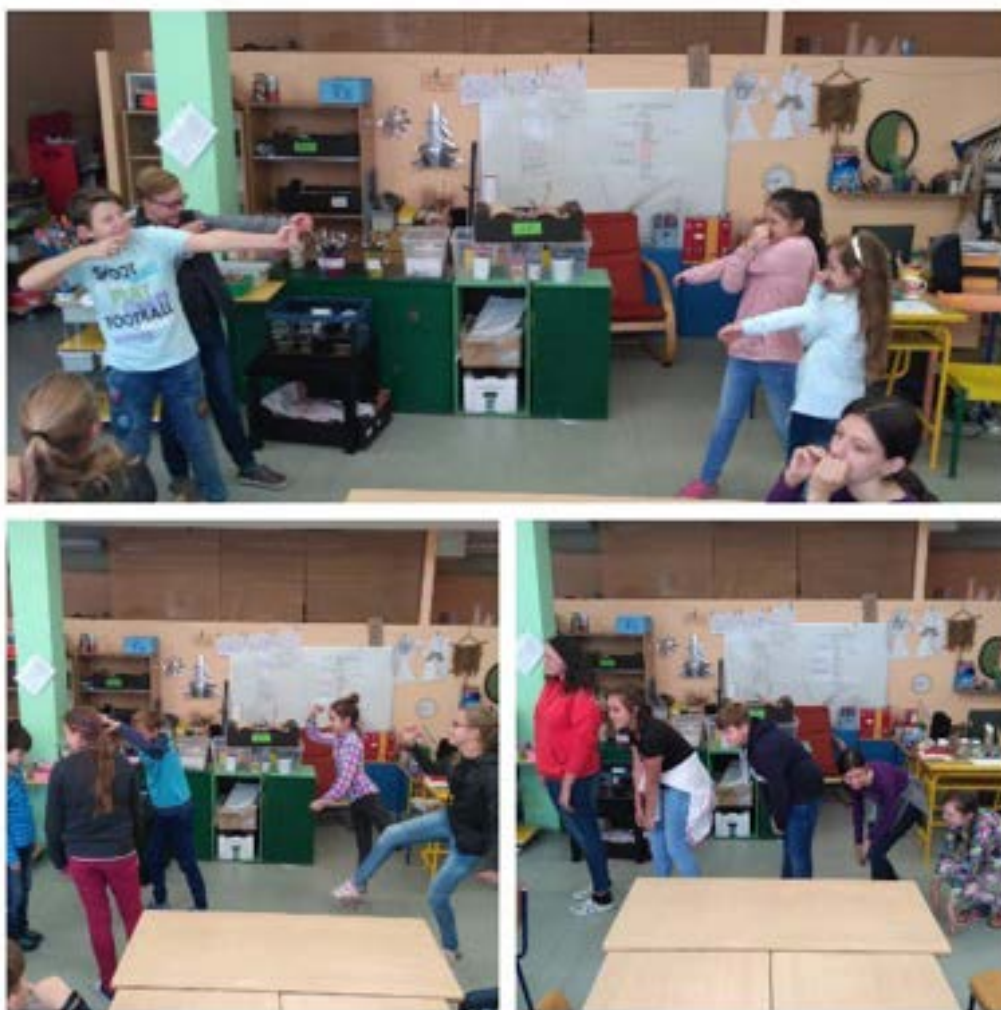


Foto: autor projektu





Foto: autor projektur



Foto: autor projektu



### 3.5 METODICKÝ BLOK Č. 5 (PÁROVÁNÍ)

Lze vycházet z těchto základních informací: Pro samotnou tvorbu komiksu jsou nejdůležitější dvě základní části, které se neoddělitelně prolínají v každém komiksovém okně. Jedná se o výtvarnou složku prezentovanou především ztvárněním postav (hlavního hrdiny i vedlejších postav) a doprovodem v pozadí, dále pak o složku textovou. Textová složka, ve srovnání s běžnými povídkami či jinými texty, se vyskytuje v komiksu v mnohem menší míře. I přesto má v komiksu nesmírně významné místo. Výtvarná složka musí být plně v součinnosti s textovou. Právě závislost a neoddělitelnost výtvarné a textové složky musí být stále připomínána.

**Pro přípravu poslední výukové jednotky (Párování) nabízíme ke studiu tento materiál:**

Jako v partnerském vztahu i v komiksu spolu vzájemně fungují dvě poloviny: text a ilustrace. Pokud začne jedna pokulhávat, ublíží to celému příběhu. I přesto, že je v komiksu na první pohled dominantní kresba, příběh, tedy dějová linka, mu dodává život. Příběh je většinou posílen textem, ale nemusí tomu tak být. U většiny komiksových sešitů však jejich hrdiny text doprovází. Je to skvělý prostředek pro vyjádření událostí.

Před samotným začátkem prací na výtvarném díle je zapotřebí dobře rozmyslet, o čem výsledný produkt bude. Musíme správně vypočítat příběh, vymyslet zajímavý začátek, abychom čtenáře strhli k pokračování ve čtení. V tomto kroku je dobré rozmyslet, zda budeme příběh sdělovat beze slov, či nikoli, zda bude příběh postaven na skutečných událostech, nebo bude zcela vymyšlen (založen na fikci).

Klíčovými rozhodnutími je návrh a vytvoření vlastní hlavní postavy. Od ideje začneme přecházet k samotnému tvůrčímu procesu. V polovině práce je logicky nemožné nějaká rozhodnutí měnit. Především ta, která se týkají výsledné stylizace komiksu. Můžeme celé dílo totiž pojmout vysoce esteticky a dát mu téměř umělecký charakter, můžeme mu vtisknout formu dokumentárního média či vložit určitý informační potenciál. Jsou to velmi důležitá rozhodnutí, která dají tvar celkové konstrukci příběhu.

Při vybírání hlavní postavy se zabýváme také tím, jak budeme komiks emočně vyladovat. Může provázet čtenáře linkou tragédie, nebo naopak komedie. Autor svému dílu může vtisknout prvky ironie či satiry. Neopomínáme ani to, zda se vydáme cestou reality, nebo karikatury. Vymyšlení příběhu celého komiksu může být před úplně prázdným papírem velmi těžké. Jako nejlepší řešení nám poslouží osnova, kam si zapíšeme veškeré prvky, které by náš komiks měl nést.

Musíme se rozhodnout i o stylu, barvách, technických možnostech a jaké použijeme prostředky. Zabýváme se také velikostí, rozvržením jednotlivých stran a jejich výsledném počtu. Přemýšlíme nad rozmanitostí postav a různorodostí jejich charakterů. V neposlední řadě je dobré rozmyslet o dopadu celého komiksu na čtenáře. Chceme upozornit na nějaký celosvětový problém a zaobalit ho v našem díle? Chceme, aby si čtenář odnesl nějaké ponaučení? Nebo se spokojíme jen s běžnou verzí, kde dobro zvítězí nad zlem? V komiksu můžeme vymýšlet celé světy, rozpoutat galaktické války a následně je ukončit mírem. Je ale zapotřebí dobře pracovat se všemi jeho náležitostmi a kompaktně je spojit.

Po splnění všech předchozích bodů, můžeme přistoupit k jejich vzájemnému vyladění. Samotný příběh si můžeme rozdělit do jednotlivých etap. Úvod, bod zvratu, krize a rozuzlení. Tímto jsme si udali základní kostru, kterou postupně opředeme naším dobrodružstvím. Dalším důležitým krokem je určit, kdo bude komiks vyprávět. Zda to bude hlavní postava, nebo snad nějaké vyšší neviditelné universum. Musíme určit jasný konec příběhu, nebo budeme-li v něm chtít pokračovat. Bude-li tragický, nebo šťastný. Možností je skutečně nepřeberné množství. Nesmíme také potlačit některé scény, které budou mít v příběhu klíčovou roli. Je dobré je nějak ozvláštňit a vypíchnout v ději.

Při samotné práci je nejdůležitější, aby zvolené téma autora bavilo a měl k němu blízko. Jedině tak dojde ke skvělému výsledku. Mělo by v autorovi vyvolávat nějaké emoce, které pro něj po celou dobu tvorby budou zdrojem inspirace. Autor může být s celým tématem nějak osobně propojen. Pokud se budeme držet výše uvedeného, výsledná myšlenka bude čtenáři dobře zřetelná.

Pokud jsme vše řádně promysleli a celý příběh máme poskládaný v hlavě, vytvoříme si takzvaný storyboard, což je v podstatě základní obrázkový scénář. Je to hrubý náčrt kompletního díla, který nám dopomůže k lepší orientaci a následné práci. Jeho hlavním účelem je, abychom si udělali představu o rozložení jednotlivých obrázků a jejich počtu na stránce. Tužkou si načrtne okénka komiksu (panely) a naskicujeme, co se v nich bude dít, a to včetně komiksových bublin. Velmi dobrou pomůckou je shrnutí jedním zkráceným vyjádřením, kde můžeme zkusit obsah příběhu formulovat jednou větou. Například: „Můj komiks bude o tom, jak jsem se jednou pokusila projet na kole centrem města a vždy je lepší to vzít od konce – uvědomit si, jak komiks chceme zakončit, a k tomu směřovat. Měli bychom také už od začátku uvažovat o délce komiksu. Je třeba stále myslet na to, že jediný, kdo náš komiksový příběh zná předtím, než ho začne-



me kreslit, jsme my sami. Musíme ho čtenáři tedy podat tak, aby ho dokázal postupně pochopit. To, co v komiksu není „vyřčeno“ (obrazem, slovem), z něj prostě nikdo nevyčte ani nevykouká.

Je dobré vynechat všechny zbytečné a nezajímavé scény. Čtenáře to opět může odradit. Musíme pamatovat na to, že hlavní postava (i všechny ostatní) musejí být na všech obrázcích identické. Měníme pouze pózy a výrazy.

**Pro přípravu výstavby a vedení metodické jednotky (Párování) jsme využili těchto zdrojů:**

- TOY BOX. *Komiksová učebnice komiksu*. Vydání první. V Praze: Paseka, 2019. 274, [10] s. ISBN 978-80-7432-927-2.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- <https://www.adra.cz/oddeleni-vzdelavani/komiksova-soutez/komiksove-tipy--triky>

## Cíl

Cílem pátého bloku (Párování) je aplikace již naučených dovedností. Účastníci vytvoří výraz tváře a k ní odpovídající bubliny.

### 3.5.1 Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina

Realizátor zajistí dostatečné množství výtvarného materiálu (špachtle, čtvrtky, papír, fixy, pastelky, pero, tužka, guma, lepidlo) a vhodné místo pro žákovskou tvorbu. Nejvhodněji se jeví učebna výtvarné výchovy, ale postačí jakákoli učebna, kde mají žáci lavice. Realizátor rozdá žákům pomůcky – dřívka (například lékařské špachtle a dřívka od nanuků), čtvrtky a sdělí žákům, že tato výuková jednotka bude založena na jejich aktivitě a výtvarné práci. Úkolem každého žáka je vytvořit minimálně dvě základní pomůcky pro další navazující práci. Nejprve žáci výtvarně ztvární obličej / postavy s určitým výrazem. Je potřeba, aby byl patrný pocit postavy (touto problematikou jsme se se žáky zabývali v [Kapitole 2.3 Tematický blok č. 3 \(Výrazy v komiksu\)](#) a [3.3 Metodický blok č. 3 \(Výrazy v komiksu\)](#)), a to tak, že vytvoří 2 kresby obličejů/postav a nalepí je na dřívko proti sobě, aby při otáčení mohli vidět buď jeden obličej nebo druhý. Podobným způsobem tvoří promluvu – do bubliny píšou text, který navrhují své postavě. Opět se jedná o dvě bubliny s různými texty, které pak slepí k sobě přes dřívko. Vytvoří tím pomůcku, kterou lze jednoduše držet v ruce ([Kapitola 5: Příloha 6: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 5 \(Párování\)](#)). Podrobný postup pro vytvoření pomůcek:

1. Žák si vymyslí krátký děj a postavy, které v něm budou vystupovat / promlouvat.
2. Vybere si, zda bude kreslit celou postavu nebo pouze tvář.
3. Nakreslí tužkou obrys postavy / tváře na čtvrtku. Velikost je ideální 5x5 / 10x10 cm, ale je možné vytvořit i jinak velké postavy.
4. Vystříhne obrys, přiloží ho na čtvrtku a jednou obtáhne. Vystříhne druhý obrys. Má dva totožné obrisy postavy / tváře.
5. Vybarví obrisy. Speciálně se zaměří na výraz tváře podle jím vymyšleného děje.
6. Vezme dřívko a nalepí na něj postavy / obličej. Kresby jsou nalepeny zády k sobě tak, aby byly vidět namalované strany.
7. Tužkou navrhne bublinu na papír. Velikost bubliny je ideální 5x5 / 10x10 cm, ale je možné vytvořit bublinu i jiných rozměrů.
8. Vystříhne bublinu, přiloží ji na čtvrtku a jednou obtáhne. Vystříhne druhou bublinu. Má dvě totožné bubliny.
9. Zapiše do bublin zamýšlený text.
10. Vezme dřívko a nalepí na něj bubliny. Bubliny jsou nalepeny zády k sobě tak, aby byl vidět text.

Protože chceme, aby žáci pracovali na základě svých nápadů, není vhodné kritizovat výběr a výtvarné tvoření ze strany žáků. Realizátor respektuje individuální úroveň kresby, stejně i úroveň psaného projevu. Realizátor dohlíží a nejlépe nezasahuje do tvorby žáků. Žáci rozvíjejí svou fantazii a obrazotvornost, vychází z již poznáných souvislostí mezi linií a naznačením pocitu, výrazu tváře, vybavují si již poznané skutečnosti a dokážou je aplikovat ve své tvorbě. Po této výukové jednotce budou žáci schopni vymyslet a stylizovat odpovídající text k obrázku a naznačit, předvídat následný děj i děj předchozí. Tím, že tvoří dvě pomůcky, a to obrazovou formou (s výrazem postavy či tváře) a promluvu (bublinu), která má odpovídat obrázku, si uvědomí úzký vztah mezi obrazovou a textovou částí komiksu. V závěru výukové jednotky žáci prezentují své práce a vysvětlují, proč je napadlo právě toto porovnání, proč vytvořili právě tuto dvojici obličej / postava a promluva.



## Metody

Samostatná práce, kreslení a malba, tvorba textu.

## Pomůcky

Dřívka od nanuků / lékařská dřívka / špejle, čtvrtka – nebo jiný tvrdší papír, lepidlo, nůžky, pastelky, fixy.

## Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Pracuje samostatně, porovnává, kriticky posuzuje své dosavadní znalosti a vyvozuje, které informace dříve získané lze teď využít. Vyvozuje závěry ze získaných poznatků.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku, zkušeností a dovedností, pracuje samostatně, uvědomuje si zodpovědnost za své rozhodnutí, volí vhodné způsoby řešení.

**Kompetence sociální a personální:** V případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence pracovní:** Při své tvorbě používá materiál a pomůcky bezpečně a bez plýtvání, pracuje bezpečně vzhledem k sobě i k okolí.

### 3.5.2 Téma č. 2 (Losování a tvorba komiksového okna) – 0,5 hodiny

Realizátor připraví dvě krabice. Jednu na postavy, druhou na bubliny. Vyzve žáky, aby jimi vytvořené pomůcky hodili do odpovídajících krabic a rozdělili se do skupin po čtyřech. Žáci se mohou rozdělit stejně jako v bloku č. 4 (Bublina). Nyní realizátor vyzve dva žáky z každé skupiny, aby přišli ke krabicím a vylosovali z každé krabice jeden prvek. Úkolem žáků je vytvořit z náhodných prvků zcela nový příběh. Žáci dle vybraných pomůcek – obličejů a promluv tvoří komiksový příběh, vybírají vhodnou část vytvořené pomůcky, kriticky hodnotí, která se do děje hodí. Cílem je naučit se využít řazení vytvořených pomůcek k sestavení děje. Žáci si příběh zapisují na papír. Realizátor skupiny kontroluje. V případě, že má skupina příběh hotový, vyzve realizátor další dva žáky ze skupiny, aby vylosovali z krabic další textový a obličejový prvek. Jejich úkolem je zařadit prvky do stávajícího příběhu a příběh si podle toho upravit, nebo vymyslet příběh zcela nový se všemi prvky. Jednotlivé skupiny vytváří komiksové okno spojením vybraného obličejového a vybrané promluvy. Skupina vysvětluje, proč zvolila/vybrala právě tuto kombinaci. Žáci se tak naučí pracovat s dějovou linií komiksu využitím konkrétních obrázků a textu, které si jako pomůcky vytvořili. Tím se učí řadit jednotlivé části komiksu tak, aby se přirozeně posouval děj a improvizovat. Rozvíjí svou fantazii a obrazotvornost. Umí stylizovat vlastní hodnocení. Tato dovednost je důležitá pro konečnou tvorbu žákovského komiksu. Žáci spolupracují, přispívají ke splnění společné práce, respektují druhé a jejich názor, snaží se uplatnit svůj názor a prosadit ho. Po této zkušenosti budou žáci schopni vytvořit jednoduchou dějovou linii komiksového příběhu.

## Metody

Skupinová práce, dialog.

## Pomůcky

Vytvořené výtvarné dílo, krabice, ve které jsou pomůcky shromážděny.

## Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k učení:** Plánuje, organizuje a řídí své vlastní učení jako základ pro celoživotní učení. Kriticky hodnotí získané informace a je připraven o nich diskutovat.

**Kompetence k řešení problémů:** Promýšlí a plánuje způsob řešení, využívá vlastního úsudku při pozorování kreseb spolužáků, pracuje samostatně, volí vhodný způsob řešení, který pak stylizuje v hlasitý projev.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje promluvy ke spolužákům ve skupině, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky a názory, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne naslouchat druhým, vhodně reaguje na jejich hodnocení své práce.



**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje se spolužáky na hodnocení kreseb a jejich řazení, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc.

**Kompetence občanské:** Respektuje druhé, jejich názor, dle svých možností poskytne účinnou pomoc.

### 3.5.3 Téma č. 3 (Prezentace prací a závěr) – 0,5 hodiny

Realizátor ukončí tvorbu ve skupinách a nechá jednotlivé skupiny vystavit a předvést příběhy vylosovaných prvků. Vybere první skupinu (nahodile nebo takovou, u které ví, že předvede ostatním, jak má vypadat prezentace) a určí směr prezentace – po směru hodinových ručiček. Ostatní vyzve, aby utvořili diváckou skupinu. Nyní trvá realizátor na konkrétním vysvětlení a popisu ze strany skupiny. Žáci předvádějí své modely, vysvětlují, jak využili jednotlivé prvky k posunutí a vystavění děje. Skupina by měla mít čas i prostor vysvětlit, co se snažila svou prací vyjádřit. V případě, že skupina neví, jak prezentovat, poskytne jí realizátor osnovu, které se může držet:

1. Základní nápad.
2. Postavy.
3. Dialog.
4. Příběh.
5. Výjimečnost naší práce.

Po předvedení a obhajobě své práce ostatní sledují, posuzují, srovnávají, ptají se na nejasnosti. Vyjadřují se k práci ostatních skupin. Vnímají, v čem se shodly a co jiné skupiny vytvořily jinak. Realizátor koriguje prezentace a jejich hodnocení. Sleduje, aby se pozornost žáků neodchýlila od tématu. Na počátku vzájemného hodnocení by měl realizátor připomenout též možnost pochvaly za práci. Kritika jde žákům lépe.

**Pokud skupina nedokáže rozvést diskuzi, může realizátor pomoci návodnými body:**

- Za co bys skupinový výsledek pochválil?
- Na čem jste se hned shodli?
- S kým se ti ve skupině nejlépe spolupracovalo?
- Jak jsi přispěl ty?
- Jsi s výsledkem spokojen?

Žáci se dále vyjadřují ke své práci ve skupině, na čem se podíleli, co je bavilo, ve které práci byli úspěšní, jak přispěli k celkovému výsledku skupiny při tvoření. Vysvětlují, jakou inspiraci získali od ostatních skupin, co by od ostatních převzali, případně co by jim doporučili. Diskutují a tím si uvědomují, jakých chyb se mají vyvarovat při tvorbě závěrečného komiksu. Z této výukové jednotky se žáci naučí pracovat s dějovou linií komiksového textu, osvojí si dovednosti pro tvorbu komiksového příběhu. Žáci pochopí, jak tvořit krátké části propojením výtvarné a textové stránky tak, aby pokračovali v tvoření časové – dějové linie. Tím se učí řadit jednotlivé části komiksu tak, aby se posouval děj.

**V případě potřeby rozprůdění diskuse realizátor využije tyto otázky:**

- Z jaké situace jste vycházeli?
- Jaký děj asi předcházel?
- Proč jste seřadili pomůcky právě takto?
- Šla by vyměnit pozice některé z nich?
- Hodil by se vám jiný obličej?
- Jaký děj by asi mohl následovat?



- Shodli jste se ve skupině lehce?
- Co bylo na této práci nejtěžší?

### Metody

Skupinová práce, dialog.

### Pomůcky

Vytvořené výtvarné dílo, krabice, ve které jsou pomůcky shromážděny.

### Rozvíjené kompetence:

**Kompetence k řešení problémů:** Při řazení vybraných pomůcek plánuje způsob řešení, řazení promluv a obličejů pro posun děje, využívá vlastního úsudku při pozorování práce spolužáků, volí vhodný způsob řešení, který pak stylizuje v hlasitý projev.

**Kompetence komunikativní:** Promýšlí a plánuje promluvy ke spolužákům ve skupině při spolupráci i při prezentování výsledků práce před ostatními skupinami, formuluje své myšlenky, vyjadřuje své myšlenky a názory, vyjadřuje se výstižně, stručně a kultivovaně, zvládne naslouchat druhým, vhodně reaguje na jejich hodnocení.

**Kompetence sociální a personální:** Účinně pracuje se spolužáky ve skupině, svým přístupem se podílí na utváření příjemné atmosféry ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc a je ochoten poradit.

**Kompetence občanské:** Respektuje ostatní ve skupině, jejich názor na společnou práci i práci ostatních skupin, dle svých možností je připraven poskytnout účinnou pomoc.





Foto: autor projektu







Foto: autor projektu





Foto: autor projektu



### 3.6 METODICKÝ BLOK Č. 6 (SETKÁNÍ S AUTOREM)

Žáci se setkávají s autorem a ilustrátorem komiksových děl. Zjišťují, jak je náročné vykreslit a popsat celistvý komiksový příběh. Ověřují si, jak je důležitý vztah mezi obrazovou a textovou částí příběhu. Poznají náročnost domluvy s grafikem a nakladatelem. Žáci si uvědomí, kolik je za vydáním knihy / sborníku práce, váží si jejich výtvorů a učí se hodnotě výtvarné tvorby. Lidí zabývajících se komiksem a jeho disciplínami je mnoho. Zde je několik jmen, která jsou na scéně známější: Václav Šlejch, Jindřich Janíček, Matěj Němeček, Dan Černý, Karel Jerie, Klára Smolíková, Jaroslav Rudiš, Vladimír Brož (Vladimír 518).

#### Cíl

Cílem šestého bloku (Setkání s autorem) je motivace žáků do následujících bloků. Účastníci ví a těší se, že je v následujících blocích čeká tvorba vlastního komiksového příběhu.

#### 3.6.1 Téma č. 1 (Setkání s autorem) – 1 hodina

Realizátor kontaktuje autora/ilustrátora s žádostí o besedu. Vysvětlí cíl besedy, podá informaci o věkové skupině a počtu žáků. Domlouvá termín, případně honorář pro hosta. Zjišťuje, jestli je v možnostech autora dovést své komiksy nebo jestli je má opatřit na besedu sám – např. vypůjčit v knihovně. Realizátor připraví komiksy (zněla-li tak domluva) a malé občerstvení pro hosta. Realizátor společně s žáky připraví prostor tak, aby uspořádání míst pro žáky a místa pro hosta odpovídalo besedě, do níž se budou žáci aktivně zapojovat. Je možné uzpůsobit třídu do mnoha podob. Pokud je to možné, doporučujeme uspořádat místa pro žáky do kruhu nebo do písmene “U” a hosta do čela uskupení. Takto na sebe všichni debatující vidí. Před příchodem hosta realizátor vysvětlí cíl setkání a témata, jimiž se budou v besedě účastníci zabývat. Připomene žákům způsob dotazování během besedy.

1. Žáci neskáčou hostovi do řeči.
2. Žáci se hlásí, pokud se chtějí dotázat.
3. Žáci se chovají slušně.
4. Žáci diskutují v rámci tématu.

Po příchodu hosta realizátor představí příchozího a zapíše jeho jméno na tabuli. Besedu zahájí (tento postup doporučujeme s hostem předem domluvit) samotný autor. Autor účastníkům objasňuje charakter komiksu a upřesňuje některá jeho specifika. Představí jim svou tvorbu – své knihy, jejich obsah a způsob práce na nich. V několika ukázkách s žáky interpretuje komiks a debatuje nad jejich interpretacemi. Účastníci pokládají autorovi otázky k výkladu o věcech, které je zajímají. V případě, že žáky nenapadají vhodné otázky, může je realizátor inspirovat:

1. Měl autor na začátku blíže k ilustraci či psaní?
2. Přejde autorovi těžší kreslicí nebo psací fáze?
3. Je pro autora zábavnější ilustrační nebo psací fáze?
4. Může se autor komiksů prosadit v České republice?
5. Jak dlouho trvá vytvořit komiksovou knihu o čtyřiceti stránkách?

Je-li třeba, realizátor pomáhá autorovi v průběhu besedy s moderováním. Realizátor filtruje a zasahuje u otázek žáků, na které se opravdu ptají, například: Kolik si vyděláte? Autor motivuje žáky k budoucí práci na komiksovém díle. Realizátor hlídá čas, aby dal v pravou chvíli signál autorovi, že je třeba besedu zakončit (doporučujeme předem dohodnout signál a termín např. 10 minut před koncem). Na závěr autorovi poděkuje a může ještě s žáky besedu shrnout.

#### Metody

Dialog, demonstrace, heuristická.



## Pomůcky

Knihy od autora, tabule, psací potřeby na tabuli.

### Rozvíjené kompetence:

Kompetence komunikativní. Účastníci se mohou aktivně zapojovat do diskuse, vznášet připomínky, dotazy. Naslouchají promluvám autora a vhodně na ně reagují.

Pracovní kompetence je naplňována získáváním potřebných informací o případné budoucí profesi autora, účastníci posuzují profesi z různých hledisek a vyhodnotí je vzhledem ke svým předpokladům a možnostem.

Kompetence občanské: Respektují ostatní ve skupině, jejich názor.



### 3.7 METODICKÝ BLOK Č. 7 (VZNIKÁ KOMIKS)

Realizátor má praxi s tvorbou podkladů pro tvorbu komiksu. Je seznámen s komiksovou tvorbou a zná pro žáky zajímavá komiksová díla. Realizátor by měl mít zkušenost s tvůrčím psaním v rámci vyučování slohu a tvorbou jednoduchých komiksových příběhů. Podněcuje žáky k tvorbě grafických a textových podkladů podle jejich představ.

#### Zdroje ke tvorbě komiksu:

- KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Vydání první. Brno: Zoner Press, 2018. 156 s. ISBN 978-80-7413-371-8.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- TOY BOX. *Komiksová učebnice komiksu*. Vydání první. V Praze: Paseka, 2019. 274, [10] s. ISBN 978-80-7432-927-2.

#### Cíl

Cílem sedmého bloku (Vzniká komiks) je připravení základních podkladů pro vytvoření vlastního komiksového příběhu – uspořádání oken, děj, postavy, promluvy. Účastníci mají připravené podklady pro osmý blok.

#### 3.7.1 Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny

Na začátku první hodiny realizátor seznámí žáky s cílem výukového bloku: vymyslet děj a formát jejich komiksového příběhu, který se stane součástí sborníku, a načrtnutí postav a jejich promluv. Rozdá žákům skicák formátu A4, do kterého bude tvořen komiksový příběh. Před započítím tvorby seznámí realizátor žáky s procesem tvorby jednotlivých komiksových oken a jejich dalším zpracováním. Vysvětlí, proč bude jedno komiksové okno vyvedeno ve formátu A4. Malý (například A5) ručně malovaný obrázek převedený do PC neobsáhne tolik detailů jako ručně malovaný obrázek formátu většího (A4).

Před započítím výtvarné části realizátor napíše na tabuli základní pravidla pro tvorbu:

1. Kresba ani text nebudou obsahovat vulgaritu.
2. Kresba ani text nebudou znevažovat žádnou skupinu lidí. Žádný rasismus.
3. Kresba nebude obsahovat postavy či prvky, které by porušovaly autorská práva.

Nyní realizátor vyzve žáky k vytvoření příběhu, který později budou ztvárňovat. Jejich úkolem je vzít si běžný linkovaný papír a zapsat si na něj osnovu. Osnova může být jednoduchá i detailní. Žáci vymýšlejí děj, postavy i text samostatně. Rozhodnou se, kolik oken bude mít jejich komiksový příběh. Ideální je mít příběh na dvě stránky o osmi oknech. Realizátor nabídne na tabuli 4 body, které žákům případně pomohou ve vymýšlení děje a inspiraci:

1. Můžete využít pomůcky z minulých hodin.
2. Zamyslete se nad oblíbeným tématem, událostí, či koníčkem.
3. Mám raději strašidelné, zábavné nebo vážné příběhy?
4. Pamatujte. Příběh by měl mít úvodní část, zápletku a vyvrcholení.

Po vytvoření podkladu pro příběh mohou žáci začít s náčrtky kresby. Realizátor poskytne pár tipů, které žákům pomohou předejít některým chybám:

1. Před kreslením barvami bude hotový náčrt tužkou.
2. První vzniknou náčrty bublin a postav, aby bylo jasné, kolik místa zaberou na konkrétním listě.
3. Náčrty tužkou je dobré obtáhnout Centropenem kvůli zdůraznění obrysů.
4. Po obtažení Centropenem, nechat uschnout. Poté vygumovat tahy tužky.



5. Obtažení Centropenem je lepší provést před vybarvením. Pokud obtažení tahů tužky proběhne u vybarveného obrázku a následně se tahy tužky gumují, dojde k rozmazání barev a poškození kresby.

6. Pozor na rozmazání kreslených částí.

7. Kdo nepřetahuje, nemusí nadbytečně gumovat.

Zbytek projektového bloku je o kreslení a tvoření žáků. Na konci hodiny si žáci podepíší skicák, vloží do něj podklady k práci a odevzdají ho realizátorovi.

### **Metody**

Samostatné práce, heuristická.

### **Pomůcky**

Podklady z minulých hodin, papíry, skicák, psací a kreslicí potřeby, tabule.

### **Rozvíjené kompetence:**

Kompetence k učení: Samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje.

Kompetence k řešení problémů: Kriticky myslí.

Kompetence komunikativní: Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje.

Kompetence pracovní: Pracuje bezpečně.

Kompetence k samostatné práci: Samostatně se rozhoduje, zda má dost informací ke konkrétní tvorbě.





Foto: autor projektu



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0./16\_03/0008225





Foto: autor projektu





### 3.8 METODICKÝ BLOK Č. 8 (TVORBA A KOMPOZICE KNIHY)

Realizátor je seznámen s komiksovou tvorbou a zná pro žáky zajímavá komiksová díla. Realizátor by měl mít zkušenost s tvůrčím psaním v rámci vyučování slohu a tvorbou jednoduchých komiksových příběhů. Podněcuje žáky k tvorbě vlastního komiksového příběhu.

**Při tvorbě komiksu by měl realizátor mít alespoň určité vědomosti:**

1. KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Vydání první. Brno: Zoner Press, 2018. 156 s. ISBN 978-80-7413-371-8.
2. MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
3. TOY BOX. *Komiksová učebnice komiksu*. Vydání první. V Praze: Paseka, 2019. 274, [10] s. ISBN 978-80-7432-927-2.

#### Cíl

Cílem posledního bloku (Tvorba a kompozice knihy) je dokončení rozpracovaného komiksu. Účastníci dodělají vlastní komiksový příběh.

#### 3.8.1 Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny

Na začátku první hodiny realizátor seznámí žáky s cílem výukového bloku: dodělat komiks podle podkladů z předchozího bloku. Rozdá žákům skicáky s podklady z minulé projektové části. Zopakuje si s žáky zásady práce a nechává je dokončovat jejich komiksový příběh. Realizátor je stále mezi žáky a kontroluje průběh práce. V případě potřeby pomáhá žákům s tvorbou. Ti žáci, kteří dokončí práci, nasměruje realizátor ke stolu s komiksovými knihami. Vyzve žáky, aby si knihy prohlédli a tentokrát se zaměřili na ty části knihy, které jsou formálního charakteru. Žák by měl přijít na to, že kniha obsahuje tiráž, impresum, obsah, členění na kapitoly. Žáci si na papír zapíší, co by podle nich měla kniha obsahovat. Ostatní žáci dokončují komiksový příběh ve skicáku. Poté přijde závěrečná část projektu.

#### Metody

Samostatné práce, heuristická.

#### Pomůcky

Podklady z minulých hodin, psací a kreslicí potřeby, tabule, skicák.

#### Rozvíjené kompetence:

Kompetence k učení: Samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje.

Kompetence k řešení problémů: Kriticky myslí.

Kompetence komunikativní: Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje.

Kompetence pracovní: Pracuje bezpečně.

Kompetence k samostatné práci: Samostatně se rozhoduje, zda má dost informací ke konkrétní tvorbě.

#### 3.8.2 Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 0,5 hodiny

Na začátku hodiny realizátor seznámí žáky s cílem: dohodnout se na kompozici komiksového sborníku. Poté realizátoři vyzvou žáky k poslední projektové prezentaci. Každý žák předstoupí před třídu a stručně předvede jeho práci. Žák se zaměří na tyto body:

1. O čem je příběh.
2. Postavy příběhu.
3. Záměr autora.



Ostatní žáci sledují prezentaci. Seznamují se tak s příběhy, které kromě toho jejich ve sborníku vyjdou.

Po prezentaci žáci, kteří dokončovali mezi posledními a neprohlédli si připravené knihy, zkusí najít jako předtím jejich spolužáci formální části knihy, které budou potřeba. Po prohlédnutí všichni společně vyhodnotí jejich postřehy. Všichni teď ví, že v knize kromě jejich příběhů bude také tiráž, impresum, obsah knihy a že příběhy budou členěny na jednotlivé kapitoly. V poslední části realizátor upozorní žáky, že se musí žáci dohodnout na pořadí jednotlivých příběhů ve sborníku. Aby předešel realizátor hádce, dojde na rozlosování pořadí. Nejprve realizátor vyzve žáky, aby všechny skicáky naskládali na stůl jmenovkou dolů. Realizátor hodí připravené papírky s čísly od jedné do dvaceti do čepice a nechá postupně losovat všechny žáky. Po každém losování odnese žák nerozbalený papírek a položí ho na libovolný skicák. Po kompletním rozlosování realizátor rozbalí všechny papírky a určí tak pořadí příběhů ve sborníku. Nyní realizátor sklídí očíslované skicáky, čímž ukončí projekt.

Vybráním vytvořených příběhů končí projekt pro žáky. Následná část je čistě na realizátorovi, jeho schopnostech a zázemí, které má k dispozici. Realizátor musí udělat zásadní věci:

1. Vyjednat si grafika na úpravu vytvořených komiksových příběhů do podoby sborníku.
2. Musí vědět, zda sborník bude pouze pro radost žáků nebo půjde o oficiální publikaci. V případě, že se jedná o publikaci musí realizátor zajistit nakladatelství k získání ISBN.
3. Realizátor musí vyjednat tiskařské studio, které vytiskne připravený sborník.

Náš sborník vyšel po grafické úpravě a sazbě vedené Stanislavou Palečkovou. O tisk sborníku se postarala tiskárna Slon Jiřího Bartoše z Ústí nad Labem. Samotné vydání knihy jako nakladatel zaštitila Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, p.o.

#### Postup pro vydání oficiální publikace s ISBN:

V případě, že se realizátor držel doporučených kroků v projektu, má nyní k dispozici skicáky s příběhem, kde je jedno okno vyhotoveno na jeden list A4. Realizátor naskenuje jednotlivé stránky do PC, ideálně ve formátu PDF. Pro grafika není problém ani formát JPEG či PNG.

1. Realizátor kontaktuje domluveného nakladatele a vyjedná si ISBN. To zahrnuje poskytnutí nakladateli potřebné informace:
  - autor/autoři knihy – Žáci 6. a 7. ročníku SZŠ
  - název – Speciální kniha komiksů
  - grafická úprava – Stanislava Palečková
  - měsíc a rok vydání
  - pořadí vydání
  - vazba – formát 297x210 mm, vazba V2
  - krátká anotace ke knize
2. Kontaktovat grafika s požadavkem na přípravu komiksů do sborníku.
3. Předat veškeré obrazové a textové podklady pro sborník.
4. Určit si konkrétní formát sborníku. A4 ve vodorovné podobě. Vysvětlit, že jeden naskenovaný obrázek je jedno okno patřící na stránku o čtyřech oknech. Další podrobnosti jsou na konkrétní domluvě s grafikem. Například úprava bublin do lepší podoby pro tisk či úprava velikosti a počtu některých oken na stránku. Veškeré grafické návrhy musí odsouhlasit také realizátor.
5. Prohlédnout si grafický návrh a zkontrolovat, zda vše odpovídá domluvenému záměru.
6. Realizátor kontaktuje zvolenou tiskárnu a předá připravenou verzi sborníku od grafika.
7. Domluví se na termínu tisku a předání vyhotovených sborníků.
8. Vyzvedne si hotové knihy, které následně slavnostně předá žákům.



## Metody

Heuristická, diskusní.

## Pomůcky

Skicák s komiksem, tabule a psací potřeby, komiksové knihy, papírky na losování, čepici.

## **Rozvíjené kompetence:**

**Kompetence k učení:** Získané informace chápe včetně souvislostí a vysvětlí je (formuluje hlavní myšlenku, vyjádří vlastními slovy obsah získaných informací i jejich význam).

**Kompetence k řešení problémů:** Kriticky myslí.

**Kompetence komunikativní:** Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje.

**Kompetence občanské:** Respektuje ostatní ve skupině, jejich názor.

## **Literatura a zdroje:**

- ERBEN, Karel Jaromír et al. *Komiksová Kytice. Vydání 1. Praha: Transmedialist, 2016. 315 s. Český Grimm. ISBN 978-80-906578-0-9.*
- HELFAND, Lewis. *Alenka v říši divů. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3690-7.*
- MANAPUL, Francis, BUCCELLATO, Brian. *Batman detective comics. Kniha šestá, Ikarus. Překlad Petr Zenkl. První brožované vydání v českém jazyce. Praha: BB/art s.r.o., 2018. 164, [12] s. obraz. příl. BB art komiks. ISBN 978-80-7595-012-3.*
- MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.*
- PETERSEN, David. *Myší hlídka. Podzim 1152. Překlad Jan Kantůrek. První české vydání. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, [2016], ©2016. [192] s. ISBN 978-80-88152-08-8.*
- SFAR, Joann. *Malý princ. Překlad Zdeňka Stavinohová. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009. 112 s. ISBN 978-80-00-02319-9.*





Foto: autor projektu



## METODICKÁ ČÁST SVP

Předmluva, teoretický úvod všech částí i cíle (1 – 8) jsou totožné s původní metodickou částí bez SVP. Metodická část SVP zachycuje pouze konkrétní tematické výukové části, které se v postupu liší od původní metodiky.

### 3.1 METODICKÝ BLOK Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)

#### 3.1.1 Téma č. 1 (První část pracovního listu) – 0,75 hodiny

Žáci se seznamují programem, který se stane do budoucna jejich společným cílem. Realizátoři sdělují, že pro úvodní část je nutné vybavit si dosavadní laické znalosti k tématu komiksu. Informace nesdělují realizátoři, naopak zjišťují, jaký přehled o problematice mají samotní žáci. K tomuto záměru je použit pracovní list (Kapitola 4: Příloha 1 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)). Realizátor připraví pracovní listy odpovídající skladbě žáků v kolektivu. Přihlíží k individuálním potřebám žáků. Pracovní list lze modifikovat (ubrat množství podnětů). List je koncipován na jednoduché bázi s možností využití v celku / v podobě „harmoniky“ (list je zpěkládaný do podoby harmoniky tak, aby vždy byla vidět pouze jedna otázka a s tím, jak žák postupně vypracovává otázky, vypracovaná otázka se ohnutím zpět opět schová a objeví se otázka další) / rozstřiháním na jednotlivé otázky. U pracovního listu je vždy nutné zvolit odpovídající způsob dle schopností žáka tak, aby se co nejlépe koncentroval na práci a jeho pozornost nebyla rozptylována dalšími podněty. Například žák, který se dobře soustředí na práci i v případě, že je na papíře více textu, může pracovat s obrázkovou verzí v celku (obrázky zpestřují práci a zvedají nadšení). Naopak žák se špatným soustředěním dostane variantu bez dalších rušivých podnětů. Ve většině případů je neefektivnější styl „harmoniky“. Realizátor se dále musí držet tématu a nezahltit žáky velkým množstvím neznámých termínů.

Realizátor rozdává žákům pracovní list a znovu vysvětlí, co po nich chce. Vyzve je, aby si vybavili své dosavadní znalosti k daným úkolům a doplnili své odpovědi. Žáci si vybavují své znalosti a doplňují jednotlivé odpovědi do pracovního listu. V této fázi je žádoucí samostatná práce, aby žáci zapisovali své znalosti a nezapisovali znalosti svých spolužáků. Při této práci je nutné několikrát zdůraznit, že se jedná o práci, která není hodnocena na základě množství vyplněného textu a opakovat, že se jedná o látku novou a nebudou následovat žádné sankce za špatné vyplnění, čímž se realizátoři snaží předejít afektivním stavům žáků. Realizátoři po dobu práce s pracovním listem obcházejí po třídě a kontrolují žákovskou práci, případně pomáhají žákům realizovat jejich myšlenky na papír (žáci mají často problém myšlenku zapsat, případně mají problém s psaným slovem). Realizátoři respektují individuální úroveň psaného projevu a rozdílnoú časovou dotaci, kterou žáci potřebují k vypracování písemného textu.

Žáci se snaží formulovat své myšlenky, vyjadřují je písemně v souladu s probíraným tématem, vyjadřují se v rámci možností svých specifických poruch.

#### Pomůcky

Pracovní list Příloha 1 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu), případně jeho části, psací potřeby.

#### 3.1.2 Téma č. 2 (Prezentace o historii komiksu) – 0,75 hodiny

Před začátkem prezentace rozdává realizátor žákům čisté papíry. Tato varianta vychází z některých specifických potřeb žáků, kteří si chtějí dělat poznámky. V případě, že realizátor zná žáky, s kterými pracuje, může rozdat papíry pouze těm, kteří to vyžadují. Rozdání papírů může zamezit některým rušivým elementům, například afektivním stavům.

Realizátor přednese předem připravenou prezentaci o historii komiksu (Kapitola 4: Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)), která je v souladu s pracovním listem. Žáci si tak mohou konkrétně upřesnit a porovnat nové poznatky s již doplněnými informacemi. Realizátor se věnuje příkladům komiksu. Zároveň také základnímu názvosloví, které je potřeba znát pro další práci s komiksem a pro budoucí samotnou tvorbu komiksu.

Dále připomene slavná komiksová díla, zejména od českých výtvarníků. Za pomoci jednotlivých oken prezentace sdělí, že v komiksu jsou to za sebou uspořádané kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem a že dohromady vytváří celek, nejčastěji příběh. Jednomu obrázku (který většinou zachycuje jeden okamžik) se říká panel. Krátký komiks se třemi až pěti panely se nazývá comic strip. V první polovině 20. století vzniklo samotné slovo comics. U nás bylo později počestěno na slovo komiks. Důležitým mezníkem v éře komiksových příběhů je vynález knihtisku (zhruba



v polovině 15. století). Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je Octobriana. Jako jediné české dílo významnou měrou ovlivnilo vývoj světového komiksu. Dále připomene slavná komiksová díla: Rychlé šípy a Čtyřlístek.

Na závěr realizátor pustí poslední stránku s výzvou: TAK VEZMI TUŽKU A DO TOHO! Ta uvozuje další fázi práce.

### Pomůcky

Prezentace [Kapitola 4: Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 \(Historie komiksu\)](#), papíry na poznámky

### 3.1.3 Téma č. 3 (Dokončení pracovního listu) – 0,5 hodiny

Realizátor rozdá žákům pracovní list a znovu vysvětlí, co po nich chce. Vyzve žáky, aby doplnili druhou část pracovního listu ([Kapitola 4: Příloha 1 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 \(Historie komiksu\)](#)), kde se věnují plnění stejného zadání jako v úvodu celé lekce. Žáci opět v pracovním listu vysvětlují, co je komiks, doplňují, k čemu slouží tzv. bubliny a pokouší se vysvětlit, co je comic strip a jak se říká jednomu políčku v komiksu. Dle informací z prezentace odpovídají, které dílo lze označit za nejstarší komiks v dějinách, a vzpomínají na komiksy, které znají. Při této práci je nutné několikrát zdůraznit, že se jedná o práci, která není hodnocena na základě množství vyplněného textu a opakovat, že se jedná o látku novou a nebudou následovat žádné sankce za špatné vyplnění, čímž se realizátoři snaží předejít afektivním stavům žáků. Práce s druhou částí pracovního listu slouží jako souhrn a vyvození nově poznávaného. V ideálním případě si žáci vybavují vše potřebné díky prezentaci. Pokud žáci mají problém s vyplněním papíru, jsou k dispozici realizátoři, kteří obcházejí po třídě a kontrolují průběh práce, případně pomáhají žákům realizovat jejich myšlenky na papír (žáci mají často problém myšlenku zapsat, případně mají problém s psaným slovem). Realizátoři respektují individuální úroveň psaného projevu a rozdílnou časovou dotaci, kterou žáci potřebují k vypracování písemného textu.

Připravený pracovní list odpovídá skladbě žáků v kolektivu. Přihlíží individuálním potřebám žáků. Pracovní list lze modifikovat (ubrat množství podnětů), viz ([Kapitola 4: Příloha 1 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 \(Historie komiksu\)](#)). List je koncipován na jednoduché bázi s možností využití vcelku / v podobě „harmoniky“ (list je zpřekládáný do podoby harmoniky tak, aby vždy byla vidět pouze jedna otázka a s tím, jak žák postupně vypracovává otázky, vypracovaná otázka se ohnutím zpět opět schová a objeví se otázka další) / rozstříháním na jednotlivé otázky. U pracovního listu je vždy nutné zvolit odpovídající způsob dle schopností žáka tak, aby se co nejlépe koncentroval na práci a jeho pozornost nebyla rozptylována dalšími podněty. Například žák, který se dobře soustředí na práci i v případě, že je na papíře více textu, může pracovat s obrázkovou verzí vcelku (obrázky zpestřují práci a zvedají nadšení). Naopak žák se špatným soustředěním dostane variantu bez dalších rušivých podnětů. Ve většině případů je neefektivnější styl „harmoniky“.

Po vyplnění pracovního listu vyzve realizátor žáky ke komparaci aktuálního listu s pracovním listem z počátku výukové jednotky. Žádá žáky, aby si pokusili přesně uvědomit, jak se rozšířily jejich vědomosti o komiksu (o informace získané z prezentace), jaké nové výrazy se naučili. Realizátor trvá na tom, aby vycházeli z porovnání svých doplněných textů. Žáci definují odpovědi, vychází ze svých rozdílných odpovědí a tím si uvědomují, co nového se naučili. Komparaci provádí žáci samostatně. V případě zájmu mohou žáci probrat jejich pokrok ve znalostech ohledně komiksu s realizátory (není vhodné žáka nutit přednést výsledky jeho komparace). Všichni žáci si uloží pracovní listy do lavice/struktury pro další práci na projektu.

### Pomůcky

Druhá část pracovního listu [Příloha 1 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 \(Historie komiksu\)](#), obě části pracovního listu vedle sebe, psací potřeby.



## 3.2 METODICKÝ BLOK Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)

### 3.2.1 Téma č. 1 (Pravidla pro práci s knihou) – 0,5 hodiny

V případě, že výuková jednotka probíhá mimo budovu školy, je důležité tuto skutečnost oznámit třídě několik dní/týdnů předem. Vzhledem k SVP některých žáků musí realizátor počítat s případnou strukturovanou výukou (například žáci s PAS), ve které je každá změna ve struktuře času i místa pro žáky velice citlivá.

Realizátor žákům sdělí že se právě nachází v budově SVKUL a seznámí je s tématem (Komiksové knihy). Přiblíží žákům, že výuková jednotka je založena na čtení a prohlížení různých komiksů. Realizátor žákům šetrným způsobem odůvodní, proč je důležité stanovit si pravidla pro práci s knihou a že se tato část odehraje v předsíni knihovny. Poté žáky vyzve, aby se pokusili vymyslet, jak se správně chovat při práci s knihou. Žáci vymýšlí různá pravidla, o kterých si myslí, že jsou přínosná. Realizátor vždy vyslechne návrh žáka na pravidlo a hodnotí, zda je pravidlo akceptovatelné. Pokud je pravidlo účelné, zapíše jej realizátor na papír formátu A3. Je důležité, aby realizátor dohlédl na možnost vyjádření se každého žáka. Realizátor by měl mít představu, jaká pravidla by měl list obsahovat a která by měla zaznít, a to z důvodu případné pomoci žákům. Nebudou-li žáci vědět, realizátor musí být schopný žáky opatrně přivést ke správným bodům, ideálně tak, aby žáci měli pocit, že pravidla vymysleli samostatně. Celý proces by měl proběhnout tak, aby každý žák přispěl jedním pravidlem, které se na papír zapíše (pocit přispění ke kolektivnímu výsledku). Pokud se v kolektivu vyskytují žáci, kteří nejsou schopni mluvit / pracovat před ostatními, realizátor by to měl vědět a tyto žáky citlivě vynechat, případně jim dát možnost vyjádřit svoji myšlenku na papír. Nutné přihlídnout k žakovským individualitám. Cílem je vytvořit pravidla pro práci s knihou, a to samotnými žáky jako aktéry. Během této části výukové jednotky žáci vymýšlí pravidla, která se do knihovny hodí. S realizátorem posuzují jejich přínos a realizátor je zapisuje na papír. Sepsaný řád je viditelným výstupem a výsledkem práce. Po této výukové jednotce budou žáci schopni bezpečného pohybu a slušného chování v knihovně a bezpečného, ohleduplného zacházení s knihou. Po sestavení řádu bude papír zavěšen na místo, kde na něj žáci mohou dle potřeby nahlížet. Po ukončení celého bloku si realizátor odnese pravidla chování s sebou pro další použití v knihovně.

Návrhy žáků na pravidla pro práci s knihou se mohou lišit podle konkrétního kolektivu. Zde je 10 použitých pravidel, která se osvědčila:

1. Čisté prostředí, aneb čistý stůl, okolí i čtenář!
2. Bezpečnost a ohleduplnost! S knihou sedím, nečtu za chůze, abych do nikoho nestrčil a neublížil mu.
3. Řazení knih! Umět v knihovně najít.
4. Vracet knihy na pult.
5. Neberu si najednou desítky knih! Je nás tu hodně a musí se dostat na každého.
6. V knihovně vždy potichu! Šššš!
7. SPOILER ALERT! Aneb neprozrazuji kamarádovi příběh!
8. Do knih nikdy a za žádných okolností nepíšeme, a to ani tužkou!
9. Neohýbám rohy stránek! K označení místa v knize slouží záložky.
10. Nad knihou NEJÍM ani NEPIJÍ! Aneb občerstvení jedně v předsíni!

Je potřeba práci žáků a jejich návrhy korigovat. Nevhodné nápady typu: Když chci knihu ukrást, dobře ji schovám – realizátor ihned vyřazuje.

#### Pomůcky

Papír formátu A3, psací potřeby, papír na psaní.



### 3.2.2 Téma č. 2 (Prohlížení komiksových knih) – 0,75 hodiny

Cílem je seznámení s různými knihami a časopisy, které zpracovávají komiksovou tvorbu a ve kterých si žáci čtou. Vedlejším cílem může být pohyb v knihovně (a celkové seznámení s touto institucí). Žáci ke čtení využívají prostor místní knihovny a chovají se podle pravidel, jež si vytvořily v úvodní časové jednotce. Rozvíjejí tím své kompetence sociální a personální. Při čtení vnímají příběh, jeho základní linii, autora, bubliny a postavu hlavního hrdiny, případně postavy vedlejší. Rozvíjejí svou čtenářskou gramotnost, při čemž vnímají hmotnou krásu skutečné knihy a prostory knihovny.

Realizátorova práce spočívá v přípravě nabídky komiksových příběhů (knih a časopisů), kde se musí soustředit především na to, aby skladba vybraných knih odpovídala věkovým zvláštnostem žáků. Základní činností ze strany žáků je četba a vnímání čteného komiksového příběhu jako uzavřené jednotky, hlavního hrdiny a jeho charakteristiky. Žáci pozorují i základní části komiksu, se kterými se seznámili v první aktivitě (Kapitola 3.1 Metodický blok č. 1 (Historie komiksu)). Realizátoři předloží žákům komiksové knihy a časopisy, které připravil s knihovníky. Vybídne žáky, že by bylo dobré seznámit se s několika různými tituly. Vhodné je, aby žáci využili obě možnosti – knihu i časopis. Mohou pak lépe vystihnout rozdíly jednotlivých textů. V případě, že si žák oblíbí pouze jeden určitý titul, nenutíme ho k přerušení činnosti a necháme ho pečlivě vnímat pouze jedno dílo. Realizátoři procházejí mezi žáky a sledují jejich počínání. V krajním případě realizátor nenápadně zasáhne do žakovského počínání a vhodně nasměruje žáka potřebným směrem. Pokud zásah není potřeba, nechá žáky, aby si v komiksech volně listovali, četli, vnímali literární dílo individuálně s přihlédnutím ke čtenářským dovednostem. Může se stát, že vzhledem k potřebám některých žáků bude nutné například vymezit prostor, kde bude možné číst si nahlas. Po dobu práce s knihou realizátoři vyhodnocují, komu případně pomoci. Specifické poruchy některých žáků vylučují přímou pomoc či přílišné usměrňování jejich činnosti. Žáci si volí dílo podle svého zaměření a zájmu, mohou pracovat i ve dvojici, samostatná práce je však efektivnější. Pokud žák neví, realizátoři mu nabídnou vhodné tituly, nejlépe s rozdílným hrdinou, délkou příběhu, formou zpracování. Předvídá tak, že žák bude mít jednodušší práci při porovnávání – při vyplňování pracovního listu. Realizátor může také využít návodných otázek a námětů, pokud vyhodnotí, že žáci tápou, neumějí vnímat komiks apod.

Příklady otázek a námětů k aktivizaci žáků v práci s komiksem:

1. Pojděte si se mnou vybrat pár knih.
2. Všiml sis něčeho zvláštního?
3. Proč sis vybral právě tento komiks?
4. Čím tě upoutala kniha?
5. Kdo je hlavním hrdinou?
6. Vysledoval jsi, jak je nakreslen?
7. Líbí se ti barevnost stránek?
8. Které okno tě nejvíc zaujalo a proč?
9. Čemu dáváš přednost, knize nebo časopisu? Proč?

Pro práci jsou zvoleny knihy určené pro dětské čtenáře (viz výše seznam titulů v kapitole (3.2 Metodický blok č. 1 (Komiksové knihy)) – metodika běžné ZŠ), ale nejen ty. Žáci mají k dispozici knihy v celém oddělení knihovny. Četbě se věnují samostatně, výjimečně ve dvojicích. Vhodné je tiché čtení s důrazem na vnímání děje, postav a autorského stylu.

#### Pomůcky

Různé tituly komiksových knih, a to knih i časopisů tak, jak je nabízí katalog knihovny a vybrali – připravili knihovníci po konzultaci s vyučujícími.

### 3.2.3 Téma č. 3 (Vyplnění pracovního listu a diskuze) – 0,75 hodiny

Hlavním záměrem je vybavit si znalosti z četby. Pro zpětné vybavení získaných vědomostí je využit pracovní list (Kapitola 4: Příloha 3 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)). Realizátor rozdá žákům pracovní list a vysvětlí, co po nich chce. Vyzve žáky, aby vyplnili pracovní list, přičemž mají vycházet z knih a časopisů, které drželi v ruce. Pracovní list lze modifikovat (ubrat množství podnětů). List je koncipován na jednoduché bázi s možností využití vcelku / v podobě „harmoniky“ (list je zpěkládaný do podoby harmoniky tak, aby vždy byla vidět pouze jedna otázka





a s tím, jak žák postupně vypracovává otázky, vypracovaná otázka se ohnutím zpět opět schová a objeví se otázka další / rozstříháním na jednotlivé otázky. U pracovního listu je vždy nutné zvolit odpovídající způsob dle schopností žáka tak, aby se co nejlépe koncentroval na práci a pozornost nebyla rozptýlována dalšími podněty. Například žák, který se dobře soustředí na práci i v případě, že je na papíře více textu, může pracovat s obrázkovou verzí vcelku (obrázky zpestřují práci a zvedají nadšení), naopak žák se špatným soustředěním dostane variantu bez dalších rušivých podnětů. Ve většině případů je neefektivnější styl „harmoniky“. Při této práci je nutné několikrát zdůraznit, že se jedná o práci, která není hodnocena na základě množství vyplněného textu a opakovat, že jde o dobrý pocit ze seznámení se s tolika krásnými komiksy. Realizátoři po dobu práce s pracovním listem obcházejí po třídě a kontrolují žákovskou práci, případně pomáhají žákům realizovat jejich myšlenky na papír (žáci mají často problém myšlenku zapsat, případně mají problém s psaným slovem). Realizátoři respektují individuální úroveň psaného projevu a rozdílnou časovou dotaci, kterou žáci potřebují k vypracování písemného textu. Žáci tvoří odpovědi. Vycházejí z posouzení různých děl – příběhů, popisují různé hrdiny podle svého konkrétního výběru a názoru. Odpovědi se podle toho přirozeně výrazně liší.

Před konečným zhodnocením se žáci individuálně domlouvají s realizátorem o tom, zda chtějí jejich práci zveřejnit či nikoli. Pokud chtějí, mají možnost prezentovat se sami, případně požádat realizátora o prezentaci jejich díla. Tyto možnosti vychází ze specifických potřeb žáků a jsou prevencí proti negativnímu vývoji situace. V poslední části mají žáci možnost zeptat se realizátorů na věci, které je zajímají. Vzhledem k tomu, že se může jednat o otázky týkající se komiksu, postav apod., je nutné, aby realizátor měl dostatečné znalosti, případně měl přehled, kde odpovědi rychle nalézt (viz výše teoretický úvod v [Kapitole 3. Metodická část](#)). Na závěr si žáci odnáší své pracovní listy do školy, kde si je ukládají jako inspiraci pro další práci do struktury/lavice. Po ukončení celého bloku si realizátor odnese pravidla chování s sebou pro další použití v knihovně.

### Pomůcky

Pracovní list, psací potřeby, kreslicí potřeby

Vypiš názvy komiksových knih, které si pamatuješ:

Doktor Who  
 Naruto  
 Batman  
 Čtyřlístek

BAREVNĚ OZNAČ TU NEJLEPŠÍ.

Jaké tvůrce komiksových knih si pamatuješ? Napiš:

Nepamatuji si žádného.

SUPER!

Jaké si pamatuješ komiksové hrdiny? Napiš:

Batmana  
 Barla  
 Narutoa  
 Doktora Whoa

POKRAČUJ!

Foto: autor projektu



Jaký hrdina se ti líbí nejvíc?

*Ironman*

NAPIŠ 3 JEHO VLASTNOSTI

*Silný Bohatý Hodný*

Pokus se nakreslit hrdinu, který se ti nejvíc líbí:

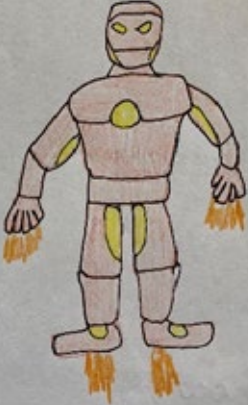


Foto: autor projektu



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0./16\_03/0008225



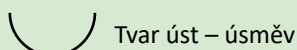
### 3.3 METODICKÝ BLOK Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU)

#### 3.3.1 Téma č. 1 (Ukázky výrazů) – 0,75 hodiny

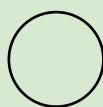
V případě, že výuková jednotka probíhá mimo budovu školy, je důležité tuto skutečnost oznámit třídě několik dní/týdnů předem. Vzhledem k SVP některých žáků musí realizátor počítat s případnou strukturovanou výukou (například žáci s PAS), ve které je každá změna ve struktuře času i místa pro žáky velice citlivá.

Realizátor žákům sdělí, že se právě nachází v budově SVKUL. Realizátor žákům připomene pravidla chování, která si v minulém bloku sepsali na papír A3. Realizátor papír znovu vyvěsí na dveře komiksového oddělení. Realizátor uvede základní téma práce Ukázky výrazů a sdělí žákům, že tato výuková jednotka bude z větší části založena na prohlížení a pochopení komiksu, který si vyberou. Žáci si z knih, které mají k dispozici a znají je z předešlé lekce, vyberou jednu, s kterou budou následně pracovat. Z ní si každý žák zvolí jednu z postav v jednom konkrétním okně (obrázku), u které se zaměří na výraz v jejím obličejí a pokusí se o analýzu. Realizátor při práci směřuje žáky k soustředění se na detailní zpracování obličeje. Žáci se zaměřují na tvary, které využil ilustrátor pro oči, tváře, nos, bradu, ale především pro ústa a další části těla, jaké barvy použil při navození scény u postavy i u pozadí. Žáci rozpoznají, že tmavé barvy mají navodit negativní pocity (smutek, napětí s očekáváním něčeho nepříjemného, strach), jasné barvy naopak pozitivní atmosféru a pocity (radost, překvapení), červené tváře značí stud, ústa zobrazená krátkou rovnou čarou navozují tápání, nejistotu, opakované čáry na čele značí smutek či přemýšlivost, ústa zobrazená větším kruhem zobrazují údiv, překvapení. Žáci pracují samostatně podle svých možností. K dispozici jsou vždy realizátoři, kteří v případě potřeby poradí a žáka nasměrují. Realizátoři se pohybují mezi žáky a individuálně radí žákům při jejich analýze, vysvětlují, jak a které emoce odhadli (například pomocí úst ve tvaru kruhu a postavením očí od sebe chtěl autor docílit zděšení postavy). Poté, co se žáci s problematikou seznámí, dostane každý žák připravené pracovní listy (Příloha 4 a 5 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)), kde si vyzkouší rozpoznávání výrazů obličeje a stylizování postavy. Žáci se tímto seznamují s různými možnostmi, jak lze nakreslit – zobrazit charakteristiku tváře (pocity, reakce, zděšení, radost, smutek apod.). Také se seznamují s vyobrazením některých postav – hlavních i vedlejších – a vnímají, jak autor vyjádřil tvář, co lze z tváře vyčíst, jaký pocit asi postava má. Cílem je tedy osvojení základních postupů pro tvorbu komiksu, především vzhledem k výrazům – kresbám. Žáci v této části nejen zjistí, jak tvořit různé výrazy, ale také získají pracovní listy, které si po výukovém bloku odnáší do školy, kde si je ukládají do lavice/struktury pro inspiraci v dalších hodinách komiksové tvorby.

Žáci mohou vyvodit například tyto souvislosti mezi použitím linií a výsledným výrazem:



Tvar úst – úsměv



Tvar úst – údiv, překvapení



Opakovaná čára na čele – starost, přemýšlení

Realizátor vychází například i z těchto podkladů:

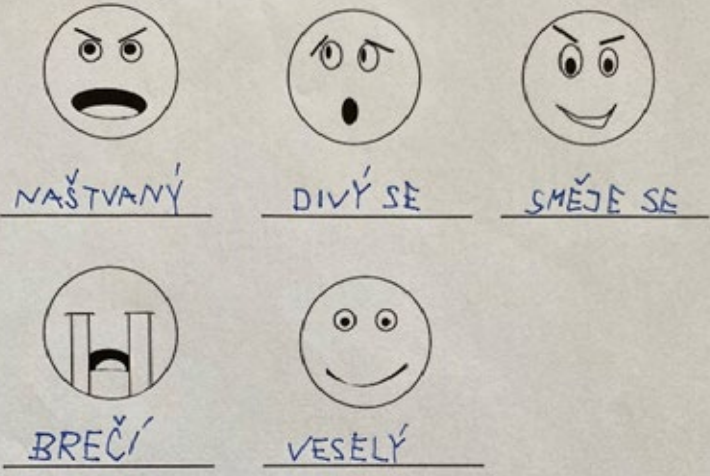
<https://www.drawplanet.cz/stitek/komiks/>

#### Pomůcky

Komiksové knihy, pracovní listy, psací potřeby, pravidla chování na A3 z minulého bloku



Napiš, jaké pocity obličej zachycují:



NAŠTVANÝ      DIVÝ SE      SMĚJE SE

BREČÍ      VESELÝ

Napiš do bublin, co si postavy myslí. Zaměř se na jejich tváře!




Foto: autor projektu

Dokresli postavy podle zadání:

Muž má kulatý nos, velké hnědé oči, široký úsměv, husté obočí. Nosí brýle, modrou čepici. Je pořád šťastný. Nosí hnědý kabát a modré džíny. Má u sebe červený deštník.

Žena má malý špičatý nos, zelené oči, tenké obočí. Má krásné kudrnaté, rudé vlasy, zlaté náušnice. Je smutná, ale nebrečí. Má na sobě zelené šaty a střívrce. Na rukách má zlaté náramky.




Foto: autor projektu



### 3.3.2 Téma č. 2 (Kreslení obličejů) – 0,75 hodiny

Základem je vytvoření žákovských výtvarných děl. Cílem je, aby si žáci uvědomili, že využitím určitých prvků, tvarů, barev (i jejich kombinací) při kreslení jednotlivých částí tváře lze dosáhnout efektu různého pocitu – výrazu tváře komiksové postavy. Tato dovednost je důležitá pro budoucí tvorbu komiksu. Realizátor včas zajistí pomůcky a prostor pro výtvarné tvoření. Předpokládáme určitou úroveň výtvarného projevu, respektujeme individuální rozdíly a nadání dítěte. Nikdy nekomentujeme kvalitu kresby a neporovnáváme ji s kresbou druhých žáků. Žáci na základě práce s knihou a pracovními listy zjistili, jaké prostředky lze využít k navození pocitu u postavy a jak tento pocit nakreslit. Realizátor rozdává žákům skicáky, kreslicí potřeby a sdělí jim další průběh hodiny. Žáci mají za úkol nakreslit vlastní postavu / postavy, které budou mít libovolný charakter. Je vhodné, aby si žáci zvolili pocit – charakter, který lze jasně a jednoduše naznačit, výtvarně zdůraznit. Žáci pracují samostatně podle své fantazie, případně lze žáky navést. Zpočátku je dobré doporučit ztvárnění jednodušších pocitů jako je radost, strach, překvapení. Pomoc žákům se odvíjí od jejich specifických potřeb, které musí realizátor vyhodnotit.

Žáky lze navést aktivovat těmito návodnými pokyny:

1. Pojdme tvořit beze slov!
2. Pokus se namalovat veselý obličej!
3. Pokus se namalovat smutný obličej!
4. Pokus se namalovat překvapený obličej!
5. Pokus se namalovat udivený obličej!
6. Napadla by tě jiná emoce ke ztvárnění? (rozpaky, stud, nedorozumění)

Žáci samostatně tvoří a využívají k tomu volných výtvarných postupů. Realizátor může navést, poradit, těžištěm práce je však samostatné tvoření. Realizátor se snaží žáky navést k vykreslení postavy do co nejjemnějších detailů a aby si při kreslení žák uvědomoval, proč právě tak vykreslil pocit – čarou, opakováním čáry, tvarem, barvou. Realizátor počítá s častými opravami a nerozhodností žáků. Respektuje úroveň jejich výtvarného projevu, trvá však na hygieně a bezpečnosti práce. Výtvarná díla zachycená ve skicácích se stanou dalším inspiračním podkladem pro budoucí práci na samotném komiksu.

#### Pomůcky

Skicák, kreslicí potřeby, zvýrazňovač kontur (Centropen), psací potřeby.

### 3.3.3 Téma č. 3 (Porovnání a výměna kreseb) – 0,5 hodiny

Před konečným zhodnocením musí realizátor zvážit s jakým kolektivem pracuje. Existují dvě možnosti hodnocení prezentovaných kreseb. V prvním případě se jedná o kolektiv, který nemá problém s prezentací výtvorů a prezentaci svého obrázku provede autor. Pokud autor nemá problém být spojen s obrázkem, ale zároveň je stydlivý a nedokáže samostatně prezentovat svoji kresbu, může jeho prezentaci po domluvě provést realizátor. Realizátor by měl být schopný přesvědčit / uklidnit žáka (dle specifických potřeb), aby jeho obrázky mohl prezentovat. Při této veřejné prezentaci obrázků je důležité, aby realizátor správně prezentoval schválené kresby. Musí také včas reagovat na výkyvy nálad žáků, jejichž práce je prezentována. Je důležité, aby žáci posuzovali výhradně výtvarnou stránku díla, respektive nakolik se podařilo dosáhnout výrazu obličejů. Nehodnotíme sympatie ani antipatie k postavám z komiksu či autorovi. V případě, že se jedná o žáky, kteří tento akt veřejné prezentace nesnesou, nabízí se druhá varianta, anonymní prezentace. V případě, že žáci nechtějí své dílo veřejně prezentovat nám tato možnost vychází nejlépe. Tato možnost vychází ze specifických potřeb žáků a je prevencí proti negativnímu vývoji situace (afekt apod.). Realizátor vyzve žáky, aby postupně odevzdali svá díla a řekli mu o svém obrázku důležité informace. Co kreslili, jaký pocit zachytili a případně další pro žáky důležité informace. Realizátor následně seřadí všechny skicáky s obrázky na stůl vedle sebe a vytvoří tak bezjmennou žákovskou výstavu obrázků. Žáci se v takovém případě mohou lépe uvolnit a vyjádřit se k prezentovaným pracím. Ať už skupina zvolí variantu veřejnou či anonymní, prezentace vždy probíhá pod dohledem realizátorů, kteří společně s žáky hodnotí kresby. Je dobré, aby u každého obrázku bylo vyzdvihnuto alespoň jedno pozitivum. Záměrem je posouzení vytvořených postav / obličejů. Žáci se vyjadřují k nakresleným obličejům komiksových postav. Odhadují, jaké pocity chtěl autor (spolužák) ztvárnit, vyjadřují vlastní názor. Zpřesňují svůj pohled na základní znaky, tvary, barvy a výtvarné postupy z pohledu výsledného efektu nakresleného obličejů. Cílem je, aby komiksová postava působila na



pozorovatele tak, jak měl autor v úmyslu. Žáci si osvojí dovednost nakreslit jednoduchý obličej s výrazem. Po této hodině budou schopni naznačit určitý pocit/výraz postavy. Výsledkem prezentace musí být pozitivně naladěni žáci, kteří se budou těšit na další práci v rámci tvorby komiksového sborníku.

### **Pomůcky**

Vytvořené výtvarné dílo – komiksová postava



## 3.4 METODICKÝ BLOK Č. 4 (BUBLINA)

### 3.4.1 Téma č. 1 (Tvorba postav a bublin) – 1,5 hodiny

Vzhledem k úskalím práce s modelínou, která bude následovat a vlastnostem tohoto materiálu (mastnota, která může poškodit výslednou práci s papírem; žáci mastnými rukama sáhnou na čtvrtku; snadné zničení barevného spektra modelíny rychlým smícháním jednotlivých kousků do sebe) je nutné určit pravidla pro práci. Ideální je zapsat pravidla na tabuli:

1. Nejprve nápad, pak tvoření.
2. Pracuj na podložce.
3. Pracuj pouze s nutným množstvím modelíny.
4. S modelínou pracuj pouze rukama.
5. Pozor na kontakt papíru s modelínou – mastné skvrny.
6. Po ukončení modelování uklid' pracovní místo a umyj si ruce.

Dále realizátor oznámí žákům, že budou tvořit 3D scény. Žáci dostanou přidělené vhodné pracovní místo s podložkami a pomůcky potřebné k práci. Dá jim také možnost pracovat ve skupině či samostatně (vzhledem ke specifickým požadavkům je možnost volby důležitá; většina žáků dává přednost individuální tvorbě, ale může se stát, že někteří žáci mají vybudované určité sociální vztahy, které uplatní). Následně realizátor konkretizuje průběh hodiny. Pracovní náplň je o tvorbě figurky/figurek z modelíny, vytvoření kulisy pro scénu figurky a tvorba bubliny s textem, která přibližuje odehrávající se děj na scéně. Práce probíhá v několika za sebou jdoucích krocích. Ukázka vymyšlení a vytvoření schématické scény pro žáky krok za krokem:

1. Vymyšlení scény, například slon pijící vodu v savaně.
2. Modelování figurky slona, případně dalších prvků scény.
3. Tvorba kulisy. Zde je více možností:
  - a) Namalování scény na bílou čtvrtku. Pomocí pastelky/fixů nakreslit nebe, savanu, strom, jezírko atp.
  - b) Vzít bílou čtvrtku a na ni nalepit část žlutého a část modrého papíru představující savanu a nebe. Mraky, trávu, jezero aj. lze dokreslit na barevné papíry, či nastříhat z jiných odstínů barevných papírů. Záleží na představivosti.
  - c) Vyrobit papírovou scénérii dle 3a či 3b a následně dotvořit jezero, stromy aj. z modelíny.
4. Nainstalovat prvky scény. Kulisu, slona k jezírku.
5. Vytvořit bubliny s textem.
  - a) Vystříhnout požadovanou bublinu ze čtvrtky a vyplnit příslušný text. „Hmm, osvěžující vodička!“
  - b) Vystříhnout požadovanou bublinu z předpřipravených šablon bublin ([Příloha 6 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 \(Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy\)](#)).
6. Připevnit bublinu ke slonovi. Zapíchnout tvrdý papír přímo do modelíny figurky, či připevnit špejli k bublině a následně ji zapíchnout do modelíny figurky.
7. Ukázat výsledek práce.



Foto:



Foto: autor projektu

Scénu tvoří žáci podle svého uvážení na motivy filmů a pohádek, postavy z knih, vymyšlené postavy apod. Promluvy konkrétní postavičky žáci píšou na čtvrtku a vystříhnou. Tvoří je v odpovídající velikosti k vytvořeným postavičkám. Realizátor trvá na tom, že z vytvořeného modelu, scény, musí vyplývat pohyb, promluva, jedno okénko děje – komiksového příběhu. Žáci pracují nejlépe samostatně bez větších připomínek realizátora. Ten je kontroluje a zasáhne jen v případě potřeby. V případě, že žák nemá nápad (některé SVP téměř vylučují nezávislou fantazii / představivost), může na internetu vyhledat inspiraci. Přístup na internet by měl být zajištěný třídním PC / tabletem či vlastním telefonem. V případě stálé absence inspirace musí žákovi pomoc vymyslet téma realizátor. Ten také počítá, že u některých SVP mohou komplikovat práci snížené motorické schopnosti a bude muset žákovi pomoci s realizací jeho nápadu. Žáci jsou nuceni propojit výtvarnou část práce se spisovatelskou (pro některé SVP je práce, při které se zaměřují na dvě odlišné činnosti velmi náročná), a proto musí pracovat striktně krok po kroku a soustředit se vždy na konkrétní činnost. Naučí se pracovat s prostorem v jednom okně, co vše se do něj musí vejít. Tím, že pracují pouze s prostorem svého modelu, naučí se pracovat s omezeným prostorem komiksového okna – učí se zjednodušovat scénu tak, aby zůstala zachována „čitelnost“ – prostě, aby pozorovatel pochopil.

### Pomůcky

Barevná modelína, tvrdší papír (nejlépe čtvrtka), nůžky, materiál k výrobě pozadí – barevné čtvrtky, papír, kreslicí potřeby, místo s přístupem na internet (PC / mobilní telefon), pracovní list s modely bublin.





### 3.4.2 Téma č. 2 (Prezentace prací, hodnocení a diskuse) – 0,5 hodiny

Realizátor ukončí tvorbu a řekne, že každý o své scéně napíše základní věci, které budou prezentovány ostatním. V případě, že žák / žáci neví, co by mohl text pro prezentaci obsahovat, poskytne realizátor osnovu, které se mohou držet:

1. Základní nápad.
2. Postavy.
3. Dialog.
4. Příběh.
5. Pozadí.
6. Barvy.
7. Výjimečnost naší práce.

Poté všichni žáci / skupinky donesou celou scénu i s průvodním slovem na stůl. Zde budou během chvíle vyskládány všechny scény pro prezentaci. Další krok je seskupit žáky v jedno publikum, které bude poslouchat prezentaci scén a zároveň je hodnotit. Realizátor připomene pravidla slušné kritiky. Práci je možné pochválit, navrhnout změny, případně se ptát na zajímavosti, které nás zaujaly. Vzhledem k povaze kolektivu je vhodné dát žákům náměty na konverzaci při hodnocení prezentace:

1. Za co bys výsledek pochválil?
2. Co bys na scéně udělal jinak a co se ti nelíbí?
3. Co se ti na scéně líbí a čím se pro příště inspiruješ.
4. Pokud je scéna hezká, můžete se zkusit zeptat, kdo je její autor? Třeba se k pěkné práci přihlásí.

Samotná prezentace probíhá z úst realizátora, který podle přiloženého papíru vypráví o scéně. V případě, že vše probíhá dobře, mohou se ozvat autoři scén a prezentovat sami. Tato varianta je možná, pokud žáci dokáží veřejně vystoupit před publikem. V případě, že nejsou, je varianta prezentace realizátorem vhodnější (někteří žáci vzhledem k SVP by mohli v případě nekomfortní situace během prezentace přejít ve vzdor, přestat pracovat, komunikovat či dosáhnout afektu). Realizátor tedy předvádí modely, popisuje, výjev, postavy a pozadí. Vysvětluje, jak promluvy v bublinách postav posouvají děj a co vypovídají o postavě. Při prezentaci ostatní sledují, posuzují, srovnávají, ptají se na nejasnosti. Vyjadřují se k práci ostatních. Vnímají, v čem se shodli a co jiní vytvořili jinak. Realizátor koriguje hodnocení, sleduje, aby se pozornost žáků neodchýlila od tématu. Žáci se dále vyjadřují k práci, kterou odvedli. Co je bavilo, ve které práci byli úspěšní a v čem naopak ne. Vysvětlují, zda by se rozhodli změnit promluvu, množství postav v okně apod. a uvádějí důvody, proč se tak rozhodli. Zároveň vysvětlují, jakou inspiraci získali z modelů ostatních žáků, co by od ostatních převzali, případně co by jim doporučili. Diskutují o vytvořených modelech a tím si uvědomují, jakých chyb se mají vyvarovat při tvorbě závěrečného komiksu.

#### Pomůcky

Vytvořený model s postavou, promluvou a pozadím.





Foto: autor projektu



Foto: autor projektu



## 3.5 METODICKÝ BLOK Č. 5 (PÁROVÁNÍ)

### 3.5.1 Téma č. 1 (Dětská tvorba) – 1 hodina

Realizátor zajistí dostatečné množství výtvarného materiálu (špachtle, čtvrtky, papír, fixy, pastelky, pero, tužka, guma, lepidlo) a vhodné místo pro žákovskou tvorbu. Nejvhodněji se jeví učebna výtvarné výchovy, ale postačí jakákoli učebna, kde mají žáci lavice. Realizátor rozdá žákům pracovní pomůcky a sdělí jim, že výuková jednotka bude založena na jejich aktivitě a výtvarné práci. Úkolem každého žáka je vytvořit oboustrannou dvojici obličejů a promluv. Nejprve žáci výtvarně ztvární obličej s určitým výrazem. Je potřeba, aby byl patrný pocit obličeje (touto problematikou se žáci zabývali v [Kapitole 2.3 Tematický blok č. 3 \(Výrazy v komiksu\) – 3 hodiny](#) a [3.3 Metodický blok č. 3 \(Výrazy v komiksu\)](#)) a to tak, že vytvoří 2 kresby obličejů, vystřihnou je a nakonec nalepí na dřívko rubem k sobě, aby při otáčení mohli vidět vždy jeden z obličejů. Žáci se sníženými motorickými schopnostmi mohou použít šablony obrysů obličejů ([Příloha 7 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 5 \(Párování\)](#)), kde si vystřihnou takový, který se jim hodí (případně jej vystřihne realizátor). Podobným způsobem ke každému obličejí vytvoří odpovídající promluvu. Jedná se o dvě bubliny s různými texty, které pak slepí k sobě přes dřívko. Žáci si bubliny vystřihají podle svého uvážení v odpovídající velikosti (poměrem k obličejí) a vyplní je textem, který vymysleli. Žáci se sníženými motorickými schopnostmi mohou použít šablony bublin ([Příloha 6 \(SVP\): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 \(Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy\)](#)), kde si vystřihnou takovou, která se jim hodí (případně ji vystřihne realizátor). Tím vytvoří pomůcku, kterou lze jednoduše držet v ruce. Podrobný postup pro vytvoření pomůcek:

1. Žák si vymyslí krátký děj a postavy, které v něm budou vystupovat / promlouvat. K inspiraci lze použít internet nebo výpomoc realizátora či kamaráda. Svůj nápad zapíše na papír.
2. Vytvoří obrys tváře.
  - a) Nakreslí tužkou obrys tváře na čtvrtku. Velikost je ideální 5x5 / 10x10 cm, ale je možné vytvořit i jinak velké tváře. Alternativou je použití šablon tváří.
  - b) Šablonu vytištěnou na čtvrtce může žák rovnou použít pro bod číslo 4. Využijí ti, kteří nemají rádi kreslení.
  - c) Šablonu vytištěnou na čtvrtce může použít jako podklad pro obkreslení dvou vlastních obrysů. Využijí ti, kteří rádi kreslí, ale nemají k tomu vlohly ani trpělivost, proto použijí šablonu a samostatně si tak vytvoří obrys.
3. V případě:
  - a) Vystřihne vlastní obrys, přiloží ho na čtvrtku a jednou obtáhne. Vystřihne druhý obrys. Má dva totožné obrisy tváře.
  - b) Vystřihne si ze šablon dvě totožné tváře.
  - c) Podle šablony si obkreslí dvě totožné tváře a vystřihne je.
4. Vybarví obrisy. Speciálně se zaměří na výraz tváře podle jím vymyšleného děje.
6. Vezme dřívko a nalepí na něj obličej. Kresby jsou nalepeny zády k sobě tak, aby byly vidět namalované strany. V případě špatné jemné motoriky pomůže s touto částí realizátor.
7. Tužkou navrhne bublinu na papír.
  - a) Nakreslí tužkou obrys bubliny na čtvrtku. Velikost je ideální 5x5 / 10x10 cm, ale je možné vytvořit bublinu i jiných rozměrů.
  - b) Alternativou je použití šablon bublin. Šablonu vytištěnou na čtvrtce může žák rovnou použít pro bod číslo 8. Využijí ti, kteří nemají rádi kreslení.
  - c) Šablonu vytištěnou na čtvrtce může použít jako podklad pro obkreslení dvou vlastních obrysů bublin. Využijí ti, kteří rádi kreslí, ale nemají k tomu vlohly ani trpělivost, proto použijí šablonu a samostatně si tak vytvoří obrys bubliny.
8. V případě:
  - a) Vystřihne vlastní bublinu, přiloží ji na čtvrtku a jednou obtáhne. Vystřihne druhou. Má dva totožné bubliny.
  - b) Vystřihne si ze šablon dvě totožné bubliny.
  - c) Podle šablony si obkreslí dva totožné obrisy bubliny a vystřihne je.
8. Zapíše do bublin zamýšlený text.
9. Vezme dřívko a nalepí na něj bubliny. Bubliny jsou nalepeny zády k sobě tak, aby byl vidět text.

Žáci pracují primárně na základě svých nápadů. V případě, že žák nemá nápad (některé SVP téměř vylučují nezávislou fantazii / představivost), může na internetu vyhledat inspiraci, případně jsou v místě práce realizátoři, kteří žáka nasměrují / pomůžou s nápadem i případnou realizací (u některých SVP počítáme se sníženými motorickými schopnostmi).



Realizátoři respektují individuální úroveň kresby, stejně i úroveň psaného projevu. Realizátoři jsou stále v pohybu mezi žáky a k dispozici. Žáci rozvíjejí svou fantazii a obrazotvornost. Vychází z již poznaných souvislostí mezi linií a naznačením pocitu, výrazu tváře. Vybarvují si již poznané skutečnosti a dokážou je aplikovat ve své tvorbě. Po této výukové jednotce budou žáci schopni vymyslet a stylizovat odpovídající text k obrázku a naznačit, předvídat následný děj i děj předchozí. Tím, že tvoří dvě pomůcky, a to obrazovou formou (s výrazem postavy, či tváře) a promluvu (bublínu), která má odpovídat obrázku, si uvědomí úzký vztah mezi obrazovou a textovou částí komiksu. V závěru výukové jednotky žáci prezentují své práce a vysvětlují, proč je napadlo právě toto porovnání, proč vytvořili právě tuto dvojici obličej / postava a promluva. V závěru výukové jednotky žáci prezentují realizátorovi či žákům (po individuální domluvě s realizátorem) své práce a vysvětlují, proč je napadlo právě toto párování, proč vytvořili právě tuto dvojici obličej – promluva.

### Pomůcky

Dřívka od nanuků / lékařská dřívka / špejle, čtvrtka – nebo jiný tvrdší papír, lepidlo, nůžky, pastelky, fixy, místo s přístupem na internet (PC / mobilní telefon), pracovní list s předpřipravenými obrysy obličejů, pracovní list s předpřipravenými bublinami.

### 3.5.2 Téma č. 2 (Losování a dotváření) – 1 hodina

Realizátor připraví dvě krabice. Jednu na postavy, druhou na bubliny. Vyzve žáky, aby jimi vytvořené pomůcky hodili do odpovídajících krabic. Nyní vyzve žáky, aby si každý vybral jedno dřívko (v případě, že žák vytáhne vlastní dřívko, tahá znovu). Po vylosování obličejů následuje to samé s promluvami. Žáci mají za úkol dodělat ke každému prvku odpovídající protějšek. K obličejům novou bublinu a k bublině nový obličej. Všechny tyto prvky žáci zahrnou do nového děje, který si zapíšou na papír. Postup výroby je stejný jako v předchozí části (Téma č. 1 Dětská tvorba). Žáci primárně pracují na základě svých možností. V případě, že žák neví, jak reagovat na vylosované dřívko (některé SVP téměř vylučují nezávislou fantazii / představivost), může na internetu vyhledat inspiraci, případně jsou v místě práce realizátoři, kteří žáka nasměrují / pomůžou s nápadem i případnou realizací (u některých SVP počítáme se sníženými motorickými schopnostmi). Žáci se sníženými motorickými schopnostmi mohou opět použít šablony bublin (Příloha 6 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 (Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy)), a obličejů, kde si vystřihnou takové předlohy, které se jim hodí (případně ji vystřihne realizátor). Pokud mají žáci dopsaný děj a vytvořeny nové bubliny s tvářemi, přijde prezentace vytvořených prací. Všichni žáci donesou celou scénu i se zapsaným dějem na papíře na stůl. Zde budou během chvíle vyskládány všechny scény pro prezentaci. Další krok je seskupit žáky v jedno publikum, které bude poslouchat prezentaci scén a zároveň je hodnotit. Realizátor připomene pravidla slušné kritiky. Práci je možné pochválit, navrhnout změny, případně se ptát na zajímavosti, které nás zaujaly. Vzhledem k povaze kolektivu je vhodné dát žákům náměty na konverzaci při hodnocení prezentace:

1. Za co bys výsledek pochválil?
2. Co bys na scéně udělal jinak a co se ti nelíbí?
3. Co se ti na scéně líbí a čím se pro příště inspiroješ.
4. Pokud je scéna hezká, můžete se zkusit zeptat, kdo je její autor?

Samotná prezentace probíhá z úst realizátora, který podle přiloženého papíru vypráví děj. V případě, že vše probíhá dobře, mohou se ozvat autoři scén a prezentovat sami. Tato varianta je možná, pokud žáci dokážou veřejně vystoupit před publikem. V případě, že nejsou, je varianta prezentace realizátorem vhodnější (někteří žáci vzhledem k SVP by mohli v případě nekomfortní situace během prezentace přejít ve vzdor, přestat pracovat, komunikovat či dosáhnout afektu). Realizátor tedy předvádí vytvořené prvky a popisuje výjev. Vysvětluje, jak promluvy v bublinách postav posouvají děj a co vypovídají o postavě. Při prezentaci ostatní sledují, posuzují, srovnávají, ptají se na nejasnosti. Vyjadřují se k práci ostatních. Vnímají, v čem se shodli a co jiní vytvořili jinak. Realizátor koriguje hodnocení. Sleduje, aby se pozornost žáků neodchýlila od tématu. Žáci se dále vyjadřují k práci, kterou odvedli. Co je bavilo, ve které práci byli úspěšní a v čem naopak ne. Vysvětlují, zda by se rozhodli změnit promluvu, množství postav v okně apod. a uvádějí důvody, proč se tak rozhodli. Zároveň vysvětlují, jakou inspiraci získali z příběhu ostatních žáků, co by převzali, případně co by doporučili. Diskutují o vytvořených příbězích a tím si uvědomují, jakých chyb se mají vyvarovat při tvorbě závěrečného komiksu. Realizátor musí být po celou dobu připraven, že bude vypomáhat žákům se slabší představivostí a nižší motorickou zdatností. Primárním cílem je prohloubení schopnosti pracovat s výrazy obličejů a odpovídající promluvou, což bude důležité při tvorbě samotného komiksového sborníku.



## Pomůcky

Vytvořené výtvarné dílo, krabice, ve které jsou pomůcky shromážděny, místo s přístupem na internet (PC / mobilní telefon), pracovní list s obrysy obličejů, pracovní list s bublinami.



Foto: autor projektu





Foto: autor projektu



## 3.6 METODICKÝ BLOK Č. 6 (SETKÁNÍ S AUTOREM)

### 3.6.1 Téma č. 1 (Setkání s autorem) – 1 hodina

Realizátor kontaktuje autora/ilustrátora s žádostí o besedu. Vysvětlí cíl besedy, podá informaci o věkové skupině a počtu žáků. Dále mu přibližuje specifika kolektivu a informuje o žákovské práci s pracovními listy. Domlouvá termín, případně honorář pro hosta. Zjišťuje, jestli je v možnostech autora dovézt své komiksy nebo jestli je má opatřit na besedu sám – např. vypůjčit v knihovně. Realizátor připraví komiksy (zněla-li tak domluva) a malé občerstvení pro hosta. Realizátor informuje žáky o nadcházející změně ve vyučování, aby předešel případným výkyvům nálad z důvodu narušení běžného rozvrhu dne. Realizátor společně s žáky připraví prostor tak, aby uspořádání co nejvíc odpovídalo besedě, do níž se budou žáci aktivně zapojovat. Je vhodné se s žáky předem domluvit, zda chtějí sedět v jiném uspořádání, než je běžné. Realizátor musí zohlednit specifika žáků a možnosti třídy. Pokud se jedná o žáka, který je zvyklý na strukturovanou výuku nemůže ho realizátor nutit přesunout své místo do středu učebny apod. V případě, že jsou žáci schopni dočasného přeorganizování, je možné uzpůsobit třídu do mnoha podob. Doporučujeme uspořádat místa pro žáky do písmene “U” a hosta do čela uskupení. Takto na sebe všichni debatující vidí. Před příchodem hosta realizátor vysvětlí cíl setkání a témata, jimiž se budou v besedě účastníci zabývat. Připomene žákům způsob dotazování během besedy.

1. Žáci neskáčou hostovi do řeči.
2. Žáci se hlásí, pokud se chtějí dotázat.
3. Žáci se chovají slušně.
4. Žáci diskutují v rámci tématu.

Dále žákům vysvětlí práci s pracovním listem **Příloha 8 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 6 (Setkání s autorem)**. Každý žák dostane jednoduchý pracovní list, ve kterém je cílem zaznamenat odpovědi na otázky, které později mohou sloužit jako podpora při tvorbě komiksového příběhu. Žáci mohou poslouchat výklad a v případě, že zaslechnou něco na vyplnění, mohou si to poznamenat. K případnému doplnění konkrétních věcí v pracovním listě mohou žáci použít čas v diskuzi, kdy se mohou hosta tázat. Pracovní list lze modifikovat (ubrat množství podnětů). List je koncipován na jednoduché bázi s možností využití vcelku / v podobě „harmoniky“ (list je zpřekládaný do podoby harmoniky tak, aby vždy byla vidět pouze jedna otázka a s tím, jak žák postupně vypracovává otázky, vypracovaná otázka se ohnutím zpět opět schová a objeví se otázka další) / rozstříháním na jednotlivé otázky. U pracovního listu je vždy nutné zvolit odpovídající způsob dle schopností žáka tak, aby se co nejlépe koncentroval na práci a pozornost nebyla rozptylována dalšími podněty. Například žák, který se dobře soustředí na práci i v případě, že je na papíře více textu, může pracovat s obrázkovou verzí vcelku (obrázky zpestřují práci a zvedají nadšení), naopak žák se špatným soustředěním dostane variantu bez dalších rušivých podnětů. Ve většině případů je nejefektivnější styl „harmoniky“. Po příchodu hosta realizátor představí příchozího a запиše jeho jméno na tabuli. Besedu zahájí (tento postup doporučujeme s hostem předem domluvit) samotný autor. Autor účastníkům objasňuje charakter komiksu a upřesňuje některá jeho specifika. Představí jim svou tvorbu – své knihy, jejich obsah a způsob práce na nich. V několika ukázkách s žáky interpretuje komiks a debatuje nad jejich interpretacemi. Účastníci pokládají autorovi otázky k výkladu o věcech, které je zajímají. V případě, že žáky nenapadají vhodné otázky, může je realizátor inspirovat:

1. Měl autor na začátku blíže k ilustraci či psaní?
2. Přejde autorovi těžší kreslicí nebo psací fáze?
3. Je pro autora zábavnější ilustrační nebo psací fáze?
4. Může se autor komiksů prosadit v České republice?
5. Jak dlouho trvá vytvořit komiksovou knihu o čtyřiceti stránkách?

V závislosti na skladbě kolektivu musí realizátor počítat s větší či menší pomocí žákům při pokládání otázek. Extrovertní žáci, realizátor pouze dohlíží. Introvertní žáci, realizátor pomáhá s pokládáním vhodných otázek, případně žáky v otázkách zastane. Je-li třeba, realizátor pomáhá autorovi v průběhu besedy s moderováním. Realizátor filtruje a zasahuje u otázek žáků, na které se opravdu ptají, například: Kolik si vyděláte? Autor motivuje žáky k budoucí práci na komiksovém díle. Realizátor hlídá čas, aby dal v pravou chvíli signál autorovi, že je třeba besedu



zakončit (doporučujeme předem dohodnout signál a termín např. 10 minut před koncem). Na závěr realizátor s žáky autorovi poděkuje, shrnou si poznatky z besedy a zkontrolují správnost vyplněných papírů.

### **Pomůcky**

Knihy od autora, tabule, psací potřeby na tabuli, pracovní list.





## 3.7 METODICKÝ BLOK Č. 7 (VZNIKÁ KOMIKS)

### 3.7.1 Téma č. 1 (Vzniká komiks) – 2 hodiny

Na začátku první hodiny realizátor seznámí žáky s cílem výukového bloku: vymyslet děj a formát jejich komiksového příběhu, který se stane součástí sborníku, a načrtnutí postav a jejich promluv. Rozdá žákům skicák formátu A4, do kterého bude tvořen komiksový příběh. Před započítím tvorby seznámí realizátor žáky s procesem tvorby jednotlivých komiksových oken a jejich dalším zpracováním. Vysvětlí, proč bude jedno komiksové okno vyvedeno ve formátu A4. Malý (například A5) ručně malovaný obrázek převedený do PC neobsáhne tolik detailů jako ručně malovaný obrázek formátu většího (A4).

Před započítím výtvarné části realizátor napíše na tabuli základní pravidla pro tvorbu:

1. Kresba ani text nebudou obsahovat vulgaritu.
2. Kresba ani text nebudou znevažovat žádnou skupinu lidí. Žádný rasismus.
3. Kresba nebude obsahovat postavy či prvky, které by porušovaly autorská práva.

Nyní realizátor vyzve žáky k vytvoření příběhu, který později budou ztvárňovat. Jejich úkolem je vytvořit osnovu příběhu na jednoduše koncipovaný pracovní list (Kapitola 4: Příloha 9 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)). List je koncipován na jednoduché bázi s možností využití vcelku / v podobě „harmoniky“ (list je zpřekládaný do podoby harmoniky tak, aby vždy byla vidět pouze jedna otázka a s tím, jak žák postupně vypracovává otázky, vypracovaná otázka se ohnutím zpět opět schová a objeví se otázka další) / rozstříháním na jednotlivé otázky. U pracovního listu je vždy nutné zvolit odpovídající způsob dle schopností žáka tak, aby se co nejlépe koncentroval na práci a pozornost nebyla rozptylována dalšími podněty. Ve většině případů je neefektivnější styl „harmoniky“.

Osnova může být jednoduchá i detailní. Žáci vymýšlejí podklady samostatně. Rozhodnou se, kolik oken bude mít jejich komiksový příběh. Ideální je mít příběh na dvě stránky o osmi oknech. Realizátor nabídne na tabuli 4 body, které žákům případně pomohou ve vymýšlení děje a inspiraci:

1. Můžete využít pomůcky z minulých hodin.
2. Zamyslete se nad oblíbeným tématem, událostí, či koníčkem.
3. Mám raději strašidelné, zábavné nebo vážné příběhy?
4. Pamatujte. Příběh by měl mít úvodní část, zápletku a vyvrcholení.

Realizátor prozatím nebude nabízet jako zdroj inspirace internet (chceme, aby se žáci pokusili vymyslet vlastní příběh, případně jako inspiraci použili vzpomínky a vlastní výrobky). Internet mohou žáci využít až v případě, že se dostanou do situace, kdy realizátor pozná konec snažení, případně vyhodnotí situaci jako příliš frustrující (mohla by vyústit v afektové chování, kterému se vždy snažíme předejít). S inspirací mohou pomoci také realizátoři, kteří žáka směřují a pomáhají mu urovnávat / třídit myšlenky (samozřejmostí je pozitivní motivace žáků). Po vytvoření podkladu děje následuje příprava textů. Jedná se o co nejpřesnější přípravu a uspořádání konkrétních bublinových textů. K tomuto účelu použijí pracovní list (Kapitola 4: Příloha 10 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)), který je rozdělený na jednotlivá okna a postavy. Pokud má žák v prvním okně představu dvou postav, zapíše si do pracovního listu název / označení postavy a její repliku. Žáci tak budou mít připravené repliky a nebudou je muset vymýšlet uprostřed ilustrační práce, pouze je dopíšou do bublin. List je dělaný na osm oken po třech postavách. Množství se dá jednoduše upravit. Poté, co mají žáci repliky připravené, mohou začít s náčrtky kresby. Realizátor poskytne pár tipů, které žákům pomohou předejít některým chybám:

1. Před kreslením barvami bude hotový náčrt tužkou.
2. První vzniknou náčrty bublin a postav, aby bylo jasné, kolik místa zaberou na konkrétním listě.
3. Náčrty tužkou je dobré obtáhnout Centropenem kvůli zdůraznění obrysů.
4. Po obtažení Centropenem, nechat uschnout. Poté vygumovat tahy tužky.
5. Obtažení Centropenem je lepší provést před vybarvením. Pokud obtažení tahů tužky proběhne u vybarveného obrázku a následně se tahy tužky gumují, dojde k rozmazání barev a poškození kresby.



6. Pozor na rozmazání kreslených částí.
7. Kdo nepřetahuje, nemusí nadbytečně gumovat.

Zbytek projektového bloku je o kreslení a tvoření žáků. Žáci pracují samostatně do té míry, kterou jim umožňuje SVP. Realizátoři po celou dobu tvorby obcházejí mezi žáky a jsou připraveni pomoci. Na konci hodiny si žáci podepíší skicák, vloží do něj podklady k práci a odevzdají ho realizátorovi.

### Pomůcky

Pracovní listy a podklady z minulých hodin, papíry, psací a kreslicí potřeby, tabule, skicák.



Foto: autor projektu



Foto: autor projektu



## 3.8 METODICKÝ BLOK Č. 8 (TVORBA A KOMPOZICE KNIHY)

### 3.8.1 Téma č. 1 (Dokončování komiksu) – 2 hodiny

Na začátku první hodiny realizátor seznámí žáky s cílem výukového bloku: dodělat komiks podle podkladů z předchozího bloku. Rozdá žákům skicák s podklady z minulé projektové části. Před započítím rozdá žákům také lepidlo na papír a sdělí jim jeho účel. Žáci si v momentě hotových ilustrací a s jasnou představou o umístění bublin, připraví bubliny pro vlepění do skicáku. Realizátor nabídne k dispozici šablony bublin a vysvětlí další část práce:

1. Žák musí mít v okně připravené místo pro konkrétní bublinu.
- 2a. Žák si vybere bubliny z šablon (Příloha 6 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 (Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy)).
- 2b. Žák si navrhne na čtvrtku vlastní tvar a velikost bublin podle požadavků komiksu.
3. Žák si vystříhne vybrané bubliny.
4. Žák přiloží vystřiženou bublinu na požadované místo v komiksu a zkontroluje, zda velikostně a typově odpovídá.
5. Žák schválené bubliny vyndá a zapíše do nich připravený text z minulé hodiny – pracovní list (Kapitola 4: Příloha 10 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)).
6. Žák počká alespoň 20 vteřin na zaschnutí textu v bublině. Následně bubliny nalepí na odpovídající místo.

Vzhledem ke specifickým poruchám jednotlivců, mohou vždy o pomoc požádat realizátora, který žákům pomůže s manuální činností, případně je nasměruje a inspiruje. Žáci, průběžně dokončují své práce. Ti, kteří dokončí, odnesou skicák na lavici u okna. Skicák umístí nastojato a s pootvřenými stránkami tak, aby mohly všechny bubliny pořádně zaschnout. Realizátor nasměruje hotové žáky ke stolu s komiksovými knihami a vyzve je, aby si knihy prohlédli a tentokrát se zaměřili na ty části knihy, které jsou formálního charakteru. Žák by měl přijít na to, že kniha obsahuje tiráž, impresum, obsah, členění na kapitoly. Žáci si na papír zapíší, co by podle nich měla kniha obsahovat. Ostatní žáci dokončují komiksový příběh ve skicáku. Poté přijde závěrečná část projektu.

#### Pomůcky

Pracovní listy a podklady z minulých hodin, psací a kreslicí potřeby, tabule, pracovní list s bublinami, lepidlo na papír, nůžky, skicák.

### 3.8.2 Téma č. 2 (Kompozice sborníku) – 1 hodina

Na začátku hodiny realizátor seznámí žáky s cílem: dohodnout se na kompozici komiksového sborníku. Poté realizátoři vyzvou žáky k poslední projektové prezentaci. Každý žák odevzdá realizátorovi jeho podklady, které měl k tvorbě komiksu. Realizátor následně stručně představí jednotlivé práce. Realizátor by měl být schopen vystihnout z podkladů tyto body:

1. O čem je příběh.
2. Postavy příběhu.

Žáci sledují prezentaci. Seznamují se tak s příběhy, které kromě toho jejich ve sborníku vyjdou. Po prezentaci žáci, kteří dokončovali mezi posledními a neprohlédli si připravené knihy, zkusí najít jako předtím jejich spolužáci formální části knihy, které budou potřeba. Po prohlédnutí všichni společně vyhodnotí jejich postřehy a realizátor je zapíše na tabuli. Všichni teď ví, že v knize kromě jejich příběhů bude také tiráž, impresum, obsah knihy a že příběhy budou členěny na jednotlivé kapitoly. V poslední části realizátor upozorní žáky, že se musí dohodnout na pořadí jednotlivých příběhů ve sborníku. Aby předešel realizátor hádce, dojde na rozlosování pořadí. Realizátor hodí připravené papírky s čísly od jedné do deseti do čepice a nechá postupně losovat všechny žáky. Po každém losování odnese žák nerozbalený papírek a položí ho na libovolný skicák. Po kompletním rozlosování realizátor rozbálí všechny papírky a určí tak pořadí příběhů ve sborníku. Nyní realizátor sklídí očíslované skicáky, čímž ukončí projekt.

Vybráním vytvořených příběhů končí projekt pro žáky. Následná část je čistě na realizátorovi, jeho schopnostech a zázemí, které má k dispozici. Realizátor musí udělat zásadní věci:



1. Vyjednat si grafika na úpravu vytvořených komiksových příběhů do podoby sborníku.
2. Musí vědět, zda sborník bude pouze pro radost žáků nebo půjde o oficiální publikaci. V případě, že se jedná o publikaci musí realizátor zajistit nakladatelství k získání ISBN.
3. Realizátor musí vyjednat tiskařské studio, které vytiskne připravený sborník.

Náš sborník vyšel po grafické úpravě a sazbě vedené Stanislavou Palečkovou. O tisk sborníku se postarala tiskárna Slon Jiřího Bartoše z Ústí nad Labem. Samotné vydání knihy jako nakladatel zaštitila Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, p.o.

### Postup pro vydání oficiální publikace s ISBN:

V případě, že se realizátor držel doporučených kroků v projektu, má nyní k dispozici skicák s příběhem, kde je jedno okno vyhotoveno na jeden list A4. Realizátor naskenuje jednotlivé stránky do PC, ideálně ve formátu PDF. Pro grafika není problém ani formát JPEG či PNG.

1. Realizátor kontaktuje domluveného nakladatele a vyjedná si ISBN. To zahrnuje poskytnutí nakladateli potřebné informace:
  - autor/autoři knihy – Žáci 6. a 7. ročníku SZŠ
  - název – Speciální kniha komiksů
  - grafická úprava – Stanislava Palečková
  - měsíc a rok vydání
  - pořadí vydání
  - vazba – formát 297x210 mm, vazba V2
  - krátká anotace ke knize
2. Kontaktovat grafika s požadavkem na přípravu komiksů do sborníku.
3. Předat veškeré obrazové a textové podklady pro sborník.
4. Určit si konkrétní formát sborníku. A4 ve vodorovné podobě. Vysvětlit, že jeden naskenovaný obrázek je jedno okno patřící na stránku o čtyřech oknech. Další podrobnosti jsou na konkrétní domluvě s grafikem. Například úprava bublin do lepší podoby pro tisk či úprava velikosti a počtu některých oken na stránku. Veškeré grafické návrhy musí odsouhlasit také realizátor.
5. Prohlédnout si grafický návrh a zkontrolovat, zda vše odpovídá domluvenému záměru.
6. Realizátor kontaktuje zvolenou tiskárnu a předá připravenou verzi sborníku od grafika.
7. Domluví se na termínu tisku a předání vyhotovených sborníků.
8. Vyzvedne si hotové knihy, které následně slavnostně předá žákům.

### Pomůcky

Skicák s komiksem, tabule a psací potřeby, komiksové knihy, papírky na losování, čepici.





Foto: autor projektu



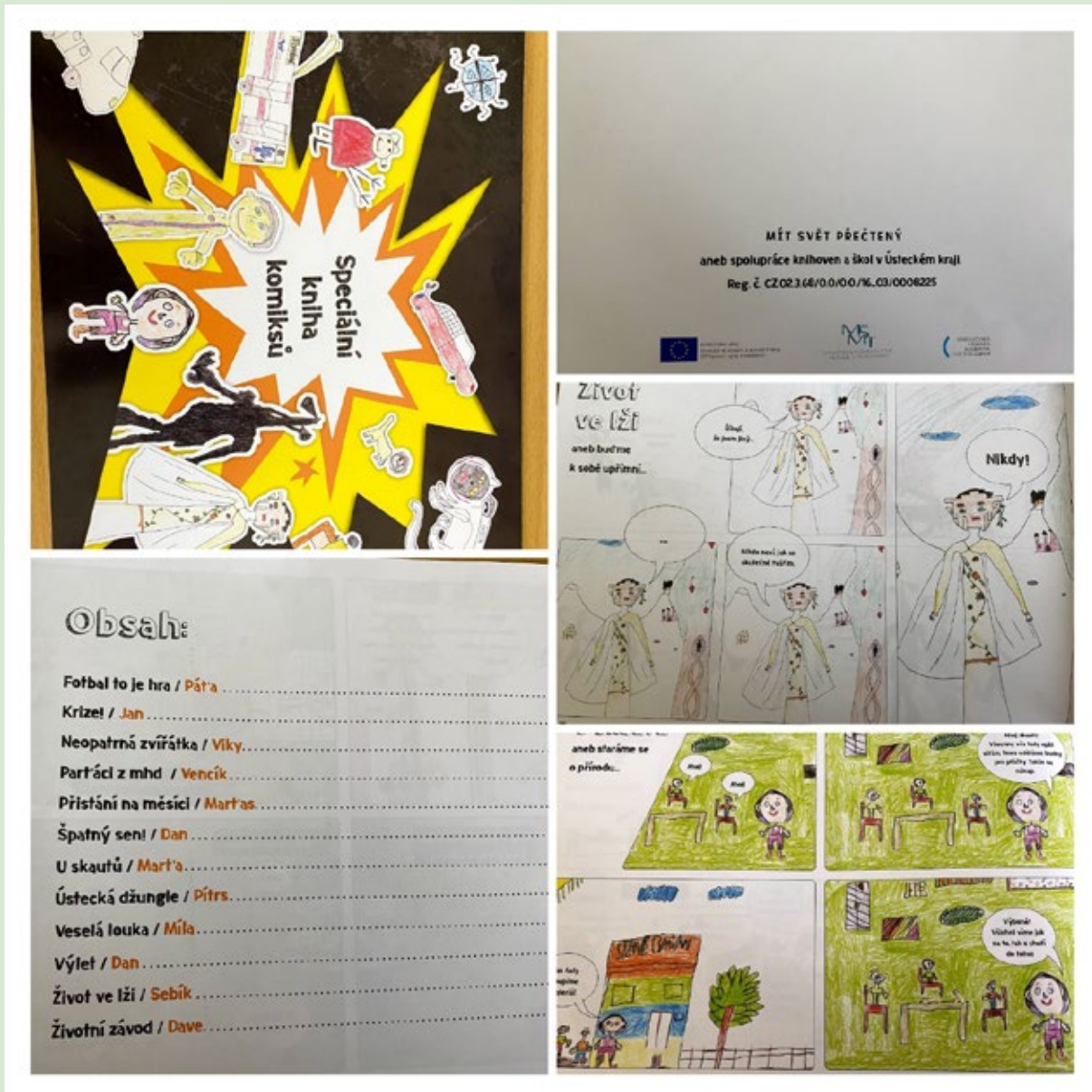


Foto: autor projektu



## 4 PŘÍLOHA Č. 1 – SOUBOR MATERIÁLŮ PRO REALIZACI PROGRAMU

### Seznam příloh (zdroj autor):

- Příloha 1: Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)
- Příloha 1 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)
- Příloha 2: Realizátorova prezentace k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)
- Příloha 3: Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)
- Příloha 3 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)
- Příloha 4 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)
- Příloha 5 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 3 (Výrazy v komiksu)
- Příloha 6 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 4; 5; 8 (Bublina; Párování; Tvorba a kompozice knihy)
- Příloha 7 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 5 (Párování)
- Příloha 8 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 6 (Setkání s autorem)
- Příloha 9 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)
- Příloha 10 (SVP): Pracovní list k Tematickému bloku č. 7 (Vzniká komiks)



## PŘÍLOHA 1: PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)

### Komiks – Co jsem věděl (předvidání)

Komiks je

Jednomu políčku se říká

Bubliny slouží k

Comic strip je

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např.

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je





## Komiks – Co jsem se dozvěděl (po prezentaci)

Komiks je

Jednomu políčku se říká

Bubliny slouží k

Comic strip je

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např.

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je



**PŘÍLOHA 1 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)****Mé znalosti před hodinou**

1. Co je **komiks**?

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

3. K čemu slouží **bublina** v komiksu?

4. Co je to **comic strip**?

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

6. Jaký je nejznámější český komiks?





### Co vím po hodině

1. Co je **komiks**?

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

4. Co je to **comic strip**?

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

6. Jaký je nejznámější český komiks?



## PŘÍLOHA 2: REALIZÁTOROVA PREZENTACE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)

viz. přiložený Powerpointová prezentace – KOMIKS



## PŘÍLOHA 3: PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)

Název lekce: KOMIKSOVÉ KNIHY

Na které komiksové knihy si vzpomínáš? Vypiš všechny ze své paměti.

---

---

Která Tě nejvíce zaujala? Zakroužkuj z vypsanych.

---

---

Které autory si pamatuješ?

---

---

A co hrdinové? Vypiš ty, které si pamatuješ

---

---

Jednoho zakroužkuj. Proč právě tento hrdina?

---

---

Napiš 3 jeho vlastnosti.

---

---

---

---



Zkus ho nakreslit.

Chceš se ještě na něco zeptat?



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0./16\_03/0008225



**PŘÍLOHA 3 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)**

Vypiš názvy komiksových knih, které si pamatuješ:



Jaké tvůrce komiksových knih si pamatuješ? Napiš:



Jaké si pamatuješ komiksové hrdiny? Napiš:



Jaký hrdina se ti líbí nejvíc? Napiš 3 jeho vlastnosti.

1.

2.

3.

Pokus se nakreslit hrdinu, který se ti nejvíc líbí:





## PŘÍLOHA 4 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU)

Napiš, jaké pocity obličej zachycují:



Napiš do bublin, co si postavy myslí. Zaměř se na jejich tváře!



**PŘÍLOHA 5 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 3 (VÝRAZY V KOMIKSU)**

Dokresli postavy podle zadání

Muž má kulatý nos,

velké hnědé oči

široký úsměv

husté obočí.

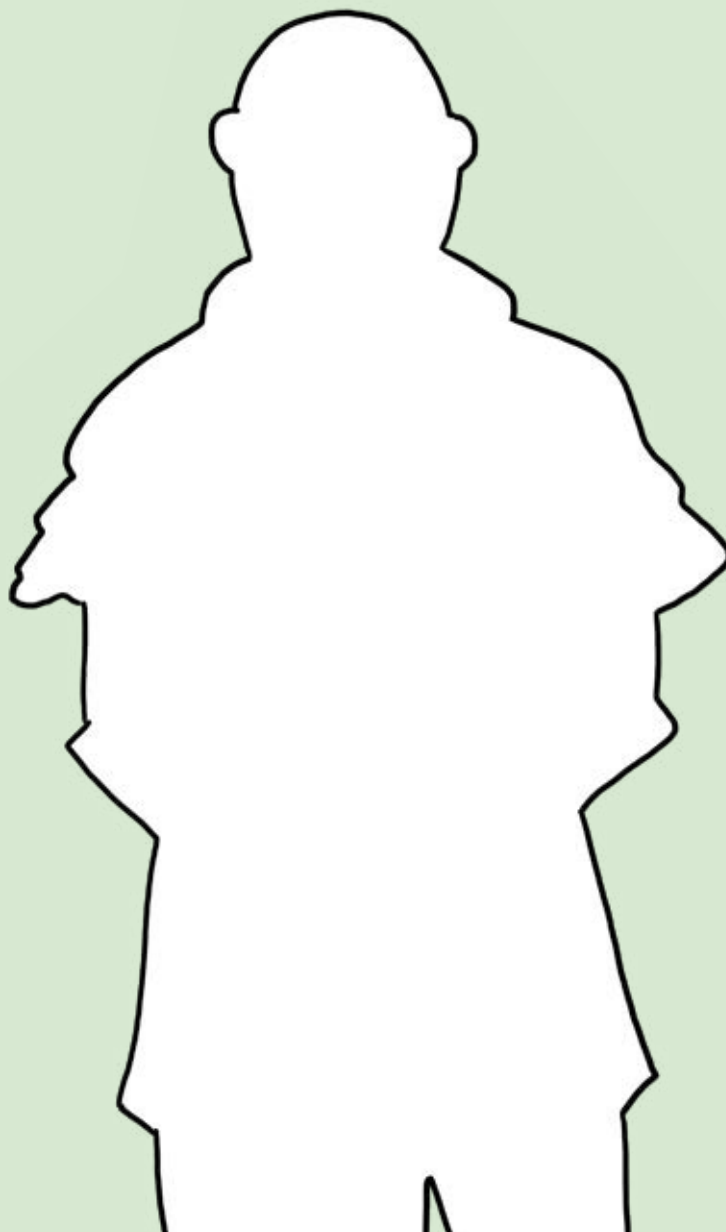
Nosí brýle,

modrou čepici.

Je pořád šťastný

Nosí hnědý kabát a modré džíny.

Má u sebe červený deštník.



Dokresli postavy podle zadání

Žena má malý špičatý nos,

zelené oči, tenké obočí.

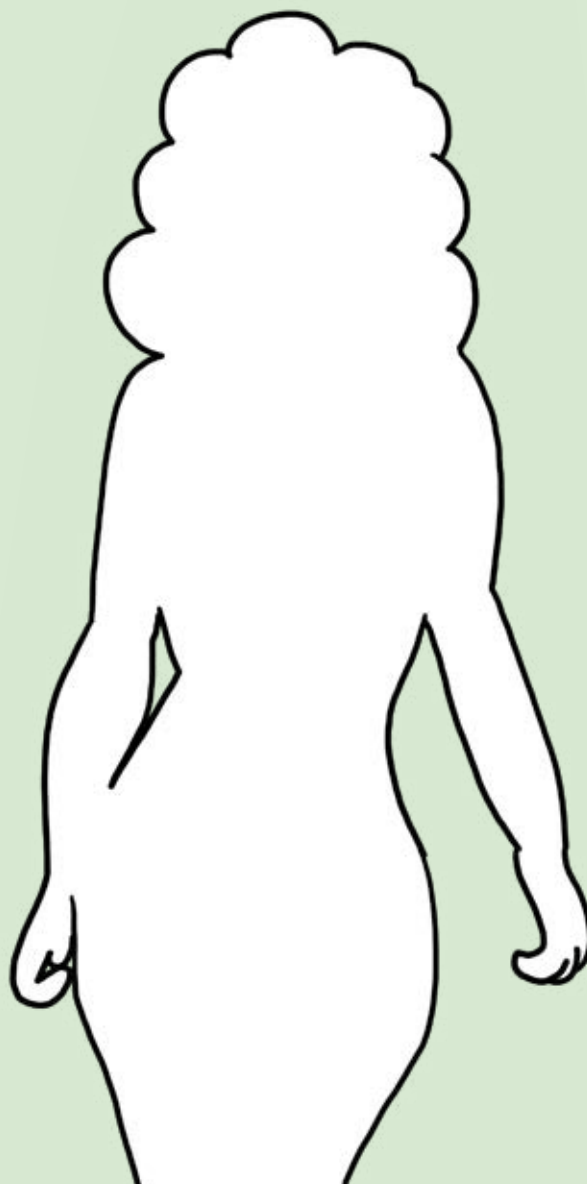
Má krásné kudrnaté rudé vlasy,

zlaté náušnice.

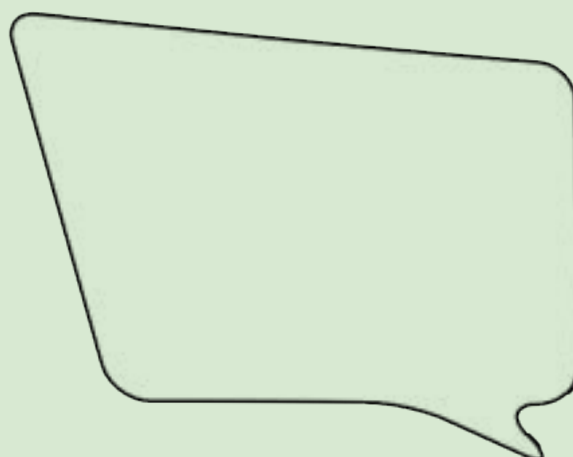
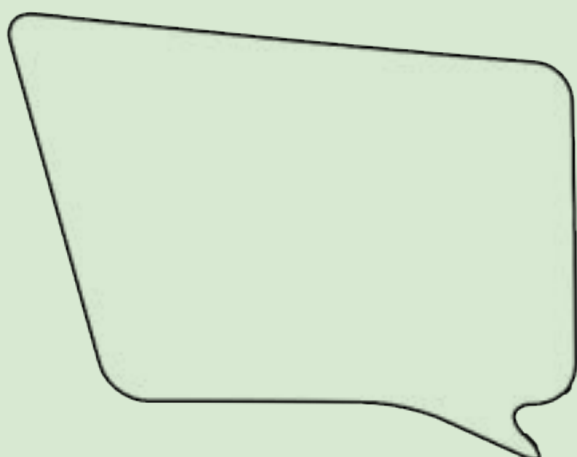
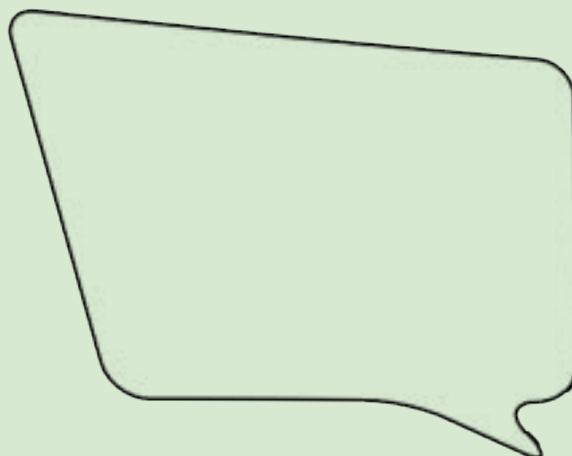
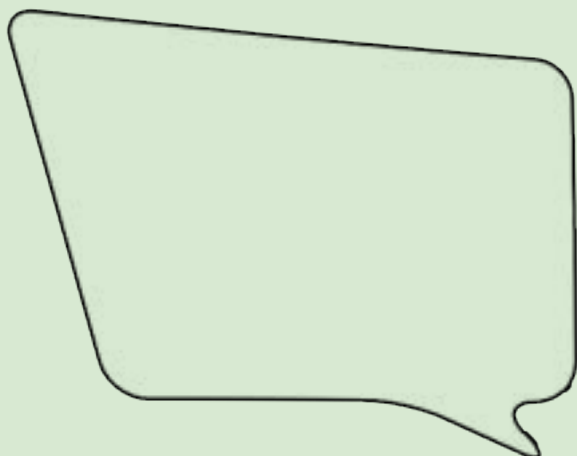
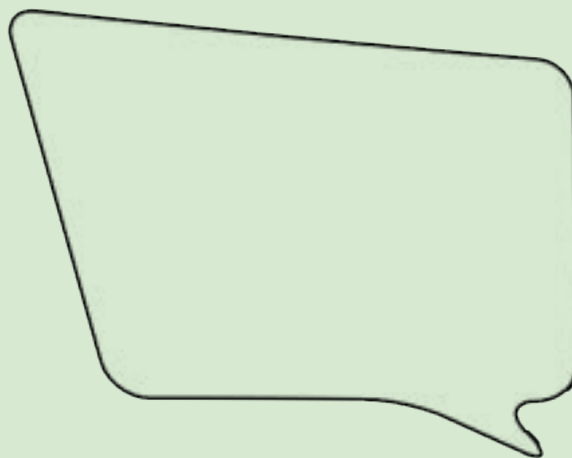
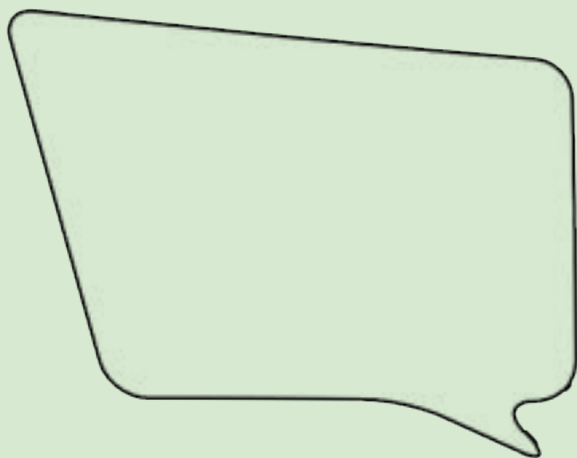
Je smutná, ale nebrečí.

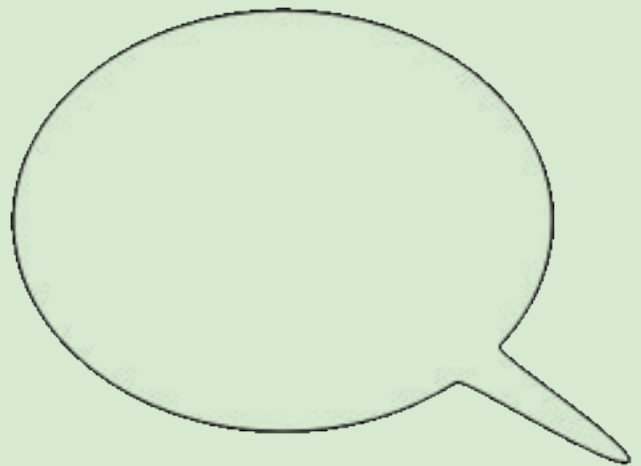
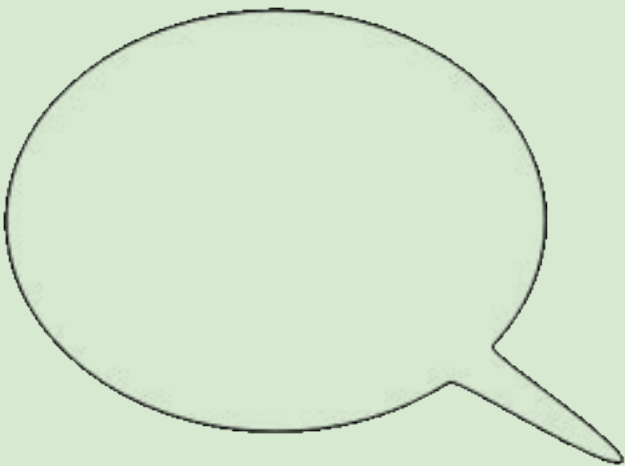
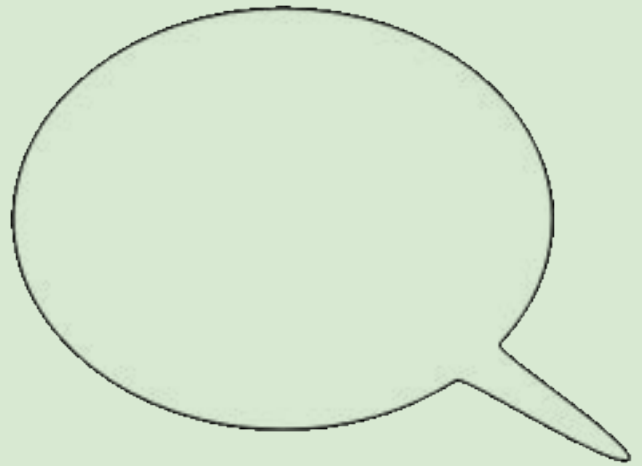
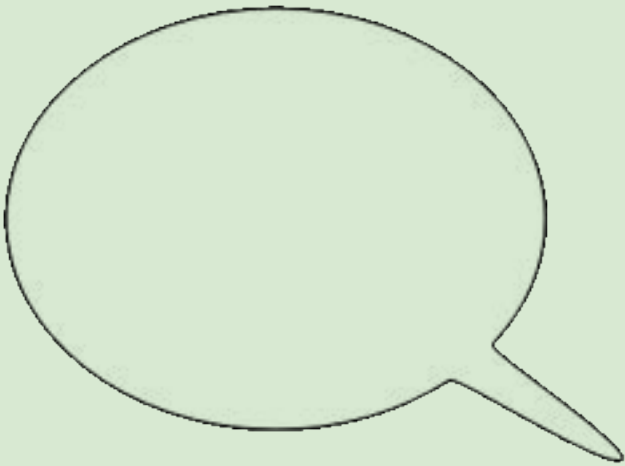
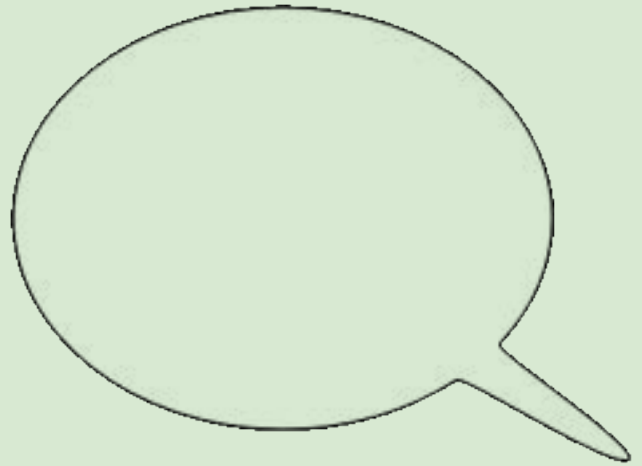
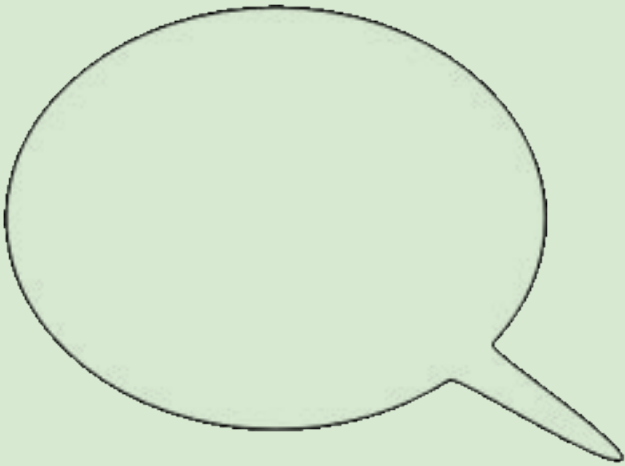
Má na sobě zelené šaty a střevíce.

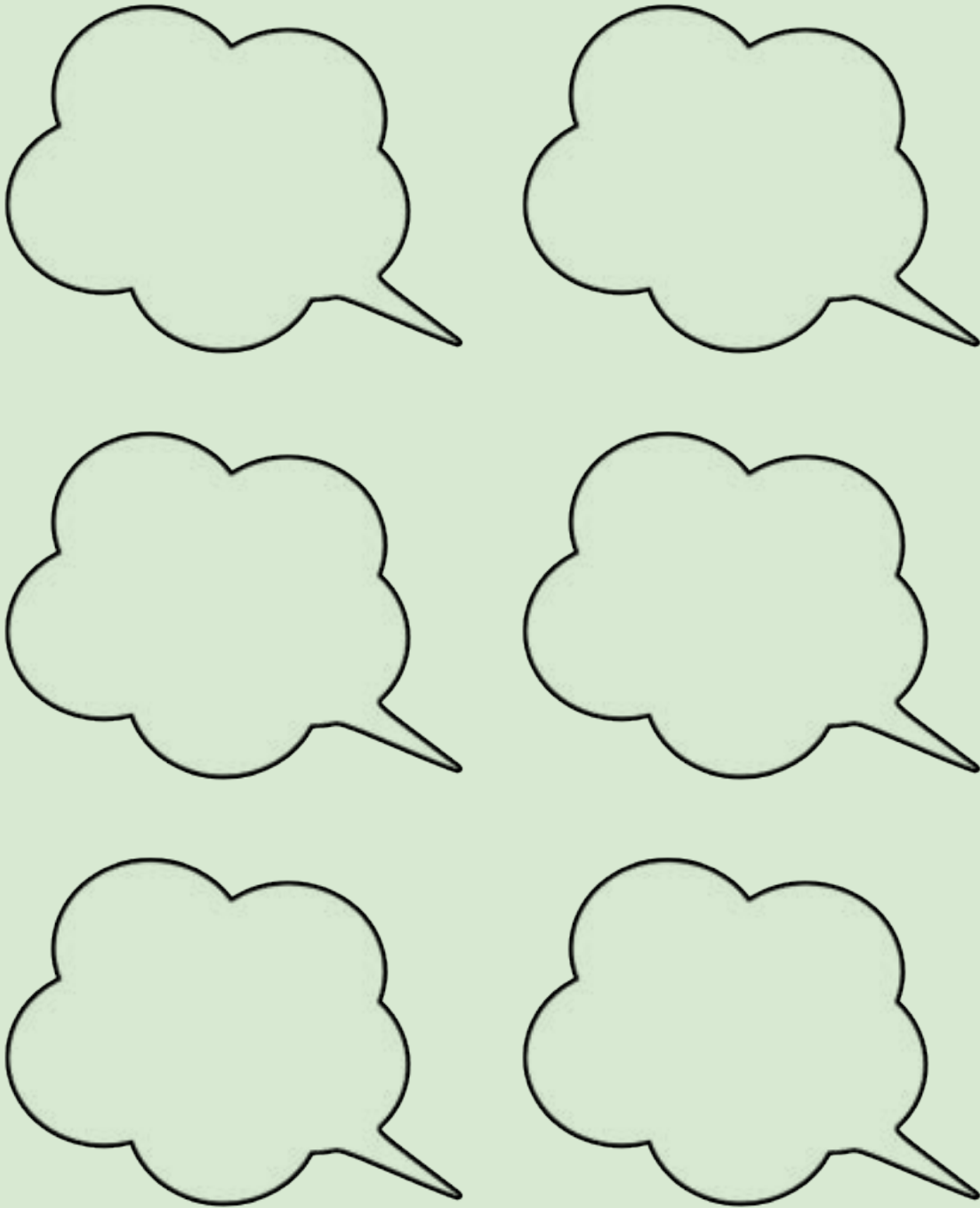
Na rukách má zlaté náramky.



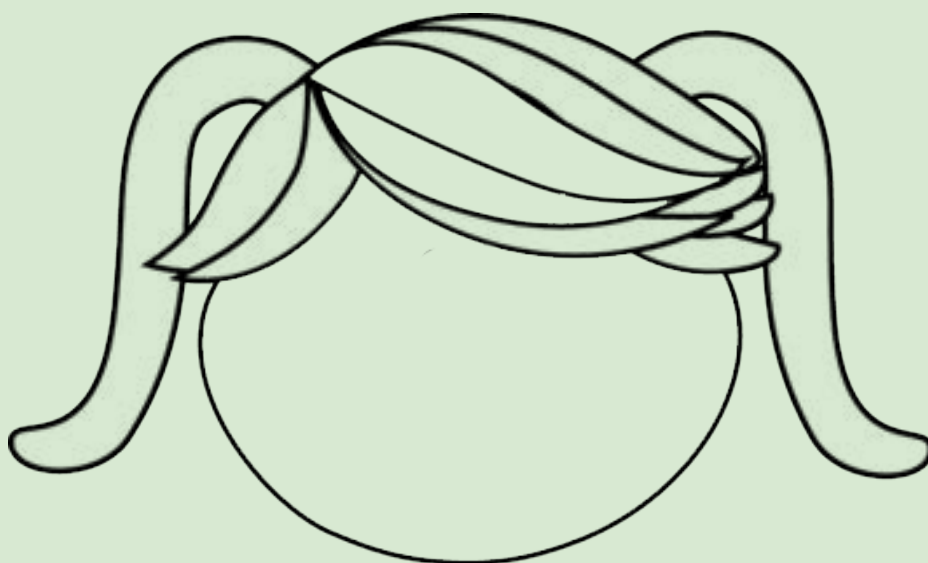
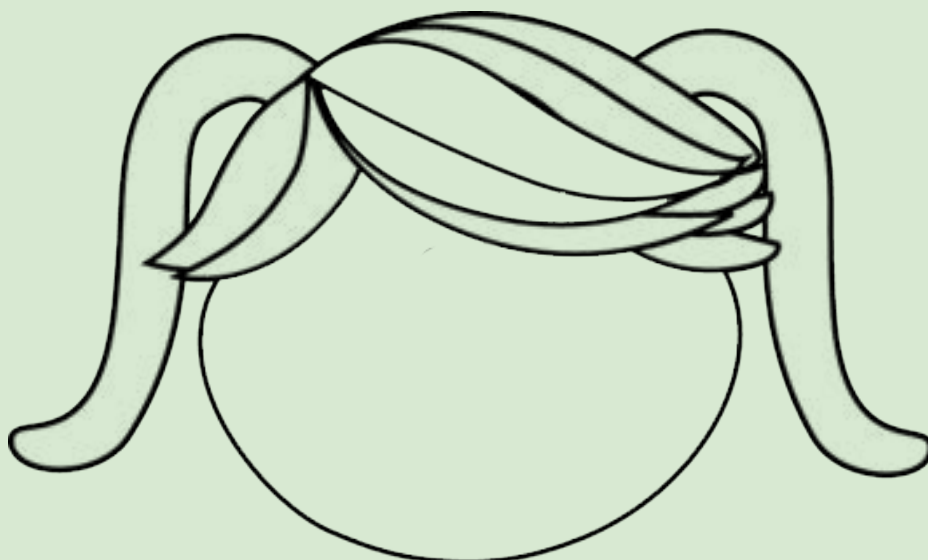
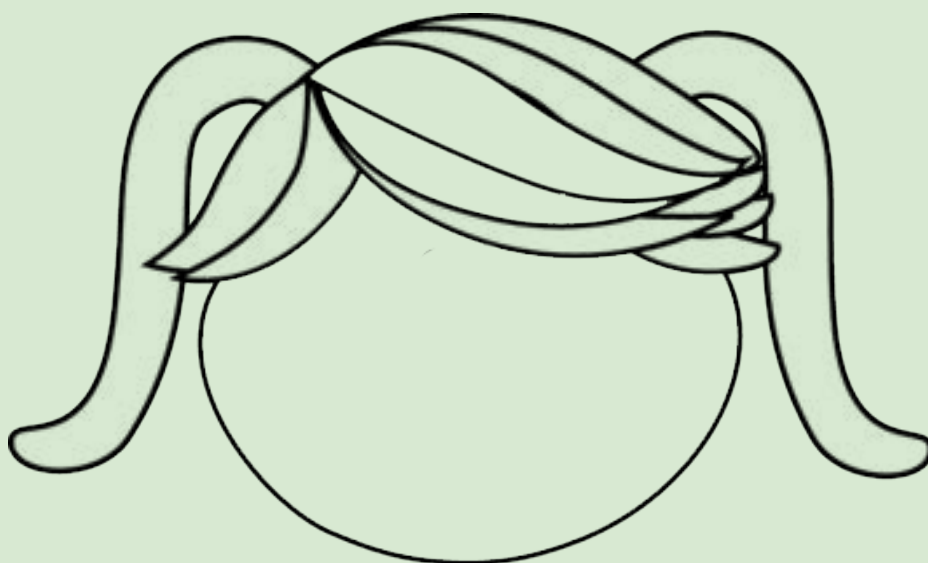
**PŘÍLOHA 6 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 4; 5; 8  
(BUBLINA; PÁROVÁNÍ; TVORBA A KOMPOZICE KNIHY)**

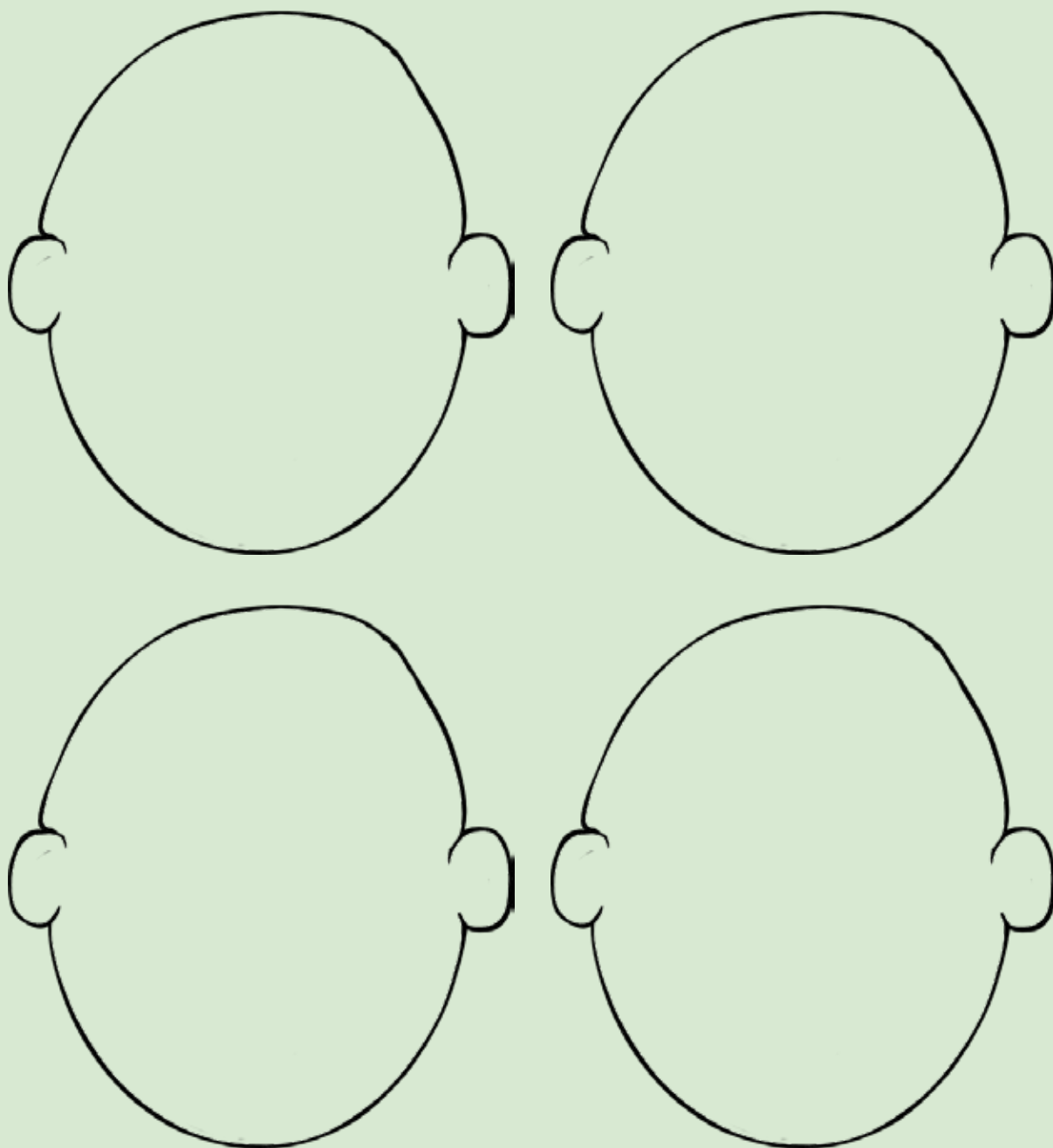




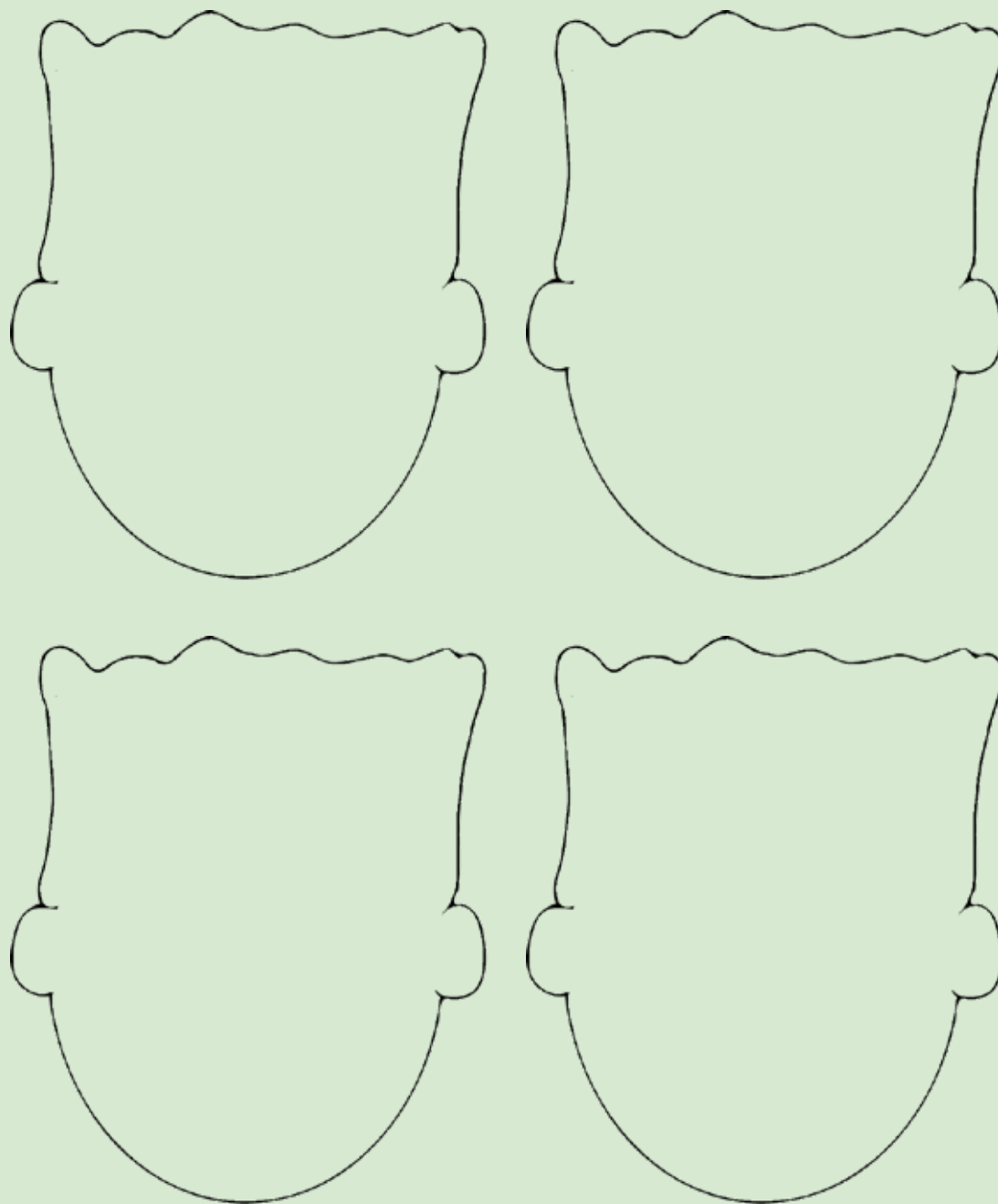


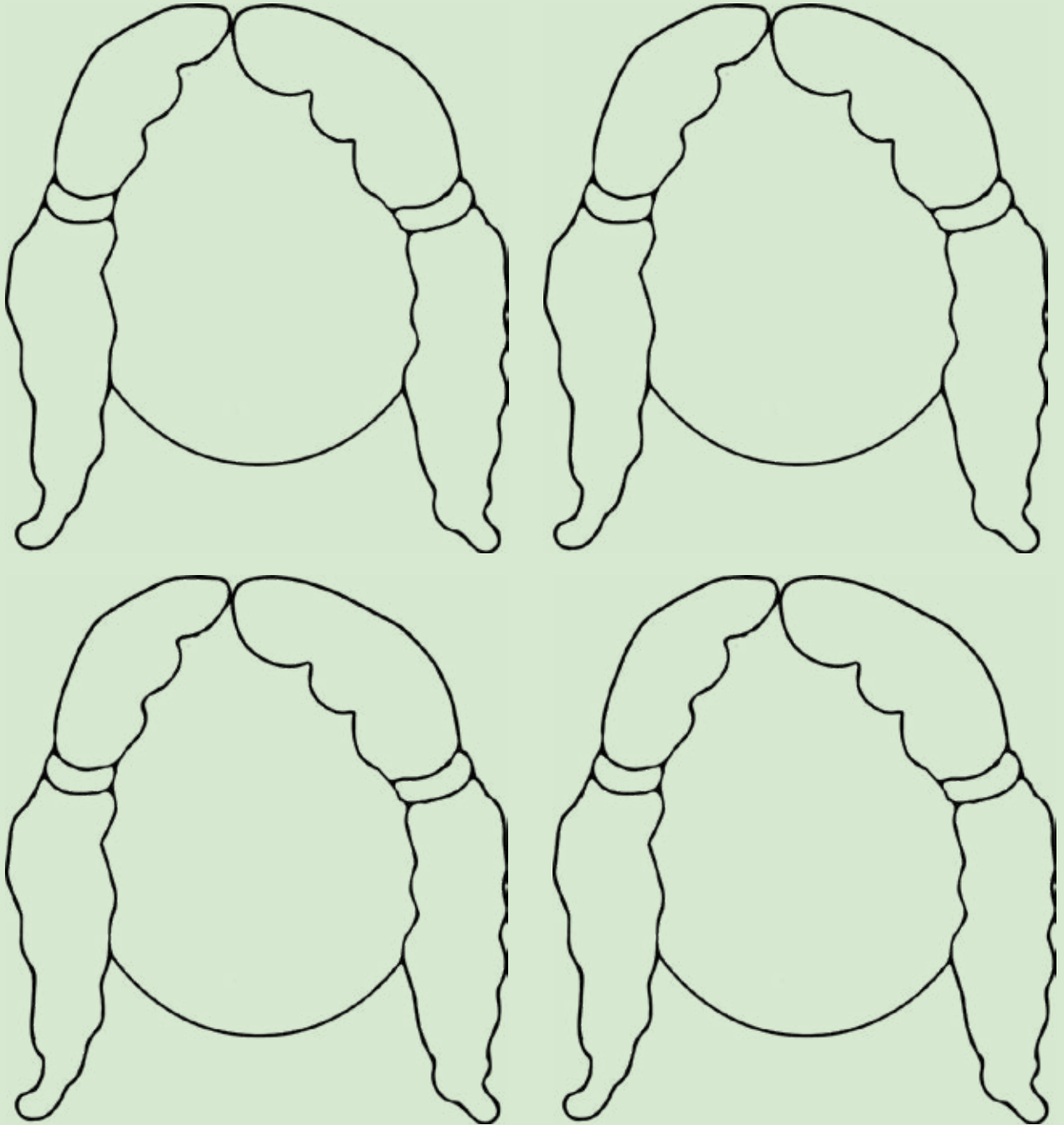
## PŘÍLOHA 7 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 5 (PÁROVÁNÍ)











## PŘÍLOHA 8 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 60 (SETKÁNÍ S AUTOREM)

**Ilustrátor / autor**

Právě hovoříš s tvůrcem komiksů!

Poslouchej a zjisti odpovědi na otázky, které tě zajímají!

**1. Na co bych se měl při tvorbě komiksu soustředit?**

**2. Co bych měl dělat první, ilustrace nebo texty?**

**3. Co baví více vás, kreslení nebo vytváření textu?**

**Pokud se ti něco líbilo, zapiš si to sem:**



## PŘÍLOHA 9 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 7 (VZNIKÁ KOMIKS)

### Můj komiks

O čem bude (stručně v bodech):

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Z kolika oken bude komiks složený?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Jaké postavy v komiksu budou vystupovat?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Má můj komiks nějaké poučení? Pokud ano, jaké?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## PŘÍLOHA 10 (SVP): PRACOVNÍ LIST K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 7 (VZNIKÁ KOMIKS)

Rozčleň si své texty podle jednotlivých oken komiksu!

Jak bude vypadat zápis? Příklad:

### 1. Okno:

postava: „ Ahoj, neviděla jsem tě tu minulý týden?“

postava: „ Ano, také jsem tě tu zahlédl!“

Vaše příprava:

### 2. Okno:

postava:

postava:

postava:

### 3. Okno:

postava:

postava:

postava:

### 4. Okno:

postava:

postava:

postava:



**5. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

**6. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

**7. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

**8. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:

**9. Okno:**

---

postava:

---

postava:

---

postava:



## 5 PŘÍLOHA Č. 2 – SOUBOR METODICKÝCH MATERIÁLŮ

Příloha 1: Návrh řešení pracovního listu k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)

Příloha 1 (SVP): Návrh řešení pracovního listu k Tematickému bloku č. 1 (Historie komiksu)

Příloha 2: Návrh řešení pracovní listu k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)

Příloha 3 (SVP): Vybraná žákovská řešení Pracovního listu k Tematickému bloku č. 2 (Komiksové knihy)

Příloha 4: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 4 (Bublina)

Příloha 4 (SVP): Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 4 (Bublina)

Příloha 5: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 5 (Párování)

Příloha 5 (SVP): Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 5 (Párování)

Příloha 6: Návrh řešení pracovního listu k Tematickému bloku č. 6 (Setkání s autorem)

Příloha 7: Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 7 a 8 (Vzniká komiks a Tvorba a kompozice knihy)

Příloha 7 (SVP): Výstupy – žákovské práce k Tematickému bloku č. 7 a 8 (Vzniká komiks a Tvorba a kompozice knihy)



## PŘÍLOHA 1: NÁVRH ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)

### Komiks – Co jsem věděl (předvídání)

Jednotlivé odpovědi se liší podle konkrétních odpovědí žáků

#### 1. Co je **komiks**?

Komiks je umělecké médium, literárně–umělecký text, kniha s výtvarnou a textovou částí, které jsou úzce spjaty

#### 2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

panel, okno

#### 3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

k zapisování promluvy jednotlivé postavy, bývají ohraničeny okrajem

#### 4. Co je to **comic strip**?

část komiksu, jeden řádek, zpravidla se skládá ze tří oken/panelů

#### 5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např. jeskynní malby, staré středověké iluminace, výšivka z Bayeux

#### 6. Jaký je nejznámější český komiks?

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je Octobriana, Rychlé šípy, Čtyřlístek





## Komiks – Co jsem se dozvěděl (po prezentaci)

Jednotlivé odpovědi se liší podle konkrétních odpovědí žáků

### 1. Co je **komiks**?

Komiks je umělecké médium, literárně–umělecký text, kniha s výtvarnou a textovou částí, které jsou úzce spjaty

### 2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

panel, okno

### 3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

k zapisování promluvy jednotlivé postavy, bývají ohraničeny okrajem

### 4. Co je to **comic strip**?

část komiksu, jeden řádek, zpravidla se skládá ze tří oken/panelů

### 5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např. jeskynní malby, staré středověké iluminace, výšivka z Bayeux

### 6. Jaký je nejznámější český komiks?

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je Octobriana, Rychlé šípy, Čtyřlístek



## PŘÍLOHA 1 (SVP): NÁVRH ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 1 (HISTORIE KOMIKSU)



Mé znalosti před hodinou

1. Co je **komiks**?

Komiks je kreslená kniha s hrdiny, mluví se tam v bublinách

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

Asi okno.....Stránka

3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

Bubliny nám mluví a myslí si co říkají hrdinové v komiksu

4. Co je to **comic strip**?

Nevím..... Comic strip je část komiksu, jeden řádek

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

Spiderman, Superman, Batman, Ironman, Čtyřlístek

6. Jaký je nejznámější český komiks?

Superman, Čtyřlístek





Co vím po hodině

1. Co je **komiks**?

Komiks je umělecké médium, literárně–umělecký text, kniha s výtvarnou a textovou částí, které jsou úzce spjaty

2. Jak se říká jednomu políčku v komiksu?

panel, okno

3. K čemu slouží **bubliny** v komiksu?

k zapisování promluvy jednotlivé postavy, bývají ohraničeny okrajem

4. Co je to **comic strip**?

část komiksu, jeden řádek, zpravidla se skládá ze tří oken/panelů

5. Co můžeme řadit mezi úplně první komiksy?

Mezi úplně první komiksy můžeme řadit např. jeskynní malby, staré středověké iluminace, výšivka z Bayeux

6. Jaký je nejznámější český komiks?

Nejvýznamnějším českým komiksovým dílem je Octobriana, Rychlé šípy, Čtyřlístek



## PŘÍLOHA 2: NÁVRH ŘEŠENÍ PRACOVNÍ LISTU K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)

Název lekce: KOMIKSOVÉ KNIHY

Jednotlivé odpovědi se liší podle konkrétních odpovědí žáků

**Na které komiksové knihy si vzpomínáš? Vypiš všechny ze své paměti.**

Nejčastější odpovědi: Od Jirky Krále, Čtyřlístek, Batman, Kočka

**Která Tě nejvíce zaujala? Zakroužkuj z vypsanych.**

**Které autory si pamatuješ?**

Jirka Král, Simon Tofield, Manapul a Buccellato

**A co hrdinové? Vypiš ty, které si pamatuješ**

Simonova kočka, Batman

**Jednoho zakroužkuj. Proč právě tento hrdina?**

**Napiš 3 jeho vlastnosti.**

1. Je statečný
2. Je veselý, je s ním sranda.
3. Je hezký, silný, vymakaný...



Zkus ho nakreslit.

Chceš se ještě na něco zeptat?



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0./16\_03/0008225



**PŘÍLOHA 3 (SVP): VYBRANÁ ŽÁKOVSKÁ ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU  
K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 2 (KOMIKSOVÉ KNIHY)**

Vypiš názvy komiksových knih, které si pamatuješ:

Doktor Uho  
 Naruto  
 Batman  
 Čtyřlístek

BAREVNĚ  
OZNAČ TU  
NEJLEPŠÍ.

Jaké tvůrce komiksových knih si pamatuješ? Napiš:

Nepamatuji  
si žádného.

SUPER!

Jaké si pamatuješ komiksové hrdiny? Napiš:

Batmana  
 Barta  
 Narutoa  
 Doktora Uhoa

POKRAČUJ!

Foto: autor projektu



Jaký hrdina se ti líbí nejvíc?

Ironman

NAPIŠ 3 JEHO VLASTNOSTI

Silný

Bohatý

Hodný

Pokus se nakreslit hrdinu, který se ti nejvíc líbí:

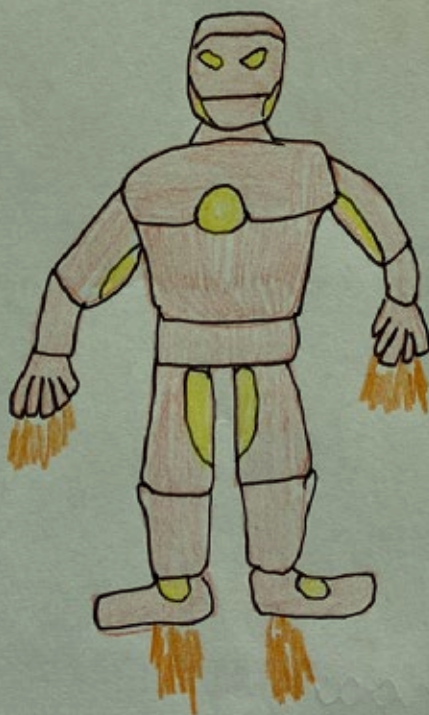


Foto: autor projektu



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



MÍT SVĚT PŘEČTENÝ  
aneb spolupráce knihoven a škol v Ústeckém kraji.  
Reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_03/0008225



#### PŘÍLOHA 4: VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 4 (BUBLINA)



Foto: autor projektu



Foto: autor projektu







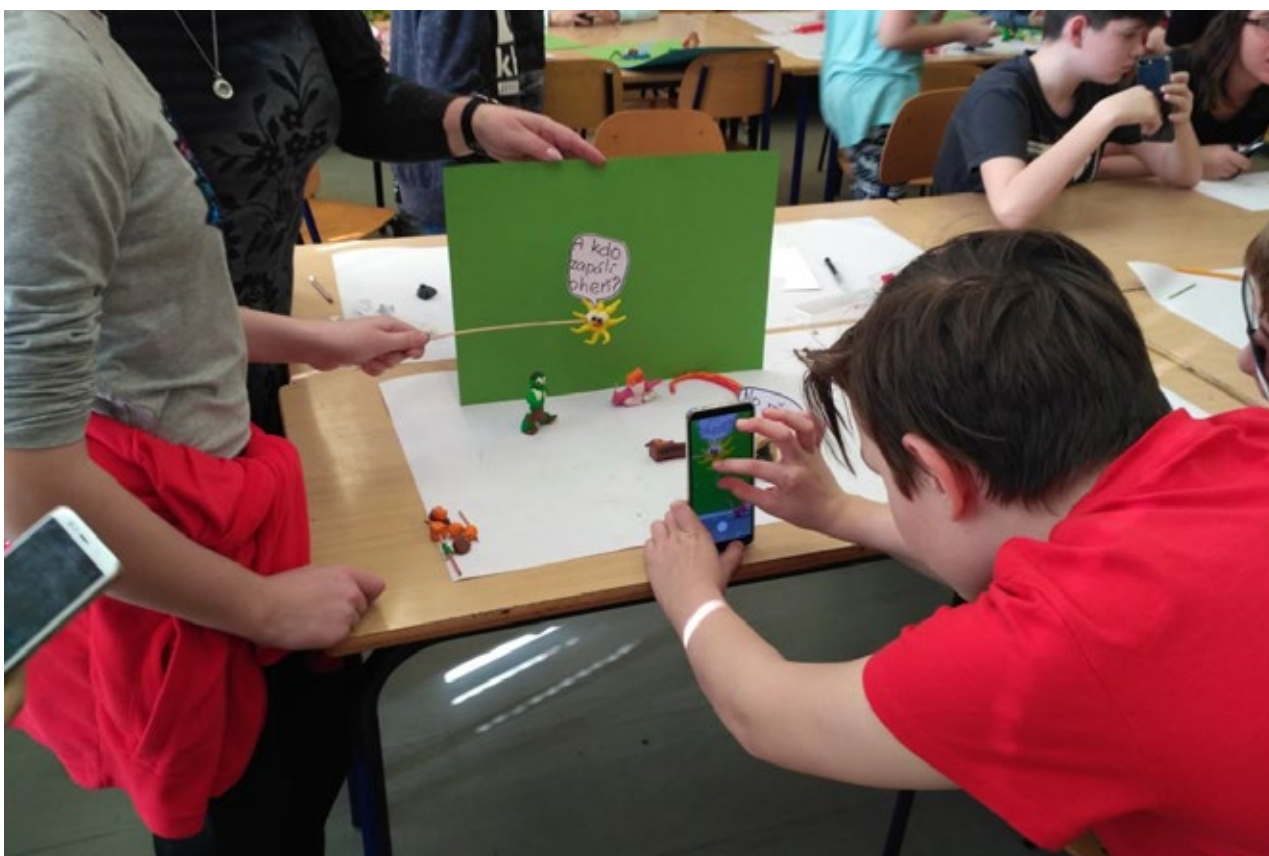


Foto: autor projektu



Foto: autor projektu



## PŘÍLOHA 4 (SVP): VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 4 (BUBLINA)



Foto: autor projektu



Foto: autor projektu



**PŘÍLOHA 5: VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 5 (PÁROVÁNÍ)**



Foto: autor projektu



## PŘÍLOHA 5 (SVP): VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 5 (PÁROVÁNÍ)



Foto: autor projektu



## PŘÍLOHA 6: NÁVRH ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 6 (SETKÁNÍ S AUTOREM)

### Ilustrátor / autor

Právě hovoříš s tvůrcem komiksů!

Poslouchej a zjisti odpovědi na otázky, které tě zajímají!

#### 1. Na co bych se měl při tvorbě komiksu soustředit?

Nejvíce se musíte soustředit na velikost obrázků a bublin. Bublina nikdy nesmí zakrýt celou postavu. Důležité je také mít úhledné a čitelné písmo. Příběh by měl dávat smysl

#### 2. Co bych měl dělat první, ilustrace nebo texty?

Lepší je si nejprve načrtnout tužkou kde co přibližně bude. To znamená, že první vzniká jakási ilustrace

#### 3. Co baví více vás, kreslení nebo vytváření textu?

Nejradši mám kreslení. Vždy jsem rád kreslil a četl si příběhy. Proto jsem se později rozhodl spojit záliby v jedno.

#### Pokud se ti něco líbilo, zapiš si to sem:

Líbilo se mi povídat s naším hostem



**PŘÍLOHA 7: VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 7 A 8  
(VZNIKÁ KOMIKS A TVORBA A KOMPOZICE KNIHY)**



Foto: autor projektu





Foto: autor projektu







Foto: autor projektu



**PŘÍLOHA 7 (SVP): VÝSTUPY – ŽÁKOVSKÉ PRÁCE K TEMATICKÉMU BLOKU Č. 7 A 8  
(VZNIKÁ KOMIKS A TVORBA A KOMPOZICE KNIHY)**



Foto: autor projektu





Foto: autor projektu





Foto: autor projektu



## 6 PŘÍLOHA Č. 3 – ZÁVĚREČNÁ ZPRÁVA O OVĚŘENÍ PROGRAMU V PRAXI

### Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II

Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

### ZPRÁVA O OVĚŘENÍ PROGRAMU V PRAXI

průběžná/závěrečná<sup>4</sup>

#### I.

Příjemce	Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, příspěvková organizace
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008225
Název projektu	Mít svět přečtený aneb spolupráce knihoven a škol ve vzdělávání v Ústeckém kraji
Název vytvořeného programu	P3 – Edukační program zaměřený na cestu knihy od autora až ke čtenáři pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ.
Pořadové číslo zprávy o realizaci	

#### II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen <sup>5</sup>
Základní škola Ústí nad Labem, Vojnovičova 620/5, p. o.	31. 10. 2018	20 žáků 6. ročníku
Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, p. o.	7. 5. 2019	Základní škola Ústí nad Labem, Vojnovičova 620/5, p. o.

#### III.

##### Stručný popis procesu ověření programu

##### a/ Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?

##### 1. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem bylo seznámení s projektem a myšlenkou vytvořit společnou autorskou knihu komiksů. Základem náplně jednotky byla prezentace na Téma: Historie komiksu.

Počet účastníků: 18 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

##### 2. Ověření

Proběhlo v Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem. Obsahem bylo představení různých komiksových knih v prostředí knihovny. Motivace komiksovými knihami byla umocněna knihovnicí, kteří žákům pomáhali a provázeli je poznáním komiksového světa.

Počet účastníků: 13 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

##### 3. Ověření

Proběhlo v Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem. Obsahem bylo ovládnutí výrazu tváře v komiksových dílech. Žáci se naučili rozeznávat emoce a stavy postav. Byl kladen mnohem větší důraz na jejich práci – vlastní kreslení a posouzení, jak nakreslit – určit výraz obličeje a postavy.

Počet účastníků: 20 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

##### 4. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem bylo ovládnutí funkce bubliny a promluvy v komiksu. Žáci využili formu divadelního představení (scénky) a vlastní tvorby krátkého scénáře s vytvořenými postavkami.

Počet účastníků: 16 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

<sup>4</sup> Nehodící se škrtněte

<sup>5</sup> Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.



## 5. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem bylo vytvoření dětských kreseb obličejů a spárování s bublinou, kterou se naučili tvořit v předchozím bloku.

Počet účastníků: 20 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

## 6. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem byla beseda s autorem komiksů a ilustrátorem, který s žáky probral náročnost tvorby a motivoval je k tvůrčí práci.

Počet účastníků: 20 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovník neformálního vzdělávání

## 7. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem bylo vytvoření podkladů pro tvorbu autorského komiksu. Žáci si promysleli, co a jak budou tvořit. Připravili si podklady příběhu a načrtli ilustrací.

Počet účastníků: 20 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovník neformálního vzdělávání

## 8. Ověření

Proběhlo na Základní škole Vojnovičova v Ústí nad Labem. Obsahem bylo dotvoření autorského komiksu a uspořádání vytvořených děl v nadcházejícím autorském sborníku komiksu.

Počet účastníků: 20 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovník neformálního vzdělávání

**b/ Jaký byl zájem cílové skupiny?**

Žáci projevíli zájem o tvorbu společného komiksového sborníku.

**c/ Jaká byla reakce cílové skupiny?**

Žáci se aktivně zapojovali do všech tvůrčích aktivit, diskusí a prezentací. Naslouchali vedení realizátorů a zapojovali se do kolektivních prací.

**Výsledky ověření****a/ Výtět hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:**

Nebyly zjištěny problémy, které by ovlivňovaly funkci programu.

**Návrhy řešení zjištěných problémů:**

-

**b/ Bude/byl vytvořený program upraven?**

Není zapotřebí.

**c/ Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?**

Bez úprav.

**Hodnocení účastníků a realizátorů ověření****a/ Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?**

Žáci program hodnotili kladně.

Ocenili možnost pracovat na společném projektu se společným cílem.

**b/ Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?**

1. Barevná, poutavá prezentace – přizpůsobená potřebám 2. stupně základní školy.
2. Atraktivní velké a jiné prostory. Velké množství ukázek – knih. Vedení lekce knihovníky.
3. Důraz na praktickou činnost – vlastní kresba. Porovnání, obhájení. Výměna prací – živost – pohyblivost.
4. Závěrečné předvedení modelů.
5. Nejvíce se dětem líbilo odhadování a přirovnávání bublin k vybraným postavám – obličejům – emocím. Zaujalo je, že jiná skupina hodnotila emoci jinak a přiřadila jinou promluvu.
6. Vyprávění autora a ukázky ilustrací. Možnost setkat se s opravdovým kreslířem.
7. Žáci byli nadšeni z možnosti vlastní tvorby komiksu.
8. Uspořádání komiksového sborníku.



**c/ Jak byl hodnocen věcný obsah programu?**

1. Program žáci hodnotili jako zajímavý, uváděli, že se dozvěděli něco nového, měli možnost aktivně se do programu zapojit a klást otázky. Výuková lekce je zaujala.
2. Dětem se program líbil, byly zaujaty atmosférou a místem, využily připravené materiály a dokázaly s nimi pracovat, téma je doslova pohltilo.  
Věcný obsah byl na předchozích schůzkách s knihovnicí konzultován a přizpůsoben tak, aby vyhověl školní praxi a žákům 6. třídy.
3. Žáci uváděli, že nejvíce se jim líbilo „vše“. Měli možnost sami tvořit jednotlivé výrazy obličejů – emocí, hodnotili své kresby i kresby ostatních, program hodnotili jako zajímavý. Věcný obsah odpovídal úrovni možností základní školy a žákům 6. třídy.
4. Věcný obsah vyhověl školní praxi a žákům 6. třídy.
5. Věcný obsah vyhověl školní praxi a žákům 6. třídy.
6. Věcný obsah odpovídal úrovni možností základní školy a žákům 6. třídy.
7. Věcný obsah odpovídal cíli setkání.
8. Věcný obsah byl hodnocen jako dobrý.

**d/ Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?**

Organizační zabezpečení materiální zabezpečení bylo hodnoceno jako dobré.

**e/ Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?**

Realizátoři byli hodnoceni dobře.

**f/ Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?**

Účastníci neměli výhrady ani připomínky.

**g/ Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?**

-

**h/ Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?**

-

**i/ Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?**

Realizátoři byli spokojeni průběhem i s výsledky programu.

**j/ Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

**k/ Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

**l/ Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

Zpracoval/a: Kamila Nováková, Mgr., 7. 5. 2019 Ústí nad Labem



## Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II

Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

### ZPRÁVA O OVĚŘENÍ PROGRAMU V PRAXI

průběžná/závěrečná<sup>7</sup>

I.

<b>Příjemce</b>	Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, příspěvková organizace
<b>Registrační číslo projektu</b>	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008225
<b>Název projektu</b>	Mít svět přečtený aneb spolupráce knihoven a škol ve vzdělávání v Ústeckém kraji
<b>Název vytvořeného programu</b>	P3 – Edukační program zaměřený na cestu knihy od autora až ke čtenáři pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ.
<b>Pořadové číslo zprávy o realizaci</b>	

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen <sup>8</sup>
SZŠ a PŠ Ústí nad Labem, Pod Parkem 2788, Ústí nad Labem, p. o	7. 5. 2019	10 žáků 6.–7. ročníku SZŠ a PŠ Ústí nad Labem, Pod Parkem 2788
Severočeská vědecká knihovna v Ústí nad Labem, p. o	18. 2. 2020	

III.

#### Stručný popis procesu ověření programu

a/ Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?

1. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem bylo seznámení s projektem a myšlenkou vytvořit společnou autorskou knihu komiksů. Základem náplně jednotky byla prezentace na Téma: Historie komiksu.

Počet účastníků: 10 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

2. Ověření

Proběhlo v Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem. Obsahem bylo představení různých komiksových knih v prostředí knihovny. Motivace komiksovými knihami byla umocněna knihovníky, kteří žákům pomáhali a provázeli je poznáním komiksového světa.

Počet účastníků: 9 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

3. Ověření

Proběhlo v Severočeské vědecké knihovně v Ústí nad Labem. Obsahem bylo ovládnutí výrazu tváře v komiksových dílech. Žáci se naučili rozeznávat emoce a stavy postav. Byl kladen mnohem větší důraz na jejich práci – vlastní kreslení a posouzení, jak nakreslit – určit výraz obličeje a postavy.

Počet účastníků: 9 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 2 pracovníci neformálního vzdělávání

4. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem bylo ovládnutí funkce bubliny a promluvy v komiksu. Žáci využili vlastní tvorby krátkého scénáře s vytvořenými postavkami.

Počet účastníků: 10 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovníci neformálního vzdělávání

<sup>7</sup> Nehodící se škrtněte

<sup>8</sup> Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.





## 5. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem bylo vytvoření dětských kreseb obličejů a spárování s bublinou, kterou se naučili tvořit v předchozím bloku.

Počet účastníků: 9 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovník neformálního vzdělávání

## 6. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem byla beseda s autorem komiksů a ilustrátorem, který s žáky probral náročnost tvorby a motivoval je k tvůrčí práci.

Počet účastníků: 9 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání, 1 pracovník neformálního vzdělávání

## 7. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem bylo vytvoření podkladů pro tvorbu autorského komiksu. Žáci si promysleli, co a jak budou tvořit. Připravili si podklady příběhu a náčrt ilustrací.

Počet účastníků: 10 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání

## 8. Ověření

Proběhlo na SZŠ a PŠ Ústí nad Labem. Obsahem bylo dotvoření autorského komiksu a uspořádání vytvořených děl v nadcházejícím autor-  
ském sborníku komiksu.

Počet účastníků: 10 žáků

Počet realizátorů: 2 pracovníci formálního vzdělávání

**b/ Jaký byl zájem cílové skupiny?**

Žáci projevíli zájem o tvorbu jednotlivých částí, díky kterým získali zkušenosti pro závěrečnou tvorbu autorského komiksu.

**a/ Jaká byla reakce cílové skupiny?**

Žáci se aktivně zapojovali do všech tvůrčích aktivit, diskusí a prezentací. Naslouchali vedení realizátorů a snažili se zapojovat do všech kolektivních prací.

**Výsledky ověření****a/ Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:**

Nebyly zjištěny problémy, které by ovlivňovaly funkci programu.

**b/ Návrhy řešení zjištěných problémů:**

-

**c/ Bude/byl vytvořený program upraven?**

Není zapotřebí.

**d/ Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?**

Bez úprav.

**Hodnocení účastníků a realizátorů ověření<sup>9</sup>****a/ Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?**

Žáci program hodnotili kladně.

Ocenili možnost pracovat na společném projektu se společným cílem.

**b/ Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?**

1. Prezentace se spoustou obrázků.
2. Jiné než školní prostory. Velký počet knih s obrázky.
3. Možnost vlastní kresby výrazů.
4. Práce s modelínou a barevnými papíry.
5. Nejvíce se dětem líbilo odhadování a přirovnávání bublin k vybraným postavám – obličejům – emocím.
6. Vyprávění autora a ukázky ilustrací.
7. Žáci byli nadšeni z možnosti vlastní tvorby komiksu.
8. Losování a uspořádání komiksového sborníku.

9 Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě.



**c/ Jak byl hodnocen věcný obsah programu?**

1. Program žáci hodnotili jako zajímavý, tedy odpovídal cíli setkání.
2. Návštěva cizích prostor na žáky zapůsobila.
3. Žáci uváděli, že nejvíce se jim opět líbily prostory knihovny.
4. Věcný obsah odpovídal požadavkům bloku.
5. Věcný obsah odpovídal cíli setkání žáků s SVP.
6. Věcný obsah odpovídal úrovni možností žáků s SVP.
7. Věcný obsah odpovídal cíli setkání žáků s SVP.
8. Věcný obsah byl hodnocen jako dobrý.

**d/ Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?**

Organizační zabezpečení materiální zabezpečení bylo hodnoceno jako dobré.

**e/ Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?**

Realizátoři byli hodnoceni dobře.

**f/ Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?**

Účastníci neměli výhrady ani připomínky.

**g/ Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?**

-

**h/ Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?**

-

**i/ Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?**

Realizátoři byli velice spokojeni s průběhem i s výsledky programu.

**j/ Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

**k/ Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

**l/ Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:**

Realizátoři programu žádné úpravy nenavrhují.

Zpracoval/a: Ivan Niklas, Mgr., 18. 2. 2020 Ústí nad Labem



## 7 PŘÍLOHA Č. 4 – ODBORNÉ A DIDAKTICKÉ POSUDKY PROGRAMU

Pro KA4 není vyžadováno.



## 8 PŘÍLOHA Č. 5 – DOKLAD O PROVEDENÍ NABÍDKY KE ZVEŘEJNĚNÍ PROGRAMU

### Ondřej Prancľ

**Od:** Hránková Klára <klara.hrankova@npi.cz>  
**Odesláno:** čtvrtek 29. dubna 2021 9:46  
**Komu:** Jiří Starý  
**Kopie:** prancľ@svkul.cz  
**Předmět:** Re: dotaz na zveřejnění materiálu na RVP.cz

Dobrý den,

děkuji za zprávu, Vaším dotazům rozumím.

K těm článkům, můžete se inspirovat našimi [články](#) na portálu. Článek by měl mít metodicko-didaktický charakter a měl by být pro naši cílovou skupinu učitele. Délka článků se obvykle pohybuje okolo 4 normostran. Manuál zaslám přímo [zde](#).

Ohledně nabídky materiálu portálu RVP.CZ – jako doklad o tom, že jste materiál nabídli, by mohl sloužit tento e-mail, ale nevím jistě. Každopádně Váš materiál na portálu RVP.CZ bude [Modul EMA](#), který je součástí portálu, je formou partnerství napojený na databázi OP VVV, a tím se tak všechny materiály z této databáze překládají do tohoto modulu.

Děkuji za pochopení a v případě, že se rozhodnete na náš portál vložit článek (není to povinnost), budeme rádi.

Přeji pěkný den a mnoho zdraví!



Klára Hránková  
 redaktorka Metodického portálu RVP.CZ  
 Weilova 1271/6  
 102 00 Praha 10  
 Tel: +420 274 022 410  
 E-mail: [klara.hrankova@npi.cz](mailto:klara.hrankova@npi.cz)  
[www.npi.cz](http://www.npi.cz)  
[www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)

**Od:** Jiří Starý <stary@svkul.cz>  
**Odesláno:** středa 28. dubna 2021 17:00  
**Komu:** Hránková Klára <klara.hrankova@npi.cz>  
**Kopie:** prancľ@svkul.cz <prancľ@svkul.cz>  
**Předmět:** Re: dotaz na zveřejnění materiálu na RVP.cz

Dobrý den,

děkuji Vám za zprávu. Článek by neměl být větší problém, povězte prosím, jaká forma by Vám nejvíce vyhovovala a já text dodám.

Rád bych se ještě zastavil u mých původních dotazů, protože stále mi dost věcí není jasná:)

Naše výstupy nemáme povinnost zveřejnit v databázi OP VVV. Máme řídicímu orgánu předložit doklad o tom, že jsme vzdělávací program nabídli RVP.cz.

Zde se dostáváme do celkem schizofrenní situace, jelikož pro uveřejnění na portále RVP.cz musí dát externí hodnotitel ŘO OP VVV vzdělávacímu programu "punc nejvyšší kvality."

Podobných projektů, jako je ten náš, se po republice realizuje nikoli, jsme tedy zatím první, kteří se na Vás s podobným nevhodným dotazem obracíme?

