



FILM

METODIKA PRO UČITELE

FILM

Vítáme Vás v projektu Techmania Digital series,

zde si lze vybrat z několika hlavních výukových bloků, ve kterých se věnujeme různým tématům s pomocí dílčích kapitol dané problematice více do hloubky.

Výukové bloky byly vytvořeny v souladu s RVP ZV 2021 tak, aby vzdělávání a rozvíjení klíčových kompetencí dítěte vedlo ke zkoumání přírodních faktů a jejich souvislostí s využitím různých empirických metod poznávání (pozorování, měření, experiment) i různých metod racionálního uvažování.

Seznam očekávaných výstupů podle RVP ZV 2021:

<i>RVP ZV 2021 zařazení</i>	<i>Žák:</i>
FAV - 5 - 1 - 01	experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace
FAV - 5 - 1 - 06	pozná některé historické přístroje užívané v minulosti k zachycení a promítání pohybu
FAV - 5 - 1 - 07	slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného); zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek
FAV - 5 - 1 - 06	ve spolupráci s učitelem dílčím způsobem analyzuje použité prostředky a principy v ukázkách promítnutého filmu
FAV - 9 - 1 - 01	pracuje se základními prvky filmového záběru (velikost, úhel, obsah) a tvořivě je užívá v jednoduchých praktických cvičeních a námětech
FAV - 9 - 1 - 02	při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu
FAV - 9 - 1 - 05	pracuje samostatně s jednoduchou kamerou a ovládá její základní funkce pro svůj tvůrčí záměr



FILM

FAV - 9 - 1 - 06	na základě zkušenosti získaných při práci s kamerou rozeznává základní rozdíly mezi zrakovým vjemem jasové reality a její reprodukcí a uplatňuje je ve vlastní tvorbě
FAV - 9 - 1 - 07	uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý stříhový program pro jednoduché filmové vyprávění
FAV - 9 - 1 - 08	zhodnotí význam základních sdělovacích funkcí a estetických kvalit obrazové i zvukové složky audiovizu a záměrně s nimi pracuje při natáčení i skladebném dokončování vlastního projektu
FAV - 9 - 1 - 09	rozeznává základní výrazové druhy filmové tvorby (dokument, fabulace, animace) a chápe podstatu jejich výrazových prostředků
ČJS - 3 - 3 - 02	pojmenuje některé rodáky, kulturní či historické památky, významné události regionu

Doporučujeme Vám si nejprve na úvod přečíst, ve Vámi vybraném výukovém bloku, hlavní souhrnné informace zobrazené v levé části stránky. Následně objevujte kapitoly v pravé části obrazovky věnované konkrétním tématům. V každé kapitole najdete podpůrné video, jemuž je třeba věnovat pozornost a shlédnout jej pro správné vyřešení kvízové otázky zobrazené níže pod videem. Pod videem taktéž najdete doplňující text, týkající se vybrané kapitoly. Správnost řešení kvízové otázky se zobrazí ihned po zvolení jedné z nabízených možností.

Na hlavní stránce výukového bloku najdete i přiložený pracovní list¹ ve formátu *.pdf*, který buďto vytisknete na papír ve formátu A4, nebo s ním pracujete s dětmi pomocí interaktivní tabule ve třídě. Upozorňujeme, že přiložené pracovní listy obsahují shrnutí celého výukového bloku, nikoliv jen dílčí kapitoly. Aby byli žáci schopni pracovní list vypracovat, je třeba, aby si přečetli úvodní informace v daném bloku, věnovali se i dílčím kapitolám a shlédli i přiložená videa.

¹ Správné řešení pracovního listu naleznete na hlavní stránce výukových bloků v pravé dolní části pod symbolem klíče.



FILM

Časová náročnost videí se pohybuje v rozmezí od 2 do 5 minut. Pokud byste chtěli shlédnout videa z Vámi vybraného jednoho bloku najednou, zabere Vám to zhruba 26 minut času.

Výukový blok: FILM

- **Únik z potápějící se lodi (3:30)**
 - filmové efekty a triky; první filmové přistání na Měsíci- animované miniatury s živými herci 1942; loutková animace Medúzy ze Souboje titánů včetně scén s kostlivci; klíčovací pozadí; motion capture; CGI počítačově generované zobrazení
 - *klíčová slova:* iluze, animace, loutková animace, klíčovací pozadí, počítačová animace
- **Pojízdná kamera (3:56)**
 - role kameramana a náplň jeho práce při natáčení filmu; osvětlovací technika; využití kamerového stabilizátoru, jeřábu a kamerové jízdy
 - *klíčová slova:* kamera, kamerový jeřáb, stabilizátory, kamerová jízda
- **Klíčování (4:22)**
 - popis techniky klíčování v dřívějších dobách a jak je tomu dnes; vysvětlení toho, proč se při natáčení používá převážně zelené nebo modré plátno
 - *klíčová slova:* kamera, klíčování
- **Matrix (2:58)**
 - technologie zpomaleného obrazu; popis techniky zmrzlého času a bullet time z filmu Matrix; klíčovací plátno
 - *klíčová slova:* zmrzlý čas, bullet time, klíčovací plátno, fotoaparát
- **Animovaný film (4:05)**
 - popis techniky tvoření animovaného filmu; popis a ukázka fenakistiskopu; historie vytvoření filmového snímku; metoda stop motion; metoda motion capture



- *klíčová slova*: animovaný film, animace, fenakistiskop, fotografie, motion capture
- **Nakloněná rovina (3:13)**
 - návod na filmové triky; stop trik; perspektivní trik; nakloněná rovina
 - *klíčová slova*: lidské srdce, oběhová soustava, tepová frekvence
- **Nakloněná místnost (3:58)**
 - filmová technika dokreslovačka na skle a její využití; zadní a přední projekci; technika klíčování; technika využívání modelových staveb a miniatur
 - *klíčová slova*: dokreslovačka, zadní projekce, přední projekce, klíčování, modelové stavby a miniatury

Časová náročnost všech videí výukového bloku film činí 26 minut.