

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



KOMIKS VE ŠKOLNÍM PROSTŘEDÍ







KOMIKS VE ŠKOLNÍM PROSTŘEDÍ

Mgr. Bohumila Skrbková, Mgr. Roman Podlena 18. 07. 2015

Kantor Ideál

OBSAH

Komiks 3 Není to novinka 3 Komiks může být příjemným zpestřením výuky 3 "Tvůj život v komiksu" – Bill Zimmerman (americký autor) 4 Komiks a znaky a pojmy 4
Komiks – jak na to
1 – Námět a osnova příběhu.
$2-\operatorname{Prost{\check{r}ed}}(1, \dots, n) = 0$
3–Rozdělení scén
4–Obrázky
5–Texty a bubliny
6–Barvy
Komiks – zkusíme to s Archimédem 7 1–Námět a osnova příběhu. 7 2–Prostředí 7 3–Rozdělení scén 7 4–Obrázky. 8 5–Texty a bubliny 9 6–Barvy 9
Komiks – tvoříme online
Stripcreator (anglicky) – http://www.stripcreator.com/
Comics Creator – http://comicscreator.cz/
Pixton-http://www.pixton.com/
ToonDoo-http://www.toondoo.com/
Další odkazy na aplikace pro tvorbu komiksů14
Komiks – náměty na cvičení

Komiks

Kantor Ideál

(z anglického comicstrip – pás komických obrazů – sekvenční umění) Komiks – médium označované jako "deváté umění" (spojení literatury a výtvarného umění).

Zaujme děti, které rády čtou, i ty, které mají ke knížkám komplikovaný vztah.

Není to novinka

Komiks není pokleslá zábava 20. století.

Historie tohoto umění sahá hluboko před náš letopočet (2000 př. n. l.) a trvá.

Několik příkladů za všechny – egyptské nástěnné malby, oslavná architektura antického Říma, středověké rytiny a tapiserie, s vynálezem knihtisku pak celé kreslené seriály…

První moderní komiks stvořil v roce 1896 **Richard Outcault**, když publikoval v časopise New York Worldsvůj strip Yellow Kid (Žluté dítě). Datum 16. 2. 1896 se počítá jako "Den zrození komiksu".



A pak už "jen" – Superman, X-Men, Spider-Man, Rychlé šípy, Čtyřlístek, ...

- http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%BD_Egypt#/media/ File:Tomb_of_Nakht_(2).jpg
- http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks
- http://cs.wikipedia.org/wiki/Tapis%C3%A9rie_z_Bayeux#/media/ File:Bayeux_Tapestry_WillelmDux.jpg
- http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks#/media/File:YellowKid.jpeg

Komiks může být příjemným zpestřením výuky

Zábavným způsobem procvičíme slovní zásobu, čtení s porozuměním textu i schopnost fabulace.

Rozvineme kreativitu a představivost žáků.

Komiks nám může i pomoci s harmonizací sociálního klimatu ve třídě – diskrétně rozkryje stres, nejistotu, ale i šikanu či neuspořádaný rodinný život.

Fotografie ze školního výletu, adaptačního kurzu z rodinného prostředí, … opatříme bublinami a žáci dopíší text – samostatně nebo ve skupinách.



"Tvůj život v komiksu" – Bill Zimmerman (americký autor)

Komiksy, které najdeme v knize, vyžadují aktivní spolupráci – děti doplňují texty či obrázky a tak mohou

kreslit a psát o vlastním životě,

Kantor Ideál

- rozhodovat, co komiksové postavy říkají nebo si myslí,
- dokreslovat a dotvářet příběhy,
- relaxovat, hrát si a tvořit, zamýšlet se nad tím, kdo jsem,
- nebo si zkrátka vytvořit svůj vlastní, zcela původní komiks.

http://obchod.portal.cz/Foto/komiks/tvuj_zivot_v_komiksu_pro_pedagogy.pdf

Komiks a znaky a pojmy

Kreslený příběh v chronologicky uspořádaných panelech s doprovodným textem.

- Panel jeden obrázek zachycující okamžik (přechody mezi panely fungují jako filmový střih)
- Strip krátký komiks 3 až 5 panelů v proužku
- Bublina prostor pro text nebo myšlenku
- Doprovodné texty vypravěče obdélníky v jednotlivých panelech
- Postavy stylizované i karikatury
- Prostředí realistické



Komiks – jak na to



1 – Námět a osnova příběhu

Promyslíme a připravíme tradiční osnovu:

- Úvod (seznámení s prostředím a s hlavními postavami)
- Stať (zápletka, růst dějového napětí, zvrat)
- Závěr (rozuzlení řešení)

2 – Prostředí

Navrhneme (vybereme) mapu prostředí a zvolíme vhodné reálie.

3 – Rozdělení scén

Příběh rozfázujeme na jednotlivé obrazy. Promyslíme počet obrazů, změny prostředí, množství postav a jejich charaktery. Příběh nemusí být zaznamenán beze zbytku – dílčí informace čtenář pochopí ze souvislostí.

4 – Obrázky

Přejdeme ke konkrétní realizaci – pracujeme se scénářem. Rozkreslíme jednotlivé panely. Nejprve skicujeme tužkou, v další fázi vytáhneme definitivu fixem, nebo tuší a nepotřebných tahů tužky se zbavíme. Méně zruční kreslíři mohou panely jen seskládat z dostupných obrázků nebo fotografií.

5 – Texty a bubliny

Formy – dialogy, vnitřní monology, komentáře. Texty píšeme rukou (nebo volíme font tohoto charakteru).

Texty opatříme bublinami (tvar je symbolický) – hladké – přímá řeč; myšlení – obláček; ostré hrany – křik, zubatý okraj – reprodukovaný hlas.

Lze vytvořit i němý komiks bez dialogových a narativních textů (doplnění okolností děje).

6 – Barvy

Na závěr kolorujeme – barvy umocňují příběh, dotváří atmosféru, mohou mít symbolický význam.

Dobrý komiks může být směle i černobílý.

Komiks – zkusíme to s Archimédem

1 – Námět a osnova příběhu

Archimédův zákon – královská koruna

Podle jeho vyprávění se kdysi syrakuský král Hierón II. obrátil na svého přítele Archiméda, aby mu pomohl vyřešit dilema, které měl se svým osobním zlatníkem. Panovník zlatníkovi předal kilogram zlata, aby z něj zhotovil korunu ve tvaru vavřínového věnce. Zlatník se činil a zanedlouho vládci odevzdal překrásnou korunu, jejíž hmotnost odpovídala množství zlata, které od krále obdržel.

Panovník měl podezření, že klenotník část zlata při tavení nahradil levnějším kovem, třeba stříbrem nebo mědí. Chtěl se o počestnosti nebo naopak o hamižnosti zlatníka přesvědčit, aniž by korunu poničil. Obrátil se proto na přítele Archiméda. Archimédés přemýšlel, kudy chodil. Při návštěvě veřejných lázní si povšiml, že se výška vodní hladiny v kádi měnila podle toho, nakolik se do ní nořil.

Tehdy prý Archiméda náhle napadlo řešení. Vyběhl nahý na ulici, namířil si to rovnou do královského paláce a přitom stále vykřikoval – *Heuréka!* (*Našel jsem!*). Není vyloučeno, že toto vyprávění je pouhým apokryfem, nicméně řecké slovo heuréka se dnes používá na celém světě jako zvolání při náhlém a nečekaném objevu. V lázních přišel Archimédés na to, že důležitá je nejen hmotnost tělesa, v tomto případě koruny, ale také objem, který zaujímá.

K výše zmíněnému příběhu nutno pro pořádek dodat, že zlatník byl nakonec popraven, protože královská koruna vytlačovala více vody, než by způsobilo stejné množství ryzího zlata.

- a) Archimédés a král
- b) Podezření na podvod
- c) Řešení úkolu lázně
- d) Objev

2 – Prostředí

- a) Archimédés atrium vila
- b) Lázně
- c) Královský palác

3 – Rozdělení scén

- a) Archimédés přichází Hierón II. + vypravěč
- b) Král podezření na podvod + text vypravěče
- c) Archimédés přemýšlí složitost výpočtu objemu (členitost koruny)
- d) Lázně nápad
- e) Zákon
- f) Heuréka běží k paláci

Kantor Ideál





b) skica



Kantor Ideál

5 – Texty a bubliny

- Rámeček text vypravěče uvede do děje
- Dialogová bublina Archimédés a král
- Myšlení Archimédés
- Výkřik Archimédés



6 – Barvy

a) černobílé varianty b) černobílá + barevný akcent c) barvy plnohodnotně



Komiks – tvoříme online

Kantor Ideál

Stripcreator (anglicky) - http://www.stripcreator.com/

Asi nejjednodušší pomocník pro rychlou a snadnou tvorbu komiksů. K dispozici máte pouze trojdílný komiks, v každé části komiksu mohou být maximálně dvě postavy, které nejde nijak přemisťovat.

Pokud si chcete komiks uložit na tomto webu, musíte se **registrovat** (posléze se **přihlásit** – heslo vám po registraci přijde mailem, změnit si ho můžete po přihlášení v sekci "edit account").

Create an account : stripcreator - Internet Explorer	P 🗴 49 🗢 create an account : striporea X			1	∎∎ ∩ ★ f	N C
soulor úpravy Zohrant Oblibené pološky Nastroje Nápové stripcreator	6 	make a comic	register	log in : top	rated : faq : wiki : forums obscenity filter is on	^
Create a new ac	Count I address, enter the words in the box and word will be e-mailed to you.					
User name	Unitrop					
Create Account	Zadejte text	TCHA				
back to the front page						

Komiks si můžete vyrobit i bez registrace a přihlášení, ale na webu si ho neuložíte a můžete si ho zkopírovat pouze přes klávesu PrintScreen.

Tvorba komiksu

V pravé části modrého horního pruhu webové stránky klikněte na "make a comic". Objeví se základ komiksu. Vlevo nahoře volíte počet panelů, vpravo pozadí v panelech (nádodně).

ipcreator		make a comic : reg	ister log in	top rated	faq wiki forums obscenity filter is on
create a new ac	count ill address, enter the words in the box and sword will be e-mailed to you.				
Jser name	untop				
mail Address	Zadejte text	ICHA **			

Obsah panelů nastavujete pomocí nabídek pod nimi.



Pod každým dílem komiksu nastavujeme:

- levou postavičku (left character)
 - kategorie (category) lze volit i bez postavy (none)
 - vzhled (character)

İdeál

- text do bubliny (dialog)
- typ bubliny (type) výběr mezi řečí a myšlenkou
- pravou postavičku (right character) nastavujeme podobně jako levou postavičku
- pozadí (background)
 - základní typ pozadí (category) např. kancelář (office), lze volit i bez pozadí (none)
 - přesnější typ pozadí (background) např. zasedací místnost (boardroom)
- nadpis panelu (narration) pozor na diakritiku (vyzkoušejte vaše prohlížeče a jejich nastavení, někdy mohou být s diakritikou potíže)
- pod prvním panelem je tlačítko "Clone Panel" zkopíruje 1. panel do ostatních panelů

Postavičky nelze nijak přemísťovat, výběr nastavení není zbytečně velký, což může být výhodou – komiks vytvoříte snadno a rychle, někdy potřebujete, aby komiks vypadal vždy stejně a jen se obměňoval text.

Hotový komiks

Hotový komiks si můžeme uložit (na webu StripCreator) – kromě názvu komiksu musíte zadat i login (uživatelské jméno) a heslo – pokud jste přihlášeni, web vám to předvyplnil.

Po uložení dostanete odkaz na komiks (např. http://www.stripcreator.com/comics/ podlena/576116) ve formě URL, na které je komiks k vidění. Komiks můžete jednoduše sdílet na Twitteru nebo Facebooku (odkazy pod uloženým komiksem vpravo).

Comics Creator – *http://comicscreator.cz/*

Pro tvorbu komiksů musíte být přihlášeni, ovšem lze to jen přes účet na facebooku.

Tvorba komiksu

Klikněte na "Create", objeví se základ komiksu.



Dole objevíte následující odkazy: Bubbles, Characters, Objects, Backgrounds a Save. Postupovat bychom mohli např. takto:

- Backgrounds výběr pozadí najeďte myší na slovo "Backgrounds", objeví se nabídka různých pozadí (na čtyřech "stránkách") – klikněte na vybrané pozadí. Pozadí se dá kdykoli změnit. Pozadí je tvořeno jedním obrázkem, poslední z nabízených pozadí je typický komiksový trojpanel.
- 2. Characters postavičky na výběr je celkem 86 postaviček. Vybranou postavu chyťte myší a přesuňte do scény. Postavu můžete natočit (šipky vpravo nahoře vedle postavičky) doleva, případně doprava, můžete ji kdykoli přesunout (tažením myší), případně ze scény smazat (křížkem vpravo nahoře vedle postavičky).
- 3. **Objects** objekty přes 40 různých objektů. S objekty se pracuje podobně jako s postavičkami.
- 4. **Bubbles** bubliny 16 různých typů bublin, do kterých můžeme psát text (klikněte do bubliny a pište). Bubliny můžeme rovněž natáčet a mazat.

Hotový komiks

 Save – uložení – zapište jméno komiksu a klikněte na "Publish" (publikovat). Systém komiks uloží (je veřejně dostupný) a současně vám dá jeho URL adresu ke sdílení, např. *http://comicscreator.cz/show/21724*.

Pixton – http://www.pixton.com/

Stránka vám nejprve nabídne výběr jazyka, kde sice chybí čeština, ale v nabídce je slovenština.

Úvodní nabídka pak rozděluje aplikaci podle uživatele:

- Zábava pro osobní použití, omezené funkce.
- Školy pro studenty zdarma, pro učitele zdarma jen 30denní verze.
- Business komerční využití.

Po přihlášení dostanete nabídku k tvorbě komiksu nebo tvorbě postavy.

Tvorba postavy

Kantor

Ideál

Vyberte si ze dvou vstupních postav (muž, žena) a potom máte možnost tuto základní postavu upravovat (v celkem 61 krocích).

Tvorba komiksu

Vybrat si můžete základní rozložení komiksu:

- Klasika (jednořádkový komiks).
- Zábavný (dvouřádkový komiks).
- Extradlouhý (až stořádkový komiks).
- Plakát (jeden zato velký panel).
- Freestyle (panely libovolného tvaru).

Po výběru základního rozložení a počtu panelů, klikněte na vybraný panel a upravte ho:

- Přidejte postavu velký výběr. Postavu můžete zvětšovat/zmenšovat i otáčet. Samořejmě ji můžete z panelu smazat. U vybrané postavy můžete měnit: umístění, výraz, vzhled, proporce a viditelnost (šipkami dole posunujete postavu více do popředí, případně do pozadí).
- Přidejte bublinu po výběru bubliny uvidíte opět velkou nabídku možných nastavení bubliny a textu.
- Přidejte rekvizitu opět velký výběr rekvizit.
- Přidejte pozadí opět velký výběr. Pozadí je složeno z objektů, na které můžete kliknout a takto vybranou část pozadí můžete zvětšovat, nebo zmenšovat, a můžete s ní otáčet; můžete ji také smazat.
- Přidejte obrázek nejen z webu Pixton, ale třeba i z Flickeru.

Daný panel můžete samostatně uložit, změnit barvu pozadí a nastavit barevný přechod pozadí.

Scénu na panelu můžete uložit jako pozadí nebo jako sadu rekvizit. Pozadí lze i otočit podle svislé osy.

Hotový komiks

Platící uživatel webu Pixton může komiks vytisknout nebo stáhnout.

Neplatící uživatel může komiks publikovat – opět získáte URL adresu pro sdílení komiksu, např. *http://Pixton.com/sk/:28rn634g*.

ToonDoo - http://www.toondoo.com/

V aplikaci ToonDoo lze vytvářet i jiné projekty než komiksy (např. ToonBook).

Je třeba se registrovat a poté vyčkat na aktivační mail. Pak se teprve můžeme přihlásit.

Po přihlášení kliněte na Toons / Create Toons a vyberte rozložení panelů.

Aplikace Toondoo má opravdu bohatou nabídku funkcí a nástrojů:

- rozsáhlou sadu postaviček, pozadí, klipartů, rekvizit apod.
- umožňuje vložení a úpravu nebo přizpůsobení obrázků uživatele,
- můžete upravovat výraz postaviček.

Obrázky umístěné do jednotlivých políček můžete posouvat, otáčet, přetáčet, zvětšovat nebo zmenšovat; můžete je přesouvat do popředí nebo do pozadí, případně mazat. Jednotlivé panely lze klonovat a také měnit jejich pořadí.

Hotový komiks

Výsledný komiks můžete uložit včetně klíčových slov, popisu a nastavení sdílení (zadáte mailové adresy – adresátům přijde odkaz).

Uložené komiksy najdete v sekci Toons / My ToonDoos – kliknutím vyberte komiks, objeví se okno s komiksem a pod ním řada ikon nástrojů pro informaci a práci s komiksem:



Další odkazy na aplikace pro tvorbu komiksů

- Make beliefs comix http://www.makebeliefscomix.com/
- Professor Garfield http://www.professorgarfield.org/pgf_home.html
- Comiqs http://comiqs.com/editor/
- Puruplo http://www.purpulo.cz/

Komiks – náměty na cvičení

1. část školení – kresleno rukou nebo grafickým editorem (možnost využít obrázky ve složce Obrázky) Archimédés, jak jsem na to přišel – návod najdete v textu ke školení

2. část školení – práce s fotografiemi (stačí MS Word nebo jakýkoli grafický editor)

Školní výlet, kdy a kam to vlastně jedeme – 1 fotka (fotku lze získat ze složky Fotky, stáhnout z internetu, nafotit svoje vlastní přímo na školení)

Paridův soud – série tří fotek

Kantor

Ideál

(fotky lze získat ze složky Fotky, stáhnout z internetu, nafotit svoje vlastní přímo na školení)

3. část školení – práce s online aplikacemi

(nejprve videoukázka, potom samostatná práce) – náměty:

- Škola, co se mi líbí/nelíbí na vzdělávání (na naší škole, na naší třídě)
 lze využít jako prevenci před patologickými jevy
- Jídelna, jak mi chutná
- Koníčky, jak trávím volný čas
- Staré pověsti české, O Bivojovi (O Libuši, O Přemyslovi, Oldřich a Božena, ...)
- Mytologie, Sisyfovská práce (Tantalova muka, Jablko sváru, Achillova pata, ...)
- Objevy a vynálezy, Gravitace (Balón, Penicilin, Sendvič, ...)
- Predátor, mimikry
- Co je to, když se řekne...

(Jablko poznání, Jobova zvěst, Lazar, Gordický uzel, Toho bohdá nebude, aby český král z boje utíkal, Blaničtí rytíři, Kostky jsou vrženy, Království za koně, Grázl, Panický strach, ...)





VZDĚLÁVÁNÍ ŘEDITELŮ



MENTORING



METODIK ICT VE ŠKOLE



CO UŽ MÁME



CO CHCEME



OBOROVÉ DIDAKTIKY



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ