

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
Katedra výtvarné výchovy



Animovaná tvorba a její možnosti využívání  
ve vzdělávání

Bc. Patrícia Čmíková

DIPLOMOVÁ PRÁCA

Olomouc 2019

vedúci práce: doc. Mgr. Vladimír Havlík

Prehlasujem, že som uvedenú prácu spracovala samostatne za použitia literatúry uvedenej v zozname literatúry. Súhlasím, aby práca bola uložená na Univerzite Palackého v Olomouci v knižnici Pedagogickej fakulty a používana k študijným účelom.

V Olomouci dňa 10. decembra 2019

.....

Ďakujem vedúcemu diplomovej práce doc. Mgr. Vladimírovi Havlíkovi za odborné vedenie, motiváciu a rady. Ďakujem mojim priateľom za cenné názory a vypočutie. V neposlednej rade ďakujem mojej rodine a všetkým mojim priateľom, ktorí počas štúdia stáli pri mne.

## Obsah

ÚVOD.....	1
CIELE.....	2
1. TEORETICKÁ ČASŤ .....	4
1.1. TECHNOLOGICKÝ PROGRES A JEHO VÝZNAM V NAŠOM ŽIVOTE .....	6
1.1.1. Pohľady autorít .....	8
1.1.1.1. Pohľad Manfréda Spitzera - kniha „Digitálna demencia“ .....	8
1.1.1.2. Pohľad Daphne Bavelier - akčná počítačová hra .....	9
1.1.1.3. Pohľad Dalibora Frývaldského - kritické myslenie v kontexte nových technológií .....	10
1.1.2. Rozhovor v RTVS s Michalom Mjartanom na tému virtuálna realita v pracovnom prostredí.....	11
1.2. IQ vs. EQ (EI) .....	12
1.3. Dôležitosť systému vzdelávania .....	16
1.3.1. Význam kvality a profesionality učiteľa vo vzdelávaní.....	17
1.3.2. Dôležitosť efektivity vyučovania .....	23
1.4. TÍMOVÁ SPOLUPRÁCA, PROJEKT A PROJEKTOVÁ VÝUKA .....	24
1.4.1. Využitie projektu a projektovej výuky vo vzdelávaní.....	26
1.5. Animovaná tvorba a jej možnosti využívania vo vzdelávaní.....	27
1.5.1. Výhody, ktoré sa dajú prostredníctvom tvorby animácie vo vzdelávaní použiť 31	
1.5.2. Začlenenie animovanej tvorby ako projektu vo vzdelávaní .....	36
1.5.3. Animovaná tvorba profesionálne vs. Animovaná tvorba ako vzdelávací prostriedok .....	40
1.5.4. Krátky úvod do animovaného filmu .....	41
1.5.4.1. Pojem animácia (etymológia slova).....	41
1.5.4.2. Technický popis.....	42

1.5.4.3.	Druhy animovanej tvorby .....	42
1.5.4.4.	„Storytelling“ a „storyboard“ .....	42
1.5.4.5.	Technologické postupy v českej animácii .....	43
	Kreslený film .....	43
	Bábkový film .....	43
	Ploškový film .....	44
	Poloplastický film .....	44
	Rotoskopia .....	44
	Počítačová animácia .....	45
1.5.4.6.	12 princípov animovanej tvorby .....	45
2.	DIDAKTICKÁ ČASŤ .....	46
2.1.	PIAGETOVA TEÓRIA KOGNITÍVNEHO VÝVOJA DIEŤAŤA .....	46
2.2.	Didaktické projekty .....	47
2.2.1.	ZUŠ Uničov „Draci“ .....	47
2.2.2.	Projekty Dánsko .....	55
2.2.2.1.	Projekt Skive .....	56
2.2.2.3.	Tábor animovanej tvorby .....	67
2.2.2.4.	Workshop na Buseiness academy of Aarhus .....	84
2.2.2.5.	Krúžok animovanej tvorby .....	92
2.3.	Návrh didaktického projektu .....	93
3.	PRAKTICKÁ ČASŤ .....	97
3.1.	„Budúcnosť“ .....	97
3.2.	Projekty v rámci VIA University College v Dánsku .....	97
3.2.1.	Projekt Mental Healthcare .....	98
3.2.2.	Projekt „Milkill“ .....	100
3.3.	Ďalšie projekty .....	102

Prezentácia diplomovej práce na University of Derby, Anglicko .....	102
ZÁVER .....	103
POUŽITÁ LITERATÚRA A INFORMAČNÉ ZDROJE .....	104
Knižné .....	104
Internetové zdroje .....	108

# ÚVOD

K animovanej tvorbe a následne k jej využívaniu vo vzdelávaní som dospela postupne prostredníctvom mojej umeleckej tvorby do ktorej som začala stále viac zapájať nové médiá, ktorých animovaná tvorba je súčasťou. Podnetom pre využitie animácie ako vzdelávacieho prostriedku je môj záujem o tematiku spolupráce a osobného rozvoja, kde sa dá animácia ako edukačný a umelecký prostriedok uplatniť na základe jej širokého medzioborového potenciálu ako u detí tak aj u dospelých.

Okrem záujmu o samotnú tvorbu animovaných filmov ma zaujíma jadro problémov spojených s otázkou nových médií v dnešnom svete na čo sa určitým spôsobom viaže aj jadro vzniku osobných a tým aj určitých globálnych problémov, ktoré zároveň nové médiá odkrývajú. Či už ide o problematiku enviromentálneho prostredia, korupciu, vojny, šikanu až po samotné individuálne, osobné problémy. Môže sa preto zo začiatku tejto práce javiť, že animovaná tvorba nieje adekvátne v práci na úvod zahrnutá avšak z môjho pohľadu sa dá animovaná tvorba ako výtvarný prostriedok vo vzdelávaní prioritne využiť okrem rozvíjania umeleckého potenciálu práve v medziodborovom, sociálnom a psychologickom kontexte, ktorý prednostne rozoberám v teoretickej časti tejto práce.

Všetko funguje v rámci kontextov a je potrebné sa na veci pozerat' z viacerých uhlov pohľadov. Výtvarno je taktiež okrem estetického hľadiska veľkým odrazom ľudskej psychiky a toho ako premýšľame. Preto je aj moje zamýšľanie sa nad významom animovanej tvorby vo vzdelávaní a jej možnosťami využívania prepojené širšie, medzioborovými kontextami a ich presahmi. Diplomová práca je môj osobný pohľad na danú problematiku založený na mnou preštudovanej odbornej literatúre a mojich osobných skúsenostiach.

V teoretickej časti pokladám za dôležité rozobrať v danej problematike všeobecne význam technológií v spojitosti s efektivitou vzdelávania, ktorého je zároveň nevyhnutnou súčasťou aj profesionalita a kvalita učiteľa. Približujem pojem emočná inteligencia, ktorý hrá významnú rolu v tom akým smerom sa bude naše vzdelanie, premýšľanie a tým aj náš život uberať. Prostredníctvom animovanej tvorby a jej prvkov v procese tvorby je možné emočnú inteligenciu ovplyvňovať a rozvíjať, pričom sa rozvíja taktiež spolupráca, ktorá napomáha fungovaniu našej spoločnosti. V súvislosti s tým popisujem projektovú metódu a využitia animácie ako projektu vo vzdelávaní ako východisko pre spoluprácu, ktorá je pri tvorbe animovaného filmu dôležitým základom

a od ktorej sa primárny význam animovanej tvorby vo vzdelávaní v mojom ponímaní odráža spolu so samotným umeleckým prínosom.

V didaktickej časti popisujem školské projekty animovanej tvorby s deťmi aj dospelými a ich postup, ktoré som mala možnosť vytvoriť ako lektorka sama či v spolupráci s ďalšími študentami, kompetentnými osobami v Českej republike, ale aj v zahraničí.

V praktickej časti následne popisujem vlastné animované a intermediálne projekty vytvorené samostatne aj v spolupráci s mojimi spolužiakmi, priateľmi či kolegami, ktoré sa viažu na danú problematiku a uvádzam nadobudnuté skúsenosti, ktoré ma v rámci danej témy k väčšine mojich doterajších názorov priviedli, či ich upevnili. Zároveň navrhujem alternatívny program do škôl s využitím animovanej tvorby, ktorý je podložený vlastnými praktickými skúsenosťami.

Verím, že práca môže inšpirovať k činnosti čitateľa tejto práce podľa vlastného uváženia či záujemcov o danú problematiku.

## **CIELE**

Primárnym cieľom tejto diplomovej práce je poukázať na široký potenciál využívania animovanej tvorby ako umeleckého prostriedku vo vzdelávaní a prostredníctvom nej tak zlepšovať intelektuálne vedomosti, zároveň vzťahy k spoločnosti a vzťah k sebe samým. Táto práca poukazuje na dôležitosť vytvárania a uvedomovania si základných ľudských hodnôt prostredníctvom animovanej tvorby ako reakcia na súčasné dianie vo svete aj u nás. Je potrebné viesť ako deti tak aj dospelých k porozumeniu a spolupráci. Animovaná tvorba ako umelecké odvetvie má potrebný potenciál daný cieľ naplňovať. Tvorba animovaného filmu s cieľom vzdelávať umožňuje pri správnom aplikovaní hľadanie a súčasne rozvíjanie našej individuality, a vedenie k samostatnému kritickému mysleniu od ktorého sa odvíja následne ďalšie naplňovanie cieľov spoločnosti ako individuálnych tak aj globálnych. Kritické myslenie a naša vlastná individualita je momentálne otázkou, ktorou sa ako ľudstvo musíme vo veľkom zaoberať.

Zároveň je cieľom tejto diplomovej práce poukázať na zaujímavý, aktívny spôsob učenia sa, ktorý študentov baví a tak si prostredníctvom využitia animovanej tvorby vo vyučovanom predmete môžu odniesť čo najviac - ako po intelektuálnej tak po emočnej a hodnotovej stránke. Taktiež proces tvorby umožňuje rozvíjať vzťah k umeniu.



Cieľovou skupinou sú primárne žiaci druhého stupňa základnej školy až štvrtého ročníka strednej školy vo veku jedenásť rokov až devätnásť rokov, zároveň aj študenti vysokých škôl a univerzít.

Dané uvedené postupy v tejto práci pri tvorbe animovaného filmu ako vzdelávacieho prostriedku je možné s určitými zmenami aplikovať aj na staršie vekové kategórie v rámci upevňovania tímov, či už v štátnej alebo v súkromnej sfére. Diplomová práca môže slúžiť aj ako uvedenie do problematiky a pomôcka pre učiteľov, ktorí by radi animovanú tvorbu do výuky začlenili.

Aby som predišla možnej dezinterpretácii môjho pohľadu na využívanie animovanej tvorby vo vzdelávaní uvádzam taktiež, čo cieľom tejto diplomovej práce momentálne nieje. Tvorba komerčne využívaného animovaného filmu, ktorý sa ide prezentovať širokej verejnosti je samo o sebe veľmi náročný a časovo zdĺhavý proces. Preto cieľom tejto diplomovej práce nieje „vychovávať“ animátorov. Táto diplomová práca však využíva prvky tímovej spolupráce a umelecké zložky ktoré tvorba animovaného filmu obsahuje a ktoré napomáhajú utvárať naše hodnoty. Zároveň však nevyklučuje vytvorenie motivácie žiaka k ďalšiemu progresu a priblíženiu k profesionálnemu levelu či nevyklučuje vznik kvalitných školských projektov, ktoré sa dajú využívať aj naďalej na pokročilejšej úrovni.

Cieľom tejto diplomovej práce taktiež nieje jednostranné zameranie sa na kritizovanie postupov vo vzdelávaní. Som si vedomá, že je potrebné vnímať veci z viacerých uhlov pohľadu. Bez poskytovania a zavádzania riešení samotná kritika tak častokrát stráca na význame. Preto konštruktívna kritika v tejto diplomovej práci slúži primárne ako motivačný prvok pre zlepšenie súčasného systému. S tým súvisí aj moja podpora už započatých zmien, ktoré je potrebné rozvíjať a upevňovať.

# 1. TEORETICKÁ ČASŤ

„Jediné, čím sa ľudstvo vykúpi, je spolupráca.“ - Bertrand Russel

Animovaná tvorba je podstatnou súčasťou a taktiež ukážkou vývoja nových médií, nových technológií. Je úzko spätá s pokrokom, ktorý sa neustále deje pričom je tu stále využívaná remediácia, čo znamená, že sa stále využívajú princípy starých technológií v kombinácií s novými technikami. Vo virtuálnom prostredí, ktorého animácia je podstatnou súčasťou prebiehajú neustále inovácie. Animácia sa stáva populárnym komunikačným vizuálnym prostriedkom. Využíva sa stále viac v medzioborovej komunikácií. Vo veľkom využíva psychológiu. Vznikajú stále nové projekty kedy okrem iného aj veda a animovaná tvorba kooperujú, približujú určité fakty a robia ich zrozumiteľnejšie pre širokú verejnosť.

Zároveň je animovaná tvorba založená doposiaľ na tímovej spolupráci, čo vytvára možnosť pracovať v rámci vzdelávania zo sociálnymi aspektami dieťaťa, či aj dospelého človeka. To umožňuje zlepšovať kompetencie, ktoré máme v rámci rámcových vzdelávacích programov a ako ľudia dosahovať. Animácia je primárne taktiež umelecké médium, preto je dobrým prostriedkom ako zúčastnených spájať s novými technológiami prostredníctvom umeleckej tvorby. Stále sa pri jej tvorbe používajú aj klasické technológie a teda aj práca s materiálom. Pri tejto činnosti sa rozvíja súčasne kreativita, kritické myslenie, vzťah k umeniu a jeho hodnotám. Veľkou výhodou animovanej tvorby ako prostriedku vzdelávania je, že má veľké množstvo alternatív spracovania ako po technologicko-umeleckej stránke tak po tématickej stránke, preto v rámci procesu tvorby si v nej môže nájsť každý to čo mu prospieva a spájať tak svoj potenciál v rámci tímu s potenciálom ostatných. Takto je možnosť sa dostať cez kvalitný proces ku kvalitnému výsledku.

Keď som začínala písať túto diplomovú prácu, mala som tendenciu zaoberať sa primárne novými technológiami a novými médiami, na ktoré reaguje aj umenie ako na príklad bio-art apodobne, ktoré sa stali súčasťou všetkých sfér ľudského života a ktoré nás vo veľkom ovplyvňujú. Súčasťou tohoto skúmania bolo aké majú nové médiá plusy a mínusy v praxi a následne možné návrhy na reguláciu a vytvorenie balansu.

Avšak popisovaním pozitív a negatív vznikajúcich pri využívaní nových médií som sa odklonila od podstaty toho, kde podľa mňa skutočný problém vzniká. Stále viac som začala cítiť, že to ako sa na danú vec pozerám nevyrieši príčinu daných problémov. Tým mám na mysli štýl, akým sa ľudstvo k sebe samým a ku svojmu okoliu často správame. S tým súvisia aj následky tohoto správania a to ako ich môžeme meniť.

Niekoľko by mohol namietat', že v rámci oboru výtvarná výchova riešenie daných problémov nieje na mieste. Avšak všetko funguje v rámci kontextov a preto aj napriek tomu, že táto diplomová práca vychádza z umelckého zamerania, ako v minulosti tak aj v súčasnosti má umenie a vizuálne veľký vplyv na naše myslenie. Taktiež umenie funguje v kontextoch, ktoré ovplyvňujú chod spoločnosti. Samotná animovaná tvorba sa dostáva stále viac do popredia komunikácie. Preto si myslím, že je potrebné danú medzioborovosť vnímať a využívať výhody možnosti prepojenia. Práve výtvarná výchova a v rámci nej aj animovaná tvorba z dôvodu ich flexibilitnosti a variability majú pri ich plnom využití možnosti ako dať kontexty do súvislosti. Tak môžu vytvárať logické a trvalé poznatky a hodnoty aj v rámci širšieho medzioborového vzdelávania žiakov. Týmto nemienim, že iné umelecké médiá a techniky nemajú taktiež svoj úžitok a zmysel vo vzdelávaní.

Nové technológie a narábanie s nimi nám poskytujú určité zosilnené zrkadlo našich charakterov a toho kam smerujeme. Je dôležité si uvedomovať ako s týmito technológiami zaobchádzame, avšak dôležité je primárne si uvedomiť z čoho naše správania a tým aj vzniknuté a stále vznikajúce problémy skutočne pramenia. Pokiaľ riešime vzniknuté problémy na úrovni problematiky pozitív a negatív môžeme vyriešiť len aktuálnu situáciu a kedykoľvek sa môže daná nepriaznivá situácia zopakovať. Pokiaľ cheme problém vyriešiť, musíme ho riešiť od jadra, z ktorého tento problém pramení. Uvediem príklad. Momentálne sa vo veľkom rieši problematika nadmerného výskytu plastov v oceánoch z čoho hrozí ekologická katastrofa. Vynakladá sa úsilie odstrániť plasty z oceánu. Avšak je dôležité sa pýtať, ako je možné že daný problém vôbec vznikol. Je skvelé, že ľudia začali pracovať na rôznych projektoch, ktoré eliminujú plasty, ale dôležitejšie je aby sa problém s nadmerným výskytom už neopakoval. Taktiež to platí o klimatickej kríze a podobne. Toto všetko znamená podľa mňa primárne zmenu nášho myslenia od základov. Tým sa dostávam ku vzdelávaciemu systému, ktorý nás učí primárne riešiť dôsledky a nie príčiny a pokiaľ nezmeníme naše myslenie, problémy podobného či iného enormného charakteru sa o pár rokov objavia zas.

Podľa môjho názoru sú dané situácie vo väčšine prípadov zakotvené v nesprávne vštípených ľudských hodnotách, ktorým sa učíme od mala a v priebehu života, pričom vzdelávacie inštitúcie majú v tomto prípade veľký vplyv. Dôraz sa dlhú dobu prikladal a ešte stále vo veľa prípadoch prikladá na inteligenčný quocient. Dôležitú úlohu však rovnomerne zohráva súčasne rozvoj emočnej inteligencie, ku ktorej patrí vytváranie hodnôt ako napríklad úcta, porozumenie, empatia, tolerancia, rešpekt, spolupráca, láska a sebeláska. Tento aspekt často nieje vnímaný rovnocenne. Dané hodnoty sú podľa môjho názoru zároveň kľúčom ku väčšine ľudských problémov ako individuálnych tak následne aj globálnych, vrátane otázok individuálneho charakteru kam a ako mám ako človek v živote smerovať, či otázka globálna kam ako ľudstvo smerujeme. K tomu významne prispieva aj umenie a jeho možnosti vyjadrovania sa a komunikácie cez emócie človeka či už prostredníctvom obrazu, zvuku alebo ich zlučováním v rámci intermediálnych diel a projektov. Nové technológie nám umožnili spojiť sa s celým svetom, ale ich nesprávnym využívaním odďaľujú určitým spôsobom naše spojenie samých so sebou.

Bližšiemu spojeniu samých so sebou a rozvoju vyššie spomenutých hodnôt a vedomostí môže napomôcť efektívne práve aj animovaná tvorba vo vzdelávaní ako multimediálny umelecký prostriedok a ako forma projektovej metódy, ktorá vedie k efektívnej spolupráci a tak aj k vytváraniu hodnôt. Súčasne je možné využívať animovanú tvorbu ako prostriedok k nadobúdaniu teoretických a praktických vedomostí a zručností v rôznych vyučovaných predmetoch. Animovaná tvorba môže taktiež rôzne odbory a ich vyučovací obsah prepájať, uvádzať do logických kontextov a zblížovať. Nevyhnutnou súčasťou je zároveň lektor, učiteľ či asistent ktorý bude s týmto umeleckým nástrojom narábať v rámci výuky čo najefektívnejšie.

## **1.1. TECHNOLOGICKÝ PROGRES A JEHO VÝZNAM V NAŠOM ŽIVOTE**

V rámci priblíženia sa k užšiemu kontextu animovanej tvorby vo vzdelávaní cítim za potrebné rozobrať vplyv nových technológií na človeka v širšom kontexte z mojho pohľadu.

Nové technológie sa stali súčasťou nášho každodenného života. Často sa ale stáva, že konzumujeme vymoženosti technológií pasívne, bez hlbších vedomostí o ich možnostiach, a tak viac plýtvame časom, než ich efektívne využíváme.

Na čo sú nám všetky technológie a celý pokrok? Musíme ich za každú cenu do nášho života implementovať? Pokiaľ sa chytím slovného spojenia „za každú cenu“, tak odpoveď z môjho momentálneho uhlu pohľadu je nie. Za každú cenu táto masívna implementácia zmysel nemá. Pokiaľ nemáme sebadeštruktívne sklony a „za každú“ cenu nechceme zničiť to, čo nám umožňuje v tejto forme fyzického tela žiť, a to je príroda, planéta Zem.

Je možné však tieto zmeny zastaviť? Odpoveď na túto otázku v rámci môjho súčasného názoru je momentálne znovu nie. Zmeny, v zmysle neustáleho vývoja do ktorého spadá aj vývoj technológií možné zastaviť nejde. Človek je odjakživa kreatívna forma života, ktorá potrebuje tvoriť a objavovať. Pre človeka je prirodzené vymýšľať a tvoriť stále niečo nové. Je to vývoj a ten je prirodzený. Čo však môžeme zmeniť je deštruktívne využívanie našich vedomostí.

„Čím väčšia je miera individuálnej slobody, tým viac záleží na osobnej zrelosti, zodpovednosti a tvorivosti každého občana. Čím viac možností sa človeku ponúka, tým viac záleží na jeho vlastných mravných a ľudských kvalitách, aby si z nich dokázal dobre vybrať.“ (Kotásek, 2001, str.13) A podľa môjho názoru aby ich vedel človek aj správne uplatniť. To, že máme slobodu neznamena, že máme právo automaticky vykonávať bez následkov čokoľvek. Sloboda je skvelá vec, ale pokiaľ s ňou človek nevie zaobchádzať má negatívne dôsledky aj pre neho samotného. Byť slobodný, avšak zároveň nebrať a neobmedzovať slobodu druhého. Tohoto si musíme byť vedomí. To kde je hranica slobody jedného človeka a začína hranica slobody druhého človeka je diskutabilné a dalo by sa to rozviesť na ďalšiu odbornú prácu. Podľa môjho názoru je to primárne v tej miere dokiaľ svojim správaním nezačneme uvádzať zámerne niekoho do nepohody. Preto je potrebné vedieť diskutovať, aby sa nezávislé osoby vedeli dohodnúť na podmienkach, ktoré vyhovujú určitým spôsobom všetkým zúčastneným stranám.

To sa odráža taktiež od využívania nových technológií, ktoré pomerne často používame k deštruovaniu enviromentálneho prostredia, čo je spôsobené aj nedostatečnou gramotnosťou v daných oblastiach.

Prírodu by sme si mali vážiť a chrániť ju. Nepodceňovať jej význam a nestavať ju pod ostatné ciele. Musíme ju brať rovnocenne a neničiť ju, k čomu momentálne ľudstvo výrazne smeruje primárne z dôvodu vidiny rýchleho, avšak pomínutelného zisku. Je dôležité pestovať k nej lásku a úctu. Nevyužívať pokrok a náš intelekt len arogantne vo

svoj prospech, ale v prospech planéty a tým aj v prospech čo možno najväčšieho počtu ľudí a živých bytostí.

„Človek je tak z povahy veci bytosťou spoločenskou. Moderné spoločnosti kladú na jednej strane stále väčší dôraz na každého jednotlivca a jeho schopnosti a práva, na druhej strane je každý človek stále viac závislý na ostatných, na celej spoločnosti, ale tiež na kvalite životného prostredia.“ (Kotásek, 2001, s. 13). Individuálne potreby človeka uspokojuje taktiež jeho okolie. Preto je dôležité vedieť komunikovať a neprichádzať tak so svojím okolím do zbytočných konfliktov, ktoré ani jednej strane v konečnom dôsledku neprinášajú úžitok.

V tomto ohľade sú zásadné dva body. Človek môže tvoriť niečo nové prvotne pre seba, zo svojho záujmu a pre rozvíjanie svojej individuality, individuálnej potreby a kreativity. Pokiaľ však záležitosti začínajú byť globálnymi či týkajúce sa okolia je potrebné si uvedomiť, či chceme objavený pokrok implementovať do života ľudí a myslieť na to, akým spôsobom, pre koho ,kde a kedy sa implementácia nových vymožeností uskutoční. S tým súvisí možný nepriaznivý vplyv na naše okolie či okolie kohokoľvek koho sa zmena týka. Pokiaľ sa má takéto zavádzanie uskutočňovať vo veľkom, je dôležité, aby to primárne smerovalo k zlepšeniu kvality nášho života a podmienok pre život, to sa týka teda rovnocenne aj životného prostredia. Popríklad musíme dávať pozor na to, aby táto implementácia nemala opačný účinok. Technológie majú množstvo výhod, a mnohokrát človeku pomohli. Musíme sa ich len sústavne učiť správne používať čo z môjho pohľadu musí regulovať štát aj v rámci určitých kvalifikačných a rekvalifikačných kurzov ako detí tak aj dospelých.

### **1.1.1. Pohľady autorít**

Pre porovnanie uvádzam pohľady troch autorít, ktoré skúmajú dopady nových technológií na človeka. Prvý z nich je psychiater, psychológ a neurovedec pochádzajúci z Nemecka, Manfréd Spitzer. Ako druhú uvádzam kognitívnu neurovedkyňu pôvodom z Francúzska, Daphne Bavelier a ako tretiu osobu uvádzam môj osobný rozhovor s Daliborom Frivaldským pôvodom zo Slovenska, technickým riaditeľom firmy Memsource v Prahe.

#### **1.1.1.1. Pohľad Manfréda Spitzera - kniha „Digitálna demencia“**

Autor knihy rozumie pod pojmom digitálne médiá počítače, smartphony, herné konzoly a v neposlednej rade aj televíziu. Tieto médiá nám podľa jeho názoru menia život. Tvrdí, že v USA dnes mladiství venujú digitálnym médiám viac času, aspoň sedem a

pol hodiny denne, čo je viac času než venujú spánku. Podľa slov Manfreda Spitzera táto informácia vyplýva z reprezentatívnej štúdie, otestovanej na vzorke viac než dvoch tisíc detí a mladistvých vo veku od osem do osemnásť rokov. Podľa jeho názoru sú základy našej civilizácie ohrozené, pretože si „vyklikávame mozog z hlavy“. Digitálne médiá nás zbavujú nutnosti vykonávať duševnú prácu, pretože to, čo sme predtým vykonávali jednoducho za pomoci rozumu, dnes nám k tomu slúžia počítače, smartphony, organizéry a navigácie. Využívanie digitálnych médií sa však môže stať návykové. Pokiaľ prestaneme používať našu myseľ a nevyvíjame duševné úsilie, nervové spoje odumierajú a nové neprežijú, pretože už niesú potrebné. Najrizikovejšou skupinou sú deti a mladiství, ktorí strácajú schopnosť učenia sa a to spôsobuje poruchy pozornosti a čítania, úzkosť, poruchy spánku a depresie, otupelosť, nadváha, úpadok spoločnosti a sklony k násiliu. (Spitzer, 2014).

Podľa Spitzera by sme mali obmedziť používanie týchto médií, aby sme zabránili digitálnej demencii. Jeho kniha mala v Nemecku a v Anglosaskom svete veľký úspech zo strany rodičov, ale odborníci sa ku knihe vyjadrovali kriticky. Je pravdou, že kniha je veľmi jednostranná a vyjadruje sa o digitálnych médiách len negatívne a možno to je dôvod, prečo obdržala kniha toľko kritiky. Myslím si, že podstata myšlienky Manfreda Spitzera je na mieste a je potrebné aby sa novými technológiami a ich vplyvom zaoberali odborníci v oblasti psychológie, neurovedy a medicíny. Taktiež si myslím, čo sa týka osobného života je lepšie digitálnych médií menej ako viac. Súčasne je potrebné si zachovávať mieru objektivity a potenciál kladného využitia daných médií čo u Manfreda Spitzera trochu chýba. Na druhú stranu je možné, že pokiaľ by takto radikálne svoje názory nepresadzoval, boli by jeho myšlienky v určitom zmysle dané do úzadia. Takto dostáva, aj keď trochu radikálnym spôsobom, dôležitosť otázky digitálnych technológií v kontexte s deťmi do povedomia.

#### **1.1.1.2. Pohľad Daphne Bavelier - akčná počítačová hra**

Na druhej strane sú aj možnosti, kedy naopak nové technológie majú na človeka pozitívny vplyv a zlepšujú jeho schopnosti a tým aj kvalitu života.

Daphne Bavelier je expertkou v oblasti kognitívnej neurovedy. Zaoberá sa pôsobením akčných počítačových hier na človeka. V prednáške Ted talks s názvom „Your brain in videogames“ Daphne Bavelier zároveň uvádza rozdiely medzi akčnými počítačovými hrami a multimediataskingom. Uvádza príklady ako multimediatasking znižuje schopnosť koncentrácie a presné plnenie úloh, pričom správne zvolená počítačová akčná hra má naopak pozitívne účinky na naše schopnosti. Zaoberá sa účinkom hier

na starších ľudí. Uvádzam pár príkladov z prednášky Ted talks, ktoré Daphne Bavelier spomína. Tvrdí napríklad, že zrak hráčov je lepší ako zrak nehráčov. Hráč dokáže naraz sledovať šesť až sedem objektov, nehráč tri až štyri objekty. Uvádza tiež že temná kôra, ktorá riadi orientáciu a pozornosť, čelový lalok, ktorý riadi udržiavanie pozornosti a predný kortex, ktorý riadi štiepenie a regulovanie pozornosti a riešenie problémov sú oveľa efektívnejšie u ľudí, ktorí hrajú akčné hry. V neposlednej rade hovorí, že hranie hier zlepšuje prepínanie z jednej úlohy na druhú, pretože oproti multimediataskingu má úplne iný účinok na rôzne stránky poznávania, vnímania, pozornosti a mozgovú plasticitu.

Účinok porovnáva s účinkami červeného vína. V červenom víne sa nachádzajú špecifické molekuly, ktoré predlžujú dĺžku života, avšak keď sa víno pije vo veľkej miere má to opačný účinok.

Toto je pár príkladov efektívneho využívania počítačovej hry podľa Daphne Bavelier. (TED, 2012, 8:10)

#### **1.1.1.3. Pohľad Dalibora Frývaldského - kritické myslenie v kontexte nových technológií**

To, ako využívame nové technológie a aký majú na nás dopad zaleží taktiež od nášho kritického myslenia.

Dalibor Frývaldský, sa pri našom rozhovore ohľadne nových médií a kritického myslenia vyjadril:

*„To ako vieme využívať kritické myslenie sa dá pozorovať pri využívaní nových technológií. Za mňa pohľad na kritické myslenie je cez technológie. Možno skôr prostredníctvom umelej inteligencie, keď človek číta a vidí ako sa daná problematika posúva dopredu. Ukazuje sa, že je čím ďalej tým viac jednoduchšie vytvárať akýkoľvek obsah. Teraz narážam napríklad na „fake news“, alebo nedávno „deep fakes“. O to dôležitejšie do budúcnosti bude aby ľudia hodnotili informácie, ktoré sa k nim dostávajú. Aj od známych ľudí, rodiny, kamarátov. Každú informáciu je potrebné dať do kontextu s tým, čo o svete vieme. Zhodnotiť, do akej miery sa od tohoto známeho sveta odlišuje. Je v poriadku akceptovať informáciu, ktorá je dostatočne kompatibilná s tým, čo o svete už vieme a posúva jeho porozumenie, rozširuje ho, len o niečo málo ďalej. Ale akonáhle dostaneme informáciu, ktorá je zásadným spôsobom odlišná od známeho, je potrebné zamyslieť sa nad tým, čo je nám hovorené, alebo čo čítame. Vtedy by sme si mali informáciu overiť z viacerých zdrojov. Zdroje by mali byť čo najviac nezávislé. Každý nový, nezávislý zdroj, dáva takej informácii väčšiu kredibilitu. Ako príklad si môžeme „deep fakes“ – kde pomocou moderných technológií, ako napríklad neurónové siete, vieme vytvoriť video, kde takmer akákoľvek známa osoba povie takmer čokoľvek, čo chceme. A bude to vyzeráť reálne,*



*vrátane hlasu, výrazu v tvári a mimiky, gest. Môžeme tak napríklad nechať známeho politika vyhlásiť niečo, čo by v živote nikdy nepovedal. To by mal byť pre nás signál poobzerať sa okolo a overiť si také vyjadrenie. Možno to znie ako science fiction, ale už teraz sa na YouTube objavujú videá, ktoré ponúkajú pohľad do možno neďalekej budúcnosti. Preto je podľa mňa nutné učiť ľudí kritickému mysleniu. Ako náhle sú informácie určitým spôsobom radikálne alebo nezodpovedajú doterajšiemu obsahu, mali by si ľudia informácie vždy overovať z viacerých zdrojov (osobné zdelenie, 17.3.2019).*

Z daných rozhovorov môžeme vidieť aký rôzny vplyv môžu mať nové médiá na človeka. Preto je potrebné dbať na spôsob, akým nové médiá využívame a ako na ne nahliadame. To ovplyvňuje naše IQ a informácie, ktorými disponujeme súčasne spolu s emočnou inteligenciou, ktorá určuje ako sa k danej problematike postavíme.

Ďalej uvádzam názorný príklad, kedy môžeme konkrétne animovanú tvorbu a virtuálnu realitu v našej spoločnosti využiť efektívne a správne tak využívať potenciál, ktorý rozvoj technológií ponúka.

#### **1.1.2. Rozhovor v RTVS s Michalom Mjartanom na tému virtuálna realita v pracovnom prostredí**

*Virtuálna realita to nie sú iba hry. Čoraz viac firiem ju používa aj pri školení zamestnancov a nielen na Západe, ale aj na Slovensku. Virtuálna realita je k dispozícii kedykoľvek, takže školenia nezávisia od voľného času školiteľov a neblokujú prácu skúsenejších zamestnancov (TA3, 2017, 00:04).*

*Vyzerá to v podstate tak, že zamestnanec má úplne autentické prostredie, tak ako je v dielni v reálnom prostredí, také isté prostredie sa nachádza v tej virtuálnej realite, teda vymodelované počítačom. Zamestnanec tam vidí konkrétnu, napríklad máme nejaké čerpadlo povedzme, skladá sa zo všetkých súčiastok, daný zamestnanec musí použiť všetky nástroje alebo teda náradie napríklad na demontáž, či už sú to rôzne skrutkovače, aku vŕtačky alebo podobné veci. Rozmontuje dané čerpadlo, musí nájsť v ňom chybu, následne vymení daný diel a zmontuje ho, takto je vlastne zamestnanec pripravený na servis daného náradia, nie náradia súčiastky (TA3, 2017, 01:27).*

V umení, ktoré reaguje primárne na okolité dianie vo svete sa napríklad rozvoj technológií ukazuje v Bioarte či rôznych multimediálnych projektoch. Momentálne je populárny v rámci animácie napríklad videomping, ktorý je uskutočňovaný aj v Českej

republike v rámci festivalu Signal fest, kde jemožnosť vidieť aj iné zaujímavé projekty spojené s novými médiami, ktoré diváka tak vnášajú autentickejšie do deja. V bioarte je známym reprezentantom napríklad Eduardo Kac, Stelarc či Orlan

Samotný animovaný film je súčasťou nových technológií, kedy sa animácia stále posúva dopredu a využíva stále nové techniky a inovácie, pričom čerpá stále základ z klasických animačných technológií. Tie sú jej permanentne inšpiráciou napriek inováciám.

V rámci zmyslupnosti animovaných filmov sa nejedná len o progres technológie, ale dôležitá je tu medzioborovosť. Presah do ďalších sfér a oborov umožňuje komplexné poňatie skutočností, ktoré sa okolo nás dejú . Animovaná tvorba bola taktiež kedysi využívaná ako propaganda v rôznych politických režimoch, preto má veľký vplyv na jej výsledok to, s akým zámerom a akú myšlienku chceme ľuďom zobrazit' a čo ňou chceme prezentovať.

## 1.2. IQ vs. EQ (EI)

To akým spôsobom využíváme technologické či iné vymoženosti ovplyvňuje vo veľkom už spomenutá emočná inteligencia, ktorá má vplyv na naše cítenie a zároveň aj konanie.

*Pojem „emočná inteligencia“ použili poprvý krát v roku 1990 psychológovia Peter Salovey z Harvardskej univerzity a John Mayer z New Hampshirskej univerzity. Bol použitý pre popis emočných vlastností, ktoré sú dôležité pre dosiahnutie úspechu. Patrí k nim nasledujúce: vcítenie, vyjadrovanie a chápanie pocitov, ovládanie nálady, nezávislosť, prispôsobivosť, obľúbenosť, schopnosť riešenia medziľudských problémov, vytrvalosť, priateľskosť, láskavosť, úcta.*

*V roku 1995 uviedol tento pojem vo všeobecnú známosť bestseler Daniela Golemana Emotional Intelligence (Emočná inteligencia). Pomohol mu k tomu, aby sa objavil na obálke časopisu Time, a učinil z neho aktuálnu tému diskutovanú na všetkých úrovniach.(...) Popularita a význam EQ dokonca dosiahli až do Bieleho domu. „Viete, čo je skvelá kniha?“ povedal prezident Clinton novinárom v jednom kníhkupectve v Denvere v Coloráde, keď sa tam neplánovane zastavil počas svojej prezidentskej kampane. „Jej názov je Emočná inteligencia. Je to veľmi zaujímavá kniha. Veľmi sa mi páči. Dostal som ju od Hillary.“ (Shapiro, c2009, str.14)*

Emočná inteligencia súvisí s vytváraním hodnôt. Disponujeme obrovským množstvom možností vďaka ktorým sa môžeme mať dobre, zároveň však paradoxne vytvárame svet plný strachu a utrpenia. Zlyhala určitým spôsobom hierarchia hodnôt. Respektíve sa dá povedať, že naše hodnoty sme presunuli do materiálneho sveta a zabudli sme, že šťastie vychádza v prvom rade z nás, nie z vonku. Ľudia prichádzajú do konfliktov kôli pozemkom, peniazom, moci a naplnení neukojeného ega, pričom často zabúdajú na pravé hodnoty ako je láska, porozumenie, súcitiť, dôvera, láska k prírode a podobne. Podľa môjho názoru je jednou z hlavných príčin oslabenie emočnej inteligencie, ktoré vychádza taktiež z nedostatočnej sebelásky.

Pokiaľ riešime aj určitý úspech v živote Goleman (2011) spomína, že IQ samotné ovplyvňuje tak dvadsať percent z toho, či budeme úspešní. Zároveň však hovorí a upozorňuje, že to neznamená, že celý zbytok, a teda osemdesiat percent ovplyvňuje emočná inteligencia. To či dosiahneme určitý úspech v živote a budeme šťastní ovplyvňujú zároveň ďalšie faktory ako prostredie v ktorom vyrastáme a podobne. Ide však o to, že kedysi bolo milne predpokladané, že úspešnosť v živote nám zaručuje len to ako sme ineligentní a teda, že výška nášho IQ a aké kvantum poznatkov máme zaručuje, či dosiahneme úspech v živote. Je dôležité disponovať informáciami a neustále sa vzdelávať ale zároveň je veľmi dôležitý prístup s akým k informáciám pristupujeme a ako ich využívame. Úspech je veľmi relatívna vec, a pre každého znamená úspech niečo iné. Pre niekoho úspech znamená okopávať si svoju záhradku na dvore, pre niekoho byť finančne a materiálne bohatý, či byť slávny apod., mať svoju kariéru v určitej sfére. Spoločné pre pocit úspechu by však malo byť cítiť sa vnútorne úprimne dobre a spokojne, nie vystresovane a vyhorene. A to záleží primárne už na našej pravej individualite, nepotlačenej okolím. Je veľa príkladov, kedy jedinci s výbornými intelektuálnymi schopnosťami avšak s postrádaním emočnej inteligencie v živote v spokojnosti a „úspechu“ „zaostali“ oproti jedincom, ktorí spolu s intelektom mali rozvinutú taktiež emočnú inteligenciu.

Emočná inteligencia presahuje do všetkých medziľudských vzťahov a prejavov.

Zároveň medzi emočnou inteligenciou a intelektom je rozdiel v ich formovaní. Emočnú inteligenciu je podľa Shapiro dobre formovať.

„(...) snáď najvýznamnejší rozdiel medzi IQ a EQ je ten, že EQ je omnoho menej geneticky zaťažené čo poskytuje rodičom a vychovávateľom príležitosť naviazať tam, kde príroda skončila a zväčšiť šance dieťaťa na úspech(...)“ (Shapiro, c2009, str. 17).

Skeptikovia si myslia, že EQ nieje dôležité deti učiť a pýtajú sa či sa neobjavuje prirodzene. Shapiro im oponuje a hovorí, že: „(...) ľudské emócie sa vyvinuli primárne ako mechanizmy nutné pre prežitie(...) Avšak zatiaľ čo naši primitívny predkovia dokázali svoje emócie prispôsobovať na nás kladie moderný industriálny život moderné nároky, ktoré príroda nepredpokladala.“

Autor uvádza príklad kedy hnev je stále dôležitá emócia pre naše prežitie, ale momentálne sa zmenili podmienky pre vyprovokovanie nášho hnevu, napríklad pri hraní počítačových hier alebo uviaznutie v dopravnej spičke.

Shapiro (c2009) tvrdí, že emócie sú kľúčové fenomény. Emócie vytvárajú základ organizácie a motivácie chovania. Tým tak chovaniu prepožičiavajú psychologický zmysel. Taktiež napríklad strach, ktorý bol prirodzený v minulosti.

Avšak už nežijeme v dobe, kedy by sme boli napadnutí predátorom a strach nám tým pomáhal byť obozretní. Strach do určitej miery nám pomáha aj v súčasnosti obrániť sa voči určitým situáciám. Avšak oproti minulosti, kedy nás fyzicky mohol napadnúť akýkoľvek predátor žijeme v tomto kontextu v relatívne bezpečnom prostredí. Ale aj napriek tomu stále potrebujeme hľadať podvedome situácie, ktorých si myslíme, že sa musíme báť a to častokrát môže negatívne ovplyvňovať naše správanie. Konanie zo strachu nieje v dnešnej dobe autentické a na základe toho robíme častokrát veci, ktoré nám v konečnom dôsledku situáciu len sťažujú, miesto toho aby sme sa ukludnili a situáciu vyriešili s nadhľadom. Bojíme sa dopredu, ešte pred tým než sa reálne nejaká situácia vyskytne a tým v sebe vytvárame stres, dejú sa v nás ďalšie procesy ako napríklad vytváranie domnienok a podobne, a tým sa menia naše následné reakcie a správanie. Prestávame si veriť a konáme na základe prirodzeného pudu sebezáchovy, čo častokrát znamená agresívne či už aktívne alebo pasívne. So zlepšením emočnej inteligencie tak zároveň aj vieme predchádzať negatívnym situáciám a nedostávať sa do zbytočných konfliktov či už voči okoliu alebo voči samým sebe.

Nemali by sme sa preto sústrediť len na zlepšovanie výšky nášho inteligenčného quocientu, a teda mať a apelovať len na maximum poznatkov, informácií a faktov, ale rovnako dôležitá je aj emočná inteligencia, ktorá nám dodáva ľudskosť, porozumenie a ochotu spolupráce, čo je základ úspešného fungovania spoločnosti na tomto svete. Rozvíjaniu emočnej inteligencie môže okrem iného dopomáhať taktiež učenie spolupráce pri tvorbe animovaného filmu so žiakmi.

Musíme taktiež permanentne meniť a prispôsobovať systém vzdelávania. Pokiaľ nezmeníme spôsob učenia, nemáme v budúcnosti šancu. Školský systém je viac než

200 rokov starý. Ako sa vyjadruje aj Ján Mühlfeit, školský systém neodomyká ľudský potenciál ale ho zatvára do klietky.

Školský systém nás učí len informácie prijímať a nie im porozumieť, k čomu je potrebné rozvíjať kritické myslenie a to sa môže diať práve prostredníctvom rozvíjania emočnej inteligencie. Program, ktorý sa zaoberá ľudským potenciálom vytvoril napríklad aj Jan Mühlfeit, ktorý po dobu 22 rokov pracoval pre firmu Microsoft z toho 15 rokov pôsobil vo vrcholovom manažmente Microsoftu.

V zhone za progresom a uľahčovaním si života sme zabudli na to, čo nás skutočne robí šťastnými. Myslíme si, že šťastnými nás robia veci, ktoré sa nachádzajú vonku. Nakupujeme, míňame peniaze na veci, ktoré nepotrebujeme, len aby sme si uľavili a zažili tak potešenie, ktoré prináša však len krátkodobé a povrchné uspokojenie. Porovnáваме naše životy so životmi ľudí na Facebooku či iných sociálnych sieťach. Závidíme, že má niekto lepší život než my a podvedome alebo vedome sa dostávame do depresii a vyvíjame na seba nepotrebný tlak. Tento „lepší“ život je však častokrát len „na oko“. Prípadne je to naše zrkadlo a odraz našich emócií, ktoré živíme. Nevidíme, čo sa skutočne v životoch ľudí odohráva, pretože na sociálnych sieťach sa často ľudia prezentujú tak ako chcú aby ich ostatní videli, to však ešte neznamená, že takí skutočne sú. Každopádne či to tak je alebo nieje, primárne sa musíme zaujímať o seba a neporovnávať sa permanentne s ostatnými, lebo do ich životov nevidíme. Jediný s kým sa máme porovnávať sme my sami. Musíme si položiť otázku čo skutočne v živote chceme, pri čom sme šťastní, čo nás naplňuje a za tým si ísť, pracovať na sebe a snažiť sa byť určitým spôsobom lepším človekom než sme boli včera a zároveň sa snažiť tým čo robíme pomáhať určitým spôsobom aj druhým. To čo robíme by malo mať určitú pridanú hodnotu aj pre našu spoločnosť. Je potrebné stále na sebe pracovať, vyvíjať sa a nezostať stagnovať v našej komfortnej zóne. Avšak stále jediný s kým by sme sa mali porovnávať sme už spomenutí my sami. Zároveň si nič z minulosti nevyčítať. Všetkým, čo sme zažili sa učíme. Každý deň je novým dňom a každý deň máme šancu začať odznova. Niesme naša minulosť za ktorú sa máme bičovať ani budúcnosť, ktorej sa máme báť. Musíme sa učiť žiť v prítomnosti a prežívať a užívať si plnohodnotne každý okamžik života. Tým dosiahneme pocit spokojnosti, ktorý všetci hľadáme.

*Niektor dokončil vysokú školu v dvadsiatichdvoch rokoch, ale čakal päť rokov, než si našiel prácu. Niektor vysokú školu nedokončil a prácu získal hneď. Niektor sa stal v dvadsiatichpiatich*

*rokoch úspešným podnikateľom, ale v päťdesiatich rokoch zomrel. Nieкто sa stal úspešným podnikateľom až v päťdesiatke, ale dožil sa deväťdesiat rokov. Nieкто je stále nezadaný, nieкто práve stretol svoju životnú lásku. Možno sa ti zdá, že sú ľudia oproti tebe popredu, alebo naopak pozadu. Každý ale beží svoj vlastný závod vo svojom vlastnom čase. Preto vydýchni. Niesi pozadu, niesi popredu. Si presne tam, kde máš byť (citát, autor neznámy).*

S tým taktiež súvisí sebeláska, sebahodnota a sebedôvera, ktorá nám častokrát chýba. Komplexi a strachy ktoré si so sebou v živote nesieme sú častokrát vytvorené v detstve bez toho aby sme si to častokrát uvedomovali. Mentálne strachy, ktoré ako dospelí prežívame a ktoré nám následne bránia vykonávať veci, ktoré by sme chceli, si vytvárame vo väčšine prípadov v období života, kedy sme ešte „zavislí“ na rodičoch či okolitých autoritách. V rodine a v školách sa musíme učiť taktiež ako mať radi seba, aký mať prístup k jednotlivým situáciám a neposudzovať svoju hodnotu na základe názoru druhých. Musíme sa učiť mať radi sami seba bez podmienok a hľadať na sebe to dobré. Je potrebné vedieť prijímať kritiku avšak zároveň musíme mať vždy od názoru druhých určitý zdravý odstup a musíme sami vedieť zhodnotiť či má človek konštatujúci naše správanie pravdu alebo nie. Človek, ktorý nás hodnotí a radí nám tak robí tiež „len“ na základe vlastných skúseností a jeho vlastnej pravdy a vlastných hodnôt. Toto je dôležité si uvedomovať aj pri výučbe a vzdelávaní detí. Učiteľ ako autorita nieje neomylný, a musí byť ochotný akceptovať, že sa aj on prípadne zmylil či akceptovať a ukázať možnosť viacerých variant a uhlov pohľadov a zaujímať sa o názory žiaka. Týmto správaním si žiak taktiež odnáša názorný príklad ďalej do života. Význam emócií vo vzdelávaní je k zapamätovaniu si poznatkov rovnocenný a nemali by sme ho podceňovať.

### **1.3. Dôležitosť systému vzdelávania**

Keď si vytvárame hodnoty a učíme sa emočne myslieť je dôležité aby sme sa to učili nie len v rodine ale aj vo vzdelávacích inštitúciách, kde trávime najviac času.

Kosíková (2011) sa vyjadrila, že k vyspelosti súčasného sveta musíme prispôbovať aj vzdelanie. Musíme vzdelávať jedincov tak, aby si vedeli sami dohľadávať informácie, vedeli ich zhodnocovať a kriticky o predkladaných informáciách rozmýšľať. Musia vedieť samostatne myslieť, robiť rozhodnutia na základe vlastného uváženia, riešiť

vzniknuté problémy a zároveň musia vedieť za svoje rozhodnutia prebrať zodpovednosť.

Vplyv školy na vytváranie hodnôt a kritického myslenia dieťaťa je z veľkej časti rovnocenný rodinnému prostrediu. Zároveň musí škola brať ohľad na emócie dieťaťa a na rodinné zázemie z ktorého pochádza. Už len z toho hľadiska, že dieťa sa obvykle nachádza v škole väčšinu času svojho dospelovania. Preto by sme mali dbať nie len na kvantitu odborných informácií, ale dbať vo veľkom na osobné a sociálne hodnoty v rámci emočnej inteligencie, ktorá taktiež dopomáha k zvýšeniu záujmu o výuku. Mali by sme sa žiakom venovať, nielen po informačnej stránke, ale tiež sa snažiť aby učivu porozumeli a vedeli informácie správne využiť a správnym prístupom rozvíjať tak na základe týchto informácií aj svoju osobnosť. Na to, aby sa žiak zaujímal o určitý zdravý seberozvoj musí byť emočne v poriadku. Preto je tiež dôležité zaujímať sa o žiakovu osobnosť a maximálne sa snažiť tomu prispôsobiť výuku. Zároveň v tomto systéme, kde máme na jedného učiteľa dvadsať až tridsať žiakov to nieje jednoduché, často z dôvodu psychickej a sociálnej diverzity detí priam nereálne. Nevyhnutnosťou pre naplňovanie cieľov je taktiež vytváranie podmienok pre učiteľov a kompetentných osôb v rámci školského systému. Pretože bez vhodných podmienok, nieje možná realizácia, a je to len vytvorený ideál. Nie všetkým školám sa totiž darí naplňovať uvedené ciele a preto často návrhy na zmenu zostávajú len pri teórii či s minimálnym posunom. Zároveň je nevyhnutný samotný záujem učiteľa a kompetentných osôb vo vzdelávacom systéme. Pokiaľ nieje dostatočná vnútorná motivácia zmena nieje následne pravdepodobná.

### **1.3.1. Význam kvality a profesionality učiteľa vo vzdelávaní**

„Múdry muž vyučuje svojich žiakov tak, že ich vedie, ale nevtlačie, postrkuje ich vpred, ale netlačí, otvára im cestu, ale neprivádza ich k cieľu. Dobrým učiteľom môžeme nazvať takého muža, ktorý podnecuje svojich žiakov k samostatnému mysleniu.“  
- (Konfucius)

Hodnoty, ktoré má možnosť vytvoriť škola sú rovnocenné rodinnému prostrediu. Hovoríme, že základ je v rodine a je to pravda. Niekedy je ťažko vytvárať a pretvárať určité hodnoty, keď je dieťa v domácom prostredí vychovávané inak. Avšak tu nastupuje význam a úloha učiteľa. Preto sme učiteľia a preto je učiteľská profesia, pokiaľ sa má vykonávať dobre, veľmi náročná a výnimočná. Učiteľia majú šancu

pretvárať životy ľudí a tým teda aj celú spoločnosť. A preto by to mali byť skutočne ľudia kompetentní. Ľudia, ktorí majú radi ľudí, vedia a hlavne chcú s nimi pracovať. V učiteľskej profesii niesú dostatečné len vedomosti ale rovnocenne aj prístup k žiakovi, k osobe, ktorú vzdelávame, zároveň aj prístup k sebe samým a pravidelná sebereflexia. Často sú argumenty zo strany školského prostredia, že nie je šanca dieťa motivovať, pretože motiváciu nemá. Súhlasím, že nie každé dieťa je v možnostiach učiteľa podnietiť k aktivite. Nieje to často vôbec ľahká úloha. Pokiaľ chceme zmeniť seba, vieme čo je pre nás najlepšie. No pokiaľ chce učiteľ namotivovať dieťa, musí byť občas takpovediac „jasnovidec“ aby vedel, čo dieťa zaujíma a akým spôsobom je možné ho zaujať a pracovať s danou osobnosťou. Zároveň by sa mal učiteľ o to aspoň pokúšať a nekategorizovať na deti, ktorým sa venuje viac z dôvodu ich „šikovnosti“ a tým, ktoré až tak v danej chvíli nevynikajú. Ani toto však nieje jednoduché vždy dodržiavať, pretože človek automaticky väčšinou smeruje k „ľahšej“ alternatíve, čo v tomto prípade je venovať sa práve žiakom, ktorých učivo zaujíma prirodzene a tých, ktorých nič nezaujíma je častokrát aj u učiteľa tendencia sa im určitým spôsobom vyhýbať. Aj učiteľ je iba človek a preto ho to tiež častokrát ťahá k tomu správať sa takpovediac „ľudsky“ a teda si život zjednodušovať. Avšak vzhľadom na to, že učiteľ je povolanie a to znamená, že je tu potrebné zachovávať profesionalitu, je potrebné si držať od takýchto situácií odstup a nadhľad. Súčasne aj študenti by si mali tiež uvedomovať, že učiteľ je „iba“ človek, no učiteľ si musí uvedomovať, že je človek, ktorý dostal možnosť neľahkej kompetencie vzdelávať ostatných. Preto rovnako dôležité ako prístup k žiakom sú dôležité kompetencie, ktorými má učiteľ disponovať. Tomu však musia byť adekvátne aj prispôsobené podmienky ako platové tak pravidelné rekvalifikácie a možnosť na odpočinok, čo v našom prostredí pomerne chýba a tak vzniká často demotivácia aj napriek tomu, že veľa učiteľov chce svoje povolanie vykonávať čo najlepšie. V tomto prípade hovorím o učiteľoch, ktorú chcú svoje povolanie skutočne vykonávať s polnou zodpovednosťou ale veľa krát z dôvodu daného systému nemôžu. Zároveň netvrdím, že tak konajú všetci v odbore, a ich sťažnosti môžu byť k podanému profesnému výkonu neadekvátne. V súčasných podmienkach však už nemá učiteľ, ktorý sa snaží častokrát na takýto adekvátny výkon mentálnu kapacitu.

Vo Fínsku sú si dôležitosti učiteľského povolania vedomí. Ami S. Choi uvádza, *(...)in Finland, only one in ten applicants to teaching programs is admitted. After a mass closure of 80 percent of teacher colleges in the 1970s, only the best university training programs remained, elevating the status of educators in the country(...)*



[v tejto krajine je prijatý iba jeden z desiatich uchádzačov na pedagogické študijné programy. Po masovom zatvorení pedagogických škôl v sedemdesiatych rokoch, zostali iba najlepšie univerzitné programy, aby zlepšovali postavenie pedagógov v krajine] ( 2014, 4.september,môj preklad).

Taktiež podľa Amy S.Choi učitelia vo Fínsku strávia v porovnaní s Amerikou o skoro polovicu času menej učením a zbytok času venujú rekvalifikáciám a osobnému rozvoju.„(...) *teachers in Finland teach 600 hours a year, spending the rest of time in professional development, meeting with colleagues, students and families. In the U.S., teachers are in the classroom 1,100 hours a year, with little time for collaboration, feedback or professional development (...)*“ [učitelia vo Fínsku učia 600 hodín ročne. Ostatný čas venujú profesionálnemu rozvoju, stretávaniu sa s kolegami, študentami a ich rodinami. V USA učitelia učia v triedach 1100 hodín ročne s minimálnym priestorom na spoluprácu, spätnú väzbu alebo profesionálny rozvoj] (Choi, 2014, 4.september; môj preklad).

Škandinávске krajiny majú jeden z najlepších vzdelávacích systémov na svete. Vo Fínsku je vzdelávanie na 1. mieste štátu. Sú si vedomí, že pokiaľ bude fungovať dobre a správne vzdelávací systém bude prosperovať následne aj krajina. Dánsko sa tiež veľmi snaží o postupy, kedy učiteľ je určitým partnerom žiaka a nie neomylná autorita, ako je to občas ešte zažitá u nás. Škandinávске krajiny sa zaujímajú o žiaka ako o osobnosť. Vedia, že hodnoty, ktoré žiakovi predajú sa ďalej budú odrážať taktiež na budúcej kvalite sociálnych, ekonomických a ďalších faktorov štátu, čo je v konečnom dôsledku prospešné pre všetkých obyvateľov danej krajiny. Pokiaľ má človek prispievať určitým spôsobom spoločnosti, musí najskôr byť v pohode sám so sebou. Zažila som to v rámci vlastnej skúsenosti v rámci štúdia programu „Creative learning and animation“ na VIA University College v Dánsku. Pokiaľ sa študent necíti dobre, učiteľ z vlastnej iniciatívy príde pri prvej možnej príležitosti za ním a zaujíma sa, či je žiak v poriadku a či sa niečo po emocionálnej stránke nestalo. A tak je to správne. Pretože načo by nám boli hodnoty v zmysle materiálnom, keby sme nemali vytvorený záujem o seba samých a vytvorenú toleranciu medzi sebou?

Úloha a kompetencia učiteľa je vedieť si poradiť aj s náročnejšími prípadmi a situáciami, zachovávať profesionalitu a samozrejme ľudskosť. Preto aj z hľadiska profesionality by nemal byť pre nás, učiteľov, argument, že dieťa má hodnoty z rodiny a to nezmeníme. Týmto prístupom sa skutočne nič nezmení. Avšak treba takpovediac sadiť a zalievať semenka a výsledky sa dostavia. Aj keď nie hneď. Je to dlhší proces,

ktorý však podľa môjho názoru vedie k pozitívnym zmenám. Pokiaľ však zasadené semienko nebudeme „polievať“ umrie. To platí aj pri zmenách. Nestačí len začať ale musí sa aj vytrvať. Problémy v školstve máme brať ako výzvy a nie nad tým len „mávnúť rukou“. Pokiaľ je demotivovaný učiteľ, ako môže byť motivované jeho výukou dieťa? Z vlastnej skúsenosti a praxe viem, že to nieje vec častokrát jednoduchá. Avšak preto je učiteľská profesia veľmi náročná a má byť aj správne prispôsobená. Nikde niesú presné návody, ako tieto zmeny urobiť. Každý prípad, každé dieťa či dospelý je individuálny a výnimočný. Toto všetko je najdôležitejšie preto robiť už od najmladšieho detského školského veku, kde sa človek učí hodnotám najviac a v staršom veku to ďalej podporovať. Verím tomu, že sa dá pracovať, aj keď nie tak ľahko, aj s teenagermi a dospelými čo je moja cieľová skupina v rámci tejto práce. Túto možnosť pružnosti teenagerov či aj nás dospelých som si taktiež uvedomila v rámci môjho absolvovaného štúdia v Dánsku, kedy sme sa učili spolupracovať v rámci projektov medzi sebou dospelí ľudia z diferentných študijných oborov od ekonómov, žurnalistov cez manažérov až po grafikov, umelcov a iné. Ako dospelí ľudia sme boli na základe takýchto projektov schopní zmeniť určité zažitú názory.

Najdôležitejšia je dôvera a rovnocenný prístup. Nezhadzovať názory žiakov, ale počúvať, zaujímať sa o nich úprimne a premýšľať. Nemali by sme byť ako učitelia k žiakom ľahostajní ale mali by sme sa podieľať vo veľkom na ich osobnostnom rozvoji. Zároveň je potrebné myslieť na to, že učiteľ je tiež „len“ človek a má právo sa správať v určitých závažných situáciách „ľudsky“ a prejavíť emócie. Tým mám namysli nepotlačovať napríklad plač alebo smútok, pokiaľ sa tak učiteľ z určitého dôvodu na hodine cíti. Avšak je potrebné s profesionalitou rozkomunikovať so študentami dôvod učiteľových aktuálnych pocitov a prípadne požiadať žiakov v momentálnej situácii o porozumenie. Prípadne, pokiaľ je učiteľova nálada spôsobená žiakmi, vyzvať žiakov k ich vlastnej reflexii a názoru. Aj týmto sa žiaci učia. Pokiaľ vždy nieje všetko takpovediac „ružové“, dá sa daná situácia vždy určitým rozumným spôsobom, pri zachovaní kludu vyriešiť a žiaci sa učia sa chápať to, že aj učiteľ je „len“ človek so svojimi problémami ako každý iný z nich. Musí sa však dať súčasne pozor na to, aby učiteľove emócie nespadli do emočného vydierania. V mojich hodinách o mojich pocitoch aj o pocitoch žiaka často komunikujem, a preto sa medzi nami vyvinul do určitej miery dôverný a úprimný vzťah, čoho potvrdením je aj podľa mnou dostupných informácií radostná účasť žiakov na krúžku animovanej tvorby v Dome detí a mládeže v Prahe, ktorý v súčasnosti vediem dva roky.

Zároveň je tak isto potrebné rešpektovať aj žiaka a jeho pocity. Ako učitelia musíme preto veľmi dbať taktiež na to, akým spôsobom so žiakom komunikujeme a musíme sa na dané veci pozerat' s nadhľadom. Z ďalšieho pohľadu by sme nemali prenášať naše osobné emócie, posudky a predsudky do komunikácie so žiakom, čo by tak mohlo žiakovi uškodiť. Taktiež pri hodnotení by sme mali podľa môjho názoru vždy zdeliť z akého dôvodu dané hodnotenie udeľujeme. Mali by sme vysvetliť že ide o náš určitý pohľad a zdeliť žiakovi, že pokiaľ má záujem je určite možnosť sa prípadne zlepšiť či niečo s danou situáciou urobiť. Mali by sme sa k žiakovi správať osobito avšak zároveň z našej strany zachovať profesionalitu, odstup a nebrať si správanie žiaka osobne.

Pokiaľ sa k žiakom chová učiteľ vyššie zmieneným spôsobom pravidelne, žiak si tento vzorec správania odnáša s veľkou pravdepodobnosťou do dospelého života a pracovného prostredia a tým vie svoj intelekt využívať efektívnejšie a tvoriť tak aj kvalitnejšie prostredie pre život.

Je dôležité aby sme v žiakoch vedeli objavovať ich potenciál a v tom ich podporovali. Častokrát sa stáva, že učiteľ berie svoj predmet ako prioritu a neuvedomuje si, že žiak má danosť na niečo iné. Vyučujúci to môže vnímať negatívne a žiaka začať určitým spôsobom trestať a súdiť celú jeho osobnosť podľa výsledkov z daného predmetu. Stáva sa, že žiak v určitom predmete neprosperuje a učiteľ či rodičia začnú na žiaka vytvárať určitým spôsobom tlak, ktorý miesto aby žiaka namotivoval, ho demotivuje a stráca tak čas, ktorý by mohol venovať rozvoju toho, čo ho zaujíma. Tak stráca možnosť jeho potenciál správne naplňovať a efektívne využívať aj v dospelosti.

Ján Muhlfeit sa v rozhovore s Adélou Banášovou vyjadril: „(...) *Keď deti dostanú jednotku v škole, tým jednotkovým predmetom trávi rodina sedem percent času, keď dostanú päťku, trávia tým sedemdesiat percent času. Z päťky urobíte keď budete veľmi dobrí rodičia trojku, ale z trojkového študenta nikdy nebude šampión. Z jednotky urobíte jednotku z hviezdíčkou a z tej hviezdíčky sa dá urobiť hviezda.*“ (Banášová, 2018, 6:15)

Musíme v žiakoch objavovať a podporovať ich potenciál. Zároveň ako učitelia by sme mali mať širší prehľad, nielen v rámci nášho odboru ale aj všeobecne. Učiteľ by mal byť človek „renesančný“. Mal by byť schopný posúdiť schopnosti a danosti žiaka a vedieť ho prípadne nasmerovať určitým smerom tak, aby vedel svoje schopnosti uplatniť aj v jeho predmete a súčasne žiaka aj motivovať aby tieto schopnosti využíval následne ďalej. To vyžaduje permanentné vzdelávanie a udržiavanie si všeobecného prehľadu v okolitom dianí. Preto sa znovu dostávam k tomu, že učiteľská profesia nieje

jednoduchá a je potrebné k nej pristupovať zodpovedne. To sa týka zároveň aj vzdelávania budúcich učiteľov.

Kosíková (2011) cituje vo svojej publikácii Májovú (2008): „(...) je nevyhnutné, aby kompetencie učiteľov presahovali oborové a didaktické znalosti a pedagogické schopnosti a išli smerom psychologickým, a to ako v zmysle znalostí žiakov a ich spôsobu myslenia, tak v zmysle vlastného osobného rozvoja“ (Kosíková, 2011, s. 11).

Taktiež v hodine výtvarnej výchovy, je potrebné pracovať so žiakom, jeho motiváciou a kritickým myslením. Nie len bezcieľne zadávať základné výtvarné úlohy. Problémom je, že častokrát učia výtvarnú výchovu učitelia, ktorý tento predmet neštudovali. Deje sa tak aj z dôvodu naplnenia úväzku a tak nemajú potrebné kompetencie k naplňovaniu potenciálu predmetu výtvarná výchova. Vo výtvarnej výchove je vzhľadom na jej individualitu a flexibilitu pravdepodobne viac ako v iných predmetoch možnosť všímať si žiakovu osobnosť a preto je potrebné si žiakov potenciál všímať a pracovať s ním. Zaujímať sa o žiaka, vedieť ho namotivovať a učiť ho využívať jeho potenciál. Poviem príklad. Pri spracovávaní didaktickej časti na moju bakalársku prácu pred pár rokmi som mala v hodine výtvarnej výchovy žiaka, ktorého výtvarná výchova nebavila. Bol to žiak 8. triedy ZŠ. Dala som vtedy zadanie maľovať pocitovo na hudbu, ktorú som pustila. Taktiež som žiakom dala na výber, akú hudbu by si chceli ako ďalšiu vypočuť a na ktorú by chceli tvoriť. Spýtala som sa toho žiaka, o čo sa zaujíma. Jeho záľuba bola v matematike. Preto som žiakovi povedala, že môže túto úlohu poňať z matematického hľadiska. Nasmerovala som ho, nech sa napríklad zamyslí nad tým, koľko hudobných nástrojov daná skladba obsahuje a podľa frekvencie hudby znázorniť krivku. On tieto nástroje vyjadril za pomoci geometrických tvarov. Taktiež, keď nejaký tón znel ostrejšie dal sa vyjadriť napr. trojuholníkom, keď naopak mäkšie mohlo sa vyjadriť kruhom atď. Žiak na hodine začal pracovať a úloha ho bavila. Netreba deti nútiť do toho čo nechcú avšak pokiaľ sa podľa školského vzdelávacieho programu majú naučiť niečo, čo ich nebaví, je potrebné podľa môjho názoru nájsť uhol pohľadu, z ktorého by sa dané učivo či aktivita mohla žiakovi zdať zaujímavá. Preto je učiteľ nielen nástroj na predávanie informácií ale aj určitý druh psychológa, analytika a človek s dôležitou kompetenciou motivovať.

U učiteľa výtvarnej výchovy je spôsob hodnotenia zároveň iný v porovnaní s určitými predmetmi. Preto sa výtvarná výchova nedá hodnotiť známkami veľmi efektívne. Učiteľ výtvarnej výchovy by nemal porovnávať diela žiakov v zmysle, či je niečo pekné a podobne. Musí nahliadať hlbšie a rozvíjať osobnosť žiaka. Navádzať ho k podstate

veci. Preto aj úlohy v rámci predmetov tohoto typu je nutné zostavovať veľmi premyslene a cielene. Zároveň je tu riziko. Pokiaľ nieje výtvarná výchova známovaná, žiak často stráca motiváciu dané úlohy plniť. Preto je dôležité dbať v prvom rade na motiváciu a najlepšie motiváciu vnútornú.

„Psychodidaktické aspekty zohľadňujú učiteľa ako zprostredkovateľa žiakovho poznania, kedy nejde len o predávanie učiva, ale vzrastá dôraz na pozornosť osobnosti žiaka, na rozvoj jeho kognitívnych, učebných i osobnostných charakteristík.“  
(Kosíková, 2011, str. 11)

### **1.3.2. Dôležitosť efektivity vyučovania**

Na to aby malo zmysel niečo vyučovať je potrebné aby si to človek zapamätal a malo to preňho určitý zmysel. Preto aby sme si niečo zapamätali, je dôležité aby to čo sa učíme nás zaujalo a zároveň pokiaľ chceme lepšie porozumieť je dôležité aby sme si to vyskúšali následne aj v praxi či pri určitej simulácii.

Je dokázané že ľudský mozog sa najviac učí a rozvíja za pomoci využívania viacerých zmyslov. To znamená, že častokrát dlhoročne aplikovaná transmisívna výuka stráca v tomto význame zmysel. Dodnes pretrvávajú problémy tradičnej školy: „(...)Okrem formalizmu a odtrhnutiu od života sa tradičnej škole vytýka, že tu prevláda takzvané transmisívne poňatie výuky, v ktorom učiteľ prostredníctvom výkladu žiakom predáva už hotové poznatky daného oboru. V tomto modeli, ktorý sa nelýši príliš od výukového prototypu z počiatkov povinnej školskej dochádzky, má žiak len pasívnu rolu a sám sa na poznávaní aktívne nepodieľa. (Babyrádová et al.,2015, str.13.)

Vyučovanie je potrebné urobiť efektívne a neustále ho inovovať. Tak aby si žiak čo najviac zapamätal na hodine a aby mal záujem vedomosti využívať aj ďalej či už v danom odbore alebo ich princípy vedel určitým spôsobom aplikovať do problematiky, ktorá je jemu blízka. Nemá zmysel prenášať teoretické poznatky na žiaka, pokiaľ žiak neporozumie ich podstate a nieje schopný o nich sám premýšľať. Takto sa vytvára len krátko pamäťová stopa a investovaný čas sa následne stáva strateným.

Ján Muhlfeit sa v rozhovore s Adélou Banášovou vyjadril, že pozitívom v tejto situácii je dokázaná mozgová neuroplasticita, ktorá dokáže zvrátiť prípadný negatívny vplyv transmisívnej výuky a obnoviť našu kreativitu pri efektívnom učení sa toho čo nás baví v akomkoľvek veku. Toto rozvíjanie individuálnych schopností a potenciálu sa deje aj

v rámci tímovej spolupráce. Na spoluprácu nieje v školách prikladaný tak veľký dôraz aký by mal byť. (Banášová, 2018, 7:20)

*V škole, keď deti pracujú v tíme, tak sa tomu hovorí opisovanie a podvádzanie a dostanú všetci paľku. Toto keď robili dospelí ľudia v Microsofte dak dostali odomňa veľký bonus. Tak niečo nieje v poriadku, keď spolupracovali. Škola je odtrhnutá od reality. Ja nehovorím, aby sa deti a ich individuálne schopnosti netestovali, to určite áno, ale musíme v nich pestovať tímovú prácu. Ja som zástanca toho, aby deti využívali všetky zdroje, ktoré majú. Tak to funguje aj v praxi (Banášová, 2018, 7:20).*

Nemali by sme oddeľovať školu od skutočného života. Škola by nás mala do života pripravovať. Preto je potrebné aby aplikované vzdelávacie postupy na školách boli podobné reálnym situáciám v praxi či priam autentické.

## **1.4. TÍMOVÁ SPOLUPRÁCA, PROJEKT A PROJEKTOVÁ VÝUKA**

K tomu aby sme ako spoločnosť vedeli správne fungovať je potrebné si porozumieť a vedieť následne spolupracovať.

*Spolupráca je pri riešení problémov výhodná, pretože umožňuje efektívnu prácu, využitie informácií z rôznych zdrojov znalostí a z rôznych nahládov a skúseností a vyššiu kreativitu i lepšiu kvalitu riešenia vďaka nápadom všetkých členov skupiny. Sociálna interakcia je pri práci v tíme zásadným, ale nie dostačujúcim predpokladom spolupráce, pretože niektoré sociálne interakcie nezahŕňujú napríklad spoločné ciele, kompromisy medzi rôznymi stanoviskami, a organizované pokusy dosiahnuť cieľov. ( Blažek a Boudová, 2017, str. 10)*

Z tohoto tvrdenia vyplýva, že lepší výsledok je možné väčšinou dosiahnuť spoluprácou avšak je potrebné posilňovať a zjednotiť aj ostatné aspekty z ktorých dôležitá je komunikácia a spôsob komunikácie, ktoré sú pre dosiahnutie najlepšieho možného výsledku potrebné. Pokiaľ komunikácia nefunguje a ciele sú rozdielne nieje možné dosiahnuť efektívny výsledok.

Tímova spolupráca sa môže uskutočňovať a posilňovať aj prostredníctvom pravidelého zavádzania a využívania projektovej metódy na školách. Žiaci tak prostredníctvom riešenia určitého problému v skupine majú možnosť prichádzať do určitých konfliktov, do ktorých budú prichádzať pravdepodobne aj v dospelosti a sú nútení situáciu riešiť.

V tomto prípade je potrebné mať zároveň k dispozícii kompetentnú osobu v prípade, že si žiaci nebudú vedieť poradiť sami. Táto osoba im ponúkne vhlád do danej situácie. Vďaka takejto vlastnej skúsenosti prostredníctvom konfliktu, vyriešenia konfliktu a dosiahnutia porozumenia a určitého výsledku v skupine, ktorú si žiaci prežijú už na vzdelávacej pôde si môžu následne preberať riešenia rôznych situácií ďalej do života osobného aj pracovného. Hovorí sa, že najviac naučí sám život. Je to tak. Avšak každý človek sa nachádza v inej situácii a v inom životnom rozpoložení. To môže spôsobiť, že niekedy v reálnom živote nemá kto človeku pomôcť si uvedomiť určité aspekty, na základe ktorých by mohol z konfliktu vyťažiť cennú skúsenosť a ponaučenie. V dospelosti, kedy už používame zažitý vzorcu z detstva, kedy sa formujeme najviac si tak potom niekedy už nemáme možnosť túto skutočnosť sami uvedomiť či prípadne si to uvedomujeme, keď máme pocit, že je už neskoro. Takýmto uskutočneným zážitkom a porozumením už na škole sa môže žiak posunúť ďalej a riešiť následne vznikajúce ďalšie problémy iným, efektívnejším spôsobom, než keby tieto skúsenosti a ich možnosti riešenia nemal nadobudnuté. Častokrát sa stáva, že človek pri určitom nesúlade názorov prichádza rýchlo a bez dostatočného uváženia do nepotrebného súboja s ostatnými. Tento typ konfliktu, pokiaľ sa človek rozhodne súperiť, v konečnom dôsledku len vyčerpáva. V inom prípadne sa človek v určitej situácii dopredu vzdá, začne sa pomali uťahovať do seba a veriť tomu, že danú skutočnosť nemôže zmeniť. V ešte horších prípadoch človek začne prichádzať do depresie a obracia svoj život k nechcenému. Prechádza zároveň do takzvanej naučenej bezmocnosti. Skúsenosti, kde je potrebné riešiť problém a zároveň aj vzniká možnosť prísť do určitého konfliktu v rámci riešenia problému, sú cenné. Pokiaľ máme možnosť takéto skúsenosti s nadobudnutým či poskytnutým riešením zažívať už v školskom prostredí cielene, prostredníctvom projektov, je väčšia pravdepodobnosť že si v živote budeme následne vytvárať menej takýchto negatívnych skúsenosti. Prípadne budeme s danými situáciami vedieť narábať lepšie, za kratšiu dobu ich budeme vedieť vyriešiť a stále menej budeme prichádzať do bezvýhodiskového stavu. Aby sme sa uistili, že takáto metóda naplňuje skutočne daný cieľ je zároveň potrebný už spomenutý prítomný kompetentný lektor počas celej doby projektu, ktorý ponúkne vhlád do pointy problému a poukáže na to, prečo problém vznikol, a následne ho rozdiskutuje v určenom čase so všetkými prítomnými žiakmi. Prípadne pokiaľ bude potrebné rozdiskutuje daný problém aj individuálne. Čo je v tomto prípade zároveň potrebné je v prípade konfliktu nepoukazovať na konkrétneho študenta. Mohol by sa cítiť diskriminované. Podľa môjho názoru je dôležité držať problém vo všeobecnosti a vzniknutý konflikt použiť len ako

príklad k rozvedeniu diskusie ako môže určitá situácia vzniknúť v iných situáciách a ako k nej môžeme pristupovať.

### **1.4.1. Využitie projektu a projektovej výuky vo vzdelávaní**

Samotný projekt vo výuke nieje nová metóda. Do vzdelávania bol projekt zavedený už v dvadsiatych rokoch minulého storočia.

*„Do vzdelávania zaviedli projekt zakladatelia americkej pragmatickej pedagogiky, hlavne J. Dewey a W. Kilpatrick, ako metódu, ktorá má zvyšovať motiváciu žiakov a podporovať ich vzájomnú kooperáciu.“* (Babyrádová et al., 2015, str.13.)

Zároveň transmisívna výuka, ktorá bola a prevažne ešte je základom vo vzdelávacom systéme nevychováva žiakov schopných kriticky myslieť. Prenášanie poznatkov na žiakov bez interakcie spôsobuje, že žiaci si síce poznatky môžu osvojiť, ale nie sú veľakrát schopní myslieť samostatne a odlišne.

Pokiaľ učiteľ transmisívne predáva len vopred určené fakty a poznatky, nedáva tak priestor pre kreativitu a intenciu vo výuke. Transmisívnou výukou bez interaktivity a diskusie môže učiteľ vytvárať tak milne dojem, že existuje len jeden nemenný fakt, na ktorý nieje možné mať iný pohľad. Projekt na školách ako jedna z ďalších metód, pomáha vniesť do výuky nové pohľady a učí vlastnému kritickému mysleniu, nie len mechanické memorovanie. Zároveň učí kooperáciu a uvedomovanie si jednanie a príčiny jednanie ostatných ako aj seba samých: *„(...)Zavedenie projektovej metódy aj ďalších aktivizačných metód výuky do alternatívnych vzdelávacích zariadení a následne aj do bežných škôl bolo reakciou na problémy tradičnej školy, z ktorých mnohé dodnes pretrvávajú.“* (Babyrádová et al., 2015, str.14.)

Dôsledkom komunistického režimu bol systém vzdelávania pozmenený a projekt tak dostal svoje miesto znovu v osemdesiatych rokoch minulého storočia. Avšak z môjho pohľadu nieje do dnes v školách využívaný intenzitou, akej má potenciál. Zároveň projekt v ktorom je obsiahnutá animovaná tvorba má ďalšie výnimočné kvality a zaujímavé možnosti, ktoré spomínam v ďalších kapitolách tejto práce.

Tímová práca môže mať pozitívne ale aj negatívne vplyvy. Medzi pozitívne patria napríklad rozvíjanie samostatnosti a individuality žiaka, zvyšovanie motivácie či zlepšovanie komunikačných schopností. Žiak sa učí lepšie organizovať a plánovať čas, učí sa zodpovednosti, rozvíja si kreativitu. Učí sa rešpektu voči ostatným a získava



všeobecný prehľad. Medzi negatíva naopak patrí časová náročnosť na riešenie a prípravu projektu, nedostatok potrebných kompetencií a náročný hodnotiaci systém.

## **1.5. Animovaná tvorba a jej možnosti využívania vo vzdelávaní**

Forma projektu sa dá efektívne aplikovať aj prostredníctvom animovanej tvorby. Animovanú tvorbu vo vzdelávaní je možné využiť primárne dvojakým spôsobom. Jeden z nich je vytvorenie popisnej animácie, ktorá žiakovi názorne predvedie konkrétne procesy, ktoré sa žiak potrebuje v danej oblasti naučiť. Je vedecky dokázané, že čím viac zmyslov pri učení zapájame, tým je proces učenia sa efektívnejší. Zároveň je potrebné vedieť akým spôsobom túto multimediálnu zložku na pozorovateľa aplikovať aby bola možnosť čo najlepšie porozumieť a naučiť sa.

Aj vo svete sa autori ako Mayer a Moreno (2002) zaoberajú účinkom a potenciálom animácie vo vzdelávaní vo forme ukážky a multimediálneho učenia sa „(...)one of the most exciting forms of pictorial presentation is animation(...)“ [jedna z najlepších foriem obrazovej prezentácie je animácia] (môj preklad, Mayer and Moreno, str.88)

Hovoria o tom, ako učenie sa prostredníctvom multimediálneho obsahu môže zlepšovať zapamätanie si „(...)multimedia instructional environments are widely recognized to hold great potential for improving the way that people learn (Mayer, 1999, in press; Sweller, 1999; van Merriënboer, 1997). In multimedia instructional environments, learners are exposed to material in verbal (such as on-screen text or narration) as well as pictorial form (including static materials such as photos or illustrations, and dynamic materials such as video or animation).<sup>4</sup> Although verbal forms of presentation have long dominated education, there is encouraging evidence that student understanding can be enhanced by the addition of visual forms of presentation (Mayer, 1999, in press; Sweller, 1999). (...)“ [....Všeobecne sa uznáva, že multimediálne vzdelávacie prostredia majú veľký potenciál na zlepšenie spôsobu, akým sa ľudia učia. V multimediálnych výučbových prostrediach sú študenti vystavení verbálnemu materiálu (ako je text na obrazovke alebo rozprávanie), ako aj obrazovej forme (vrátane statických materiálov, ako sú fotografie alebo ilustrácie, a dynamickým materiálom, ako je video alebo animácia). Aj keď verbálna forma prezentácie bola dlhodobo dominantná forma vzdelávania, existujú povzbudivé dokazy o tom, že porozumenie študentov sa môže zvýšiť pridaním vizuálnych foriem prezentácie] (môj preklad 20.11.2018, Mayer and Moreno, str. 88).

Pokiaľ žiakovi pustíme ukážku určitých procesov, ktoré sa potrebuje naučiť, zapája zrak aj sluch a je oveľa väčšia pravdepodobnosť, že žiak si odnesie z hodiny viac, ako keby danú informáciu mal vyčítať len z holého textu či zapamätať si ju zo slovného výkladu. Medzi také animácie môžeme zaradiť napríklad známy animovaný film „Bol raz jeden život“, ktorý veľmi výstižne popisuje, ako funguje ľudský organizmus do najmenších detailov. Ďalej napríklad teraz populárny celovečerný film „Inside out“ (V hlave), ktorý prostredníctvom animácie názorne ukazuje deťom aj dospelým za použitia psychológie farieb, pohybu, činov a psychológie postáv aj ako fungujú ľudské emócie. Je však dôležité akým spôsobom bude animovaná tvorba predvedená. Nie všetky spôsoby sú vždy efektívnejšie .

Mayer a Moreno (2002) riešia akým spôsobom je v tomto prípade animáciu najlepšie aplikovať tak, aby sa skutočne dala využiť ako efektívny prostriedok vo vzdelávaní. Riešia preto tieto otázky „(...) *Does animation promote learning? Do students learn more from animation than from other modes of presentation? Should we increase the use of animation in educational programs?(...)*. [podporuje animácia vzdelávanie? Učia sa študenti viac z animácie ako z iných spôsobov prezentácie? Mali by sme zvýšiť využívanie animácie vo vzdelávacích programoch?] (moj preklad 20.11.2019, Mayer and Moreno, str. 88)

Tvrdia, že ich zámerom nieje ukazovať, že animácia je efektívna, ale snažia sa nájsť primárne akým spôsobom sa efektívna práve v tomto prípade stáva „(...) *we aim to understand how animation can be used in ways that are consistent with how people learn. Instead of asking, “does animation improve learning?” we ask “when and how does animation affect learning?”(...)*“ [naším cieľom je porozumieť tomu, ako možno animáciu používať spôsobmi, ktoré sú v súlade s tým, ako sa ľudia učia. Namiesto toho, aby sme sa pýtali či zlepšuje animácia učenie sa pýtame kedy a ako ovplyvňuje animácia učenie] (môj preklad 20.11.2019, Mayer and Moreno, str 88)

Uvádzajú preto viacero princípov, ako správne animáciu aplikovať. V zhrnutí tohoto prieskumu spomínajú, že „(...) *animation has great potential to improve human learning—especially when the goal is to promote deep understanding. However, in order to effectively use animation it is useful to understand how people learn from pictorial and verbal media(...)*“ [animácia má výborný potenciál na zlepšenia učenia ľudí – najmä ak je cieľom podporovať hlboké porozumenie. S cieľom účinne využívať animáciu je však užitočné pochopiť, ako sa ľudia učia z obrazových a verbálnych médií] (môj preklad 20.11.2019, Mayer and Moreno, str 88)

Prostredníctvom animácie sa procesy ľahšie chápu a tým pádom sú aj lepšie zapamätateľné. Je potrebné súčasne po ukážke naviazať diskusiu, ktorá by rozvinula

tému a dala žiakovi tak aj priestor na vlastný názor a možnosť vyjadriť sa. Učiteľ tak môže zistiť zároveň ako žiak danej problematike porozumel a ďalej s tým môže pracovať.

Ďalej sa čoraz viac animovaná tvorba a vizuálne rozprávanie (storytelling) začína využívať vo vede, kedy vedci prostredníctvom názornej animácie vysvetľujú širokej verejnosti aj odbornému publiku procesy, ktoré by bolo ťažko si predstaviť.

Vo vedeckom prostredí sa čoraz viac diskutuje, ako je možné animáciu a vizuálne rozprávanie (storytelling) využiť a prepájať tak umenie a vedu. Jednou z takýchto významných konferencií, ktoré sa týkajú tématiky animácie a storytellingu vo vede je aj konferencia Sci-Vi , konaná jedenkrát ročne v Dánsku vo viacerých mestách ako Kodaň či Viborg postupne, súčasne s medzinárodným festivalom animácie VAF ( Viborg Animation Festival). Sci-Vi vznikla ako iniciatíva Via University College v Dánsku a s tým prepojeného Animačného workshopu ( Animation workshop in Viborg), ktorý sa radí zároveň medzi najlepšie animačné workshopy vo svete. Cieľom tejto konferencie je skúmať a rozširovať vizuálnu vedu. Je to brané ako oblasť, ktorá chce zlepšovať vedeckú komunikáciu za používania vizuálneho rozprávania (storytellingu) a animácie. Prostredníctvom tejto iniciatívy sa posiluje spolupráca medzi vedcami a vizuálnymi rozprávačmi (storytellermi) a preskúmava sa tak potenciál a možnosti v širokej komunite. Vedú diskusie o výhodách tohoto využívania či prípadne opak. Zisťujú sa možnosti a ďalej sa s nimi pracuje. Skúma sa aký prínos môže mať rozširovanie vedomostí vedcov prostredníctvom vizuálneho rozprávania a vizuálneho prevedenia.

Osobne som mala možnosť vďaka Univerzite Palackého v Olomouci absolvovať intenzívny štvor-mesačný študijný program „Creative learning and animation“ na Via University College v Dánsku, ktorý bol taktiež prepojený so spomenutým animačným workshopom. Mali sme tak možnosť nahliadnuť aj do „zákulisia“ workshopu a zúčastniť sa konferencie Sci-Vi a medzinárodného festivalu animovaného filmu VAF v meste Viborg. Počas štyroch mesiacoch štúdia sme pravidelne komunikovali a diskutovali s vyučujúcimi aj študenti medzi sebou o prepojení animácie v kontexte s našimi emóciami a tým ako prostredníctvom animácie komunikovať s divákom. So skupinou spolužiakov sme okrem mnohých ďalších vytvorili aj animáciu nazvanú „Milkill“, ktorá bola zameraná na neprimeranú nadmernú produkciu výrobkov vo svete. Animáciu „Milkill“ spomínam v praktickej časti tejto práce. S týmto projektom sme sa zúčastnili taktiež pedagogickej konferencie v rámci konaného animačného festivalu. Tam sme

animáciu prezentovali pred pedagogickým publikom, ktoré bolo z diferentných európskych i mimoeurópskych krajín.

Myšlienka konferencie Sci-Vi a jej obsah zameraný na prepojenie s vedou a technológiami ma zaujali. Prvý krát som sa zúčastnila v roku 2017 v rámci štúdia na spomenutej univerzite a od roku 2018 sa zúčastňujem konferencie SCI-Vi ako divák každý rok v rámci individuálneho záujmu. Viac o konferencii Sci-Vi je možné zistiť na webových stránkach „scivi.dk“.

Druhým spôsobom je už vyššie spomenutá samotná praktická činnosť, v tomto prípade tvorba krátkeho, jednoducho spracovaného animovaného filmu. Najlepšie techniky sú v tomto prípade technika ploškovej animácie (angl. cut-out animation), plastelínovej animácie (clay-mation animation) či pixilácia. Popis techník a to prečo sú tieto techniky najvhodnejšie popisujem v ďalších kapitolách tejto práce. Proces praktickej činnosti je efektívny, pretože sa žiaci učia prostredníctvom vlastnej skúsenosti. Pri tvorbe zažívajú zábavu či určité pocity, čím vzniká podnet na zapamätanie si situácie a poznatku. Je potrebné v tomto prípade taktiež riešiť prevedenie, aby bol obsah zrozumiteľný, to je však už samotná výhoda využitia animácie a procesu jej tvorby vo výuke, ktorá zahŕňa taktiež kritické myslenie žiakov a premýšľanie o tom, akým spôsobom obsah zobrazia. Tento výsledok však už nieje prioritou ako v predchádzajúcom príklade, kedy je nutné riešiť akým spôsobom zobrazíť obsah tak, aby sa žiaci učili. Prioritou a to, prostredníctvom čoho sa žiaci učia sa tu stáva samotný proces tvorby a to čo si pri ňom zažívajú.

Dostál (2015) spomína, že emócie vo vzdelávaní majú svoj očividný význam. Dokladá to na skutočnosti, ktorú si povšimli napr. J. Maláč a M. Francová (1975) „ (...) skutočnosť, že ak budú žiaci pristupovať k učeniu s radostným očakávaním nových poznatkov alebo im vyučovacie hodiny umožnia aspoň občas prežiť dobrodružstvo zaujímavých objavov, bude ich záujem živý tak, aby sa stal hlbokým a trvalým (...)“ (Dostál, 2015, str.83). V tomto prípade je častokrát pre žiakov zaujímavý a pútavý výsledok a pohyb, ktorý prostredníctvom animácie vznikne. Zároveň tak vytvárajú prvý prípad a teda názornú animáciu, ktorá sa dá následne v niektorých prípadoch používať ďalej ako učebná pomôcka pre ďalšie ročníky.

### **1.5.1. Výhody, ktoré sa dajú prostredníctvom tvorby animácie vo vzdelávaní použiť**

Základné výhody animovanej tvorby vo vzdelávaní som popísala už v úvode a predchádzajúcich kapitolách tejto práce.

Ďalšou významnou výhodou tejto techniky je pre mňa osobne zlepšovanie medziľudských vzťahov a spomenutej emočnej inteligencie. Na školách sa učíme fakty, ale málo sa učíme o tom, ako spolu komunikovať, rozumieť si, rešpektovať sa navzájom. Harvardská štúdia, ktorá skúma 724 ľudí v priebehu 78 rokov potvrdila, že ľudské šťastie sa odvíja od kvality medziľudských vzťahov. Psychiater Doktor Robert Waldinger prezentuje štúdiu, ktorá dokazuje, že šťastnejší a zdravší ľudia sú primárne tí, ktorí majú dobré a kvalitné medziľudské vzťahy. (eduworld.sk. dostupné z <https://eduworld.sk/cd/eliska-herinkova/3751/robert-waldinger-dobre-vztahy-nas-robia-zdravymi-a-stastnymi>)

Od dobrých medziľudských vzťahov sa následne rovnomernejšie odvíja aj všeobecná kvalita životnej úrovne.

Pri tvorbe animácie v rámci školského projektu sa komunikácia významným spôsobom posilňuje. Činnosť je rozdelená medzi členov tímu, čo znamená, že sa žiaci učia okrem iného taktiež spomenutej spolupráci a vzájomnej zodpovednosti medzi sebou a zároveň zodpovednosti za vlastný podiel práce. Veľkým pozitívom je, že pri správnej tímovej komunikácii sa môžu žiaci medzi sebou stále v skupine motivovať. Klesá tak riziko, že žiak zostane demotivovaný a rozpracovaná práca sa nedokončí.

Tým, že je to kolektívna práca, žiaci sa môžu navzájom podporiť a pomôcť si, zároveň je možnosť v rámci projektu pracovať aj individuálne.

Pokiaľ sa žiaci dohodnú, nemusia mať presne rozdelené role, môžu tvoriť taktiež každý všetko a pri jednotlivých úkonoch sa prestriedať. Tento spôsob môže byť dobrý z dôvodu, aby si každý vyskúšal rôzne role a chápal tak ich problematiku. V prípade kedy máme presne role rozdelené sa zas žiak učí byť zodpovedný za svoj úsek práce a dôverovať ostatným za ich podiel práce.

Pri spojení celku s ostatnými členmi tímu sa učí žiak aj o ďalších činnostiach potrebných k vzniku animácie. V kontexte s rozdielnymi činnosťami v rámci jedného projektu sa tak učí rešpektovať ostatné „pracovné“ pozície či ostatných členov tímu, učí sa do nich nahliadať a chápať problematiku. Tým sa učí všeobecne následne rešpektu

ľudí v živote. Týmto procesom sa môžu vytvárať vzorce pre následné konanie v ďalších životných situáciách.

Prostredníctvom animovanej tvorby ako projektu s cieľom vzdelávať, nastáva sociálna interakcia medzi členmi tímu, kedy sa musí riešiť zadanie a tým aj určité vzniknuté problémy. Zúčastnení členovia tak prichádzajú do reálnych situácií. Môže nastať situácia, kedy prídeme pri práci v tíme s ostatnými členmi do konfliktu a vznikne v nás nechúť na projekte ďalej pracovať.

Príbeh „Sedem slepcov a slon“ hovorí:

*Známa hindská bájka rozpráva príbeh o siedmich slepcoch, ktorí sa po prvýkrát stretnú so slonom. Muž, ktorý siahol na ucho slona, povedal: „Je to veľký lupeň.“ Muž, ktorý objal jeho nohu, tvrdil: „Nie, je to kmeň stromu.“ Muž, ktorý chytil slona za chvost, nesúhlasil: „Je to hrubé lano.“ Muž, ktorý ohmatával bok slona, si myslel, že sa dotkol steny. „Nie, je to had,“ protestoval muž, ktorý siahol na jeho chobot. Šiesty muž myslel, že je to vreca, pretože sa dotkol úst slona, a siedmy muž prehlásil, že sa jedná o oštep, pretože sa dotkol špičky slonovho kla. ( Marquardt, 2011, str. 83, AL)*

Dôvod prečo do takýchto konfliktov prichádzame môže byť spôsobený rôznorodosťou názorov, čo je spôsobené životnými situáciami, ktoré sme zažili. Od toho následne odvíjame naše posudzovanie a názory. „(...) keď sa problémom, ktorý má viac možných riešení, zaoberá viac osôb s rôznymi povahovými vlastnosťami a uplatňujúcich rôzne hľadiska, budú určité nezhody nevyhnutelné a dokonca môžu byť ventilované aj nepriateľské postoje(...)“. (Marquardt, 2011, str.192). Pokiaľ je to na pracovnej úrovni, je rôznorodosť názorov v poriadku . Práve to môže pomôcť skupine pri kreatívnom a originálnom tvorení. Je potrebné sa však vedieť dohodnúť. A to nás takéto skúsenosti a situácie učia.

Ďalší dôvod môže siahť až do našej samotnej osobnostnej podstaty v zmysle našich vnútorných konfliktov a podobne, ktoré niekedy nekontrolovateľne prenášame následne aj do okolia. Takého osobné problémy následne škodia skupine. Problém môže nastať v takomto prípade pokiaľ prežívame určité osobné problémy, ktoré môžu byť zapríčinené nevyriešenými situáciami a vzorcami z detstva alebo len krátkodobou súčasnou situáciou. Takýchto príkladov je veľa. Jeden z nich môže byť napríklad situácia, kedy našu osobnosť v detstve niekto z okolia z nejakého dôvodu akýmsi spôsobom úmyselne alebo neúmyselne potláčal a my máme túto tendenciu, ako formu kompenzácie, to robiť zase ľuďom v našom okolí o ktorých máme pocit, že sú „slabší, tak ako sme sa cítili my v detstve. Preto v dospelosti takýto človek môže vzdorovať na

základe starých pocitov, be vážnejšej aktuálnej príčiny. S takouto osobnosťou nieje následne ľahké spolupracovať. Prenáša následne takéto pocity do práce v skupine, aj keď s členmi tejto skupiny to nemá nič v konečnom dôsledku spoločné a jeho staré pocity mohla vyvolať akási „nevinná“ neúmyselná reakcia ďalšej osoby v tíme.

V oboch prípadoch je potrebné otvorene hovoriť o našich názoroch a pocitoch, avšak bez dávky agresie. Je potrebné diskutovať o vzniknutej situácii s kľudom a rešpektom. Taktiež človek oveľa ľahšie prijme náš názor, keď hovoríme k nemu zo svojej strany a z nášho pohľadu spôsobom: „ Z môjho pohľadu si myslím, že...“ a upozorníme vopred na to, že je to náš názor na danú vec a situáciu. Tým pripúšťame, že to môže byť aj inak a teda prijímame to, že človek s ktorým sme prišli do konfliktu môže mať na danú vec iný pohľad. Tým nevnučujeme náš názor na silu a daná osoba tak nemá potrebu taktiež nasilu presadzovať jej názor. Zároveň osoba s ktorou sme v konflikte môže pripustiť, že naše pocity sú správne. V tomto prípade je potrebné situáciu ďalej rozdiskutovať. Každý má právo povedať čo si myslí, avšak je potrebné si zároveň naslúchať, rešpektovať sa a snažiť sa navzájom pochopiť. Takto vznikne pokojnejšia atmosféra, kde je možné o danej veci viesť dialóg a považšine ju vyriešiť alebo minimálne zmierniť napätie. Dialóg možu viesť žiaci medzi sebou, alebo im s tým môže pomôcť vyučujúci či prítomný lektor, pokiaľ sa nebudú schopní sami dohodnúť. Na tieto možné situácie je dobré taktiež upozorniť žiakov dopredu a dať im návod, ako v danej situácii môžu postupovať, prípadne ako jej predísť úplne.

V prípade konfliktu v skupine sa mi osvedčili z vlastnej skúsenosti v tíme takzvané „skupinové terapie“, ktoré si môžu dať členovia tímu vždy na konci pracovného úseku. Členovia tímu si spolu sadnú na pár minút a reflektujú svoje pocity z vykonanej práce na projekte. Reflektujú či naplnili čo v daný úsek práce chceli naplniť a čo by mohli nabudúce urobiť inak. Takýmto spôsobom sa môže predchádzať ďalším nedorozumeniam v ďalších dňoch práce a zase sa tým odľahčí a uvoľní atmosféra v tíme. Vznik konfliktu je dobrý v tom, že si máme možnosť uvedomiť ako nám konflikt pomáha či naopak zhoršuje situáciu pri riešení určitého problému.

Pri práci môže vzniknúť ďalší častý konflikt ako napríklad spor v nápade či boj o pozíciu v tíme. V takejto situácii je podľa mojej skúsenosti dobré ako motiváciu k spolupráci uviesť príklad, že akýkoľvek nápad sa vyberie, následne sa stáva zas projektom rovnako všetkých, pretože všetci sa na tvorbe budú podieľať a bez nich by projekt nevznikol. Tento problém je väčšinou problém nášho ega a neschopnosti a neponaučenosti vyrovnáť sa s tým, že niekoho nápad môže byť v danej situácii lepšie

využitelný. Tým sme častokrát vychovávaní k určitej súťaživosti niekedy až nezdravej, strácame takto chuť na projekte pracovať, pretože máme pocit, že to nieje naše. Spôsobom, kedy rešpektujeme nápad druhého sa učíme oceňovať prácu aj ostatných, prijímať ich kvality a navzájom ich využívať v prospech tvorby niečoho kvalitného a prínosného aj pre ostatných. Keď oceňujeme druhých, prijímame ich a dávame im rešpekt, druhí nás začnú taktiež oceňovať, prijímať a dávať nám rešpekt naspať. Vytvára sa takto dobrá motivácia k spolupráci spolu s individuálnym uspokojením a naplnením.

Dotazovaním týchto problémov sa učíme komunikovať a riešiť problémy s ktorými sa následne môžu žiaci stretnúť aj v reálnom živote. Vzniká možnosť uvedomovať si svoje konanie v určitých typoch situácií. Týmto uvedomením vzniká následne možnosť naše správanie a konanie meniť. „Človek sa učí tým, že niečo urobí, pretože aj keď si myslíte, že niečo viete, nemáte istotu, dokiaľ to neskúsite.“  
- Aristoteles

Výhodou z edukačného hľadiska taktiež je, že sa pri spracovaní animácie dá rozvíjať a podporovať individuálny potenciál žiaka podieľajúceho sa na tvorbe projektu. Ako som už spomenula vyššie v tejto práci, je dôležité aby sme v dieťati podporovali to čo ho baví a rozvíjali to. V tomto prípade, keď tvoríme so študentami krátky animovaný film na určitú tému, vo väčšine prípadov každý môže nájsť svoju časť činnosti, ktorá ho baví a žiak sa zapája a učí aktívne. Možnosť výberu činnosti podľa individuálneho záujmu je z dôvodu, že animovaná tvorba je veľmi variabilná a má v podstate neobmedzené množstvo spracovania či už ako som spomenula na začiatku po technickej stránke alebo po tematickej. Študent si tak môže vyskúšať rolu spisovateľa, scénaristu, režiséra, výtvarníka, animátora či dokonca herca či hudobníka, hudobného skladateľa atď. Pokiaľ niekto inklinuje viacej k technológiám po technologickej a technickej stránke si tak môže vyskúšať napríklad rolu kameramana či grafika a tvorbu základnej postprodukcie. Môže byť tak uspokojená individuálna potreba. Techniky prevedenia sa dajú tiež ľubovoľne kombinovať podľa preferencií študentov, či už je to kresba, modelovanie či využívanie reálnych predmetov a podobne. Žiaci môžu kombinovať médiá rôzneho druhu a môže tak vznikáť vizuálne zaujímavý výsledok. Animácia môže byť orientovaná na ľubovoľnú tému podľa výberu žiakov, aj konkrétnu tému či už v rámci všeobecnej problematiky alebo konkrétneho tematického celku učiva, ktoré sa preberá v rámci predmetov. Typ projektu, kedy sa spracováva prostredníctvom animácie určitý tematický celok daného predmetu doporučujem aj ako didaktický projekt v didaktickej časti tejto diplomovej práce.



Animovaná tvorba je multimedialna forma vyjadrania. Pri súčasnej popularite nových médií to je tiež dôvod, prečo žiakov zaujme vo všeobecnosti viac ako možno iné médium. Pracuje sa tu s technikou a žiaci sa tak tiež prostredníctvom dialógu o animovanej tvorbe môžu dozvedieť o ďalších technologických a súčasne umeleckých inováciách. Stále sa zároveň používajú pri tvorbe klasické techniky a študenti sú tak stále v kontakte s fyzickým a s fyzickým materiálom, zlepšujú si tak stále motorické schopnosti. Animovaný film upútava súčasne jeho samotným prevedením. Pri využití animácie ako projektu spomíname taktiež umelecké osobnosti, ktoré animáciu rozvinuli a ktoré sa jej aj v súčasnosti venujú. Komunikujeme o možnostiach prevedenia. Posiluje sa takto aj vzťah žiakov k umeniu a ich záujem o umelecké dianie.

Ďalšie z výhod prečo animácia ako projekt na školách má veľkú šancu zaujať a tým aj motivovať k učeniu správnym využitím je z mojho pohľadu princíp pohybu, na ktorom je založená. Animácia v základe znamená duša. Oživujeme ňou neživé. Nie je statická a zároveň to nie je len mechanický pohyb. Je to niečo čo má život, myšlienku, niečo čo sa pohybuje, čo prostredníctvom animátora „ožíva“ a „žije“. Tak ako my ľudia. V človeku či v živej bytosti, aj keď sa nehýbeme, je stále pohyb či už cirkulácia krvi, búšenie srdca, práca vnútorných orgánov, alebo pohyb okolo nás. Pohyb je život a preto aj animácia môže byť veľmi motivujúca jej prvkami k tvorbe. Zároveň sa týmto stáva jej obsah a proces „ľahšie“ či prirodzenejšie zapamätateľný.

Prostredníctvom využitia animácie ako projektu na škole ukazujeme alternatívy, ktoré sú potrebné na vytvorenie určitých vecí a že bez spolupráce častokrát nič nevznikne. Takýmto spôsobom tak aktívnou formou predávame zároveň aj poznatky, ktoré nemusia byť síce prioritou študenta, či už po sociálne stránke alebo vedomostnej. Študent má však väčšiu motiváciu si poznatky zapamätať, pretože pri vzniku projektu pravidelne komunikuje s ostatnými o téme a projekte a svojich pocitoch v rámci tvorby a zažíva si skúsenosti v reálnej situácii.

Špecifické pre tento typ projektu je to, že žiak si rozvíja prostredníctvom tvorby príbehu kritické myslenie a zároveň v rámci obrazového spracovania aj obrazovú gramotnosť, čo je v dnešnom presýtenom svete médiami dôležité. Učí sa rozpoznávať skryté myšlienky za obrazovými vyjadreniami, učí sa symbolom a symbolickým vyjadreniam a je tak aj odolnejší následne voči mediálnej manipulácii z vonkajšieho prostredia.

Pri začlenení animovanej tvorby do vzdelávania nejde tak len o náhodné začlenenie výtvarnej zložky do výuky ale cieľená tvorba zameraná na dosiahnutie konkrétnych kompetencií. Žiaci sa učia dostávať zároveň veci dokonca, dokončiť projekt, čo je

v živote potrebné. Výhodou a motiváciou taktiež je, že žiaci pri práci môžu komunikovať a voľne sa pohybovať. Aktivita sa môže prestriedať na krátku dobu s jednoduchou fyzickou hrou, čím sa odľahčí mentálne zaťaženie. Žiaci nemusia nehybne sedieť v laviciach. Preto je aj väčšia chuť k práci a taktiež dostatočným motivovaním aj chuť dosiahnuť výsledok.

V celom tomto procese je vždy potrebné aby bola práca žiakov reflektovaná ako z ich strany tak aj medzi nimi a učiteľom či lektorom, ktorý projekt vedie. Je potrebné o práci pravidelne komunikovať a reflektívne konštatovať vzniknuté situácie a proces tvorby. Keď sa toto dodržiava, nastáva učenie.

### **1.5.2. Začlenenie animovanej tvorby ako projektu vo vzdelávaní**

V tejto kapitole si objasníme ako budeme pri začlenení animácie ako formy projektu postupovať. Objasníme v nej, ako môžeme efektívne prepojiť prvky projektu v tvorbe krátkeho animovaného filmu so žiakmi. Zároveň spomeniem nevýhody, ktoré sa môžu pri tvorbe projektu vyskytnúť.

„Projektové vyučovanie je výuka založená na projektovej metóde. (Kratochvílová, 2006).

Tým, že tvorba animovaného filmu obsahuje viacero profesných funkcií bez toho aby jedna zložka spolupracovala s ďalšou zložkou tímu, by nebolo možné dosiahnuť požadovaného výsledku. Animovaná tvorba vo výuke je preto dobrým názorným príkladom prostredníctvom ktorého žiaci môžu pochopiť, ako veci fungujú aj v reálnom živote.

Čo by sme mali teda pri začlenení animovanej tvorby dodržiavať aby jej účinok mal pozitívny efekt?

Podľa J. Coufalovej projekt vychádza z niekoľkých rysov. Medzi najdôležitejšie sa radí, aby projekt vychádzal z potrieb a záujmov dieťaťa, aby riešil aktuálnu situáciu, bol interdisciplinárny a bol predovšetkým podnikom žiaka. Ďalej žiaci vytvárajú konkrétny produkt, pracujú v skupine (ale môžu aj sami) a za pomoci projektu sa škola začleňuje do života obce. Toto všetko tvorba animácie vo výuke spĺňa. Potreby a záujmy dieťaťa sa dajú prostredníctvom tvorby animácie napĺňať.

Ďalej autorka uvádza aké sú základné kroky pri tvorení projektu. Na začiatku si musíme stanoviť cieľ. Následne si musíme vytýčiť otázky a potom prejsť k prevedeniu projektu a k realizácii. Po skončení projektu nasleduje zhodnotenie učiteľom ale aj ostatnými žiakmi v triede.

Pri projekte sa dosahuje určitý stanovený cieľ v určitom čase či už je to praktický výstup alebo návrh na riešenie zadaného problému. To platí aj pri tvorbe animovaného filmu. V tvorbe krátko animovaného filmu so žiakmi, je za cieľ vytvoriť vizuálne spracovanie, krátku animáciu, ktorej obsah je prostredníctvom tohto spracovania zrozumiteľný divákovi. Zároveň sú cieľom kompetencie, ktoré má žiak naplňovať v rámci RVP a ktorým sa počas tvorby učí v rätane informácií o spracovávanej téme.

V rámci projektu sú žiaci vyzývaní spracovávať a samostatne riešiť určitý problém. Pri tvorbe animovaného filmu sa tak ako pri projekte zasahuje do viacerých sfér, preto má táto tvorba medzioborové presahy, učí spolupráci, samostatnosti, učí myslieť komplexne a kriticky. Komplexné a kritické myslenie je podnietené spracovaním príbehu v animácií, kedy sa žiaci musia rozhodovať čo a ako v rámci témy zobrazia. Musíme si byť vedomí, ako sme si už spomenuli v predchádzajúcej podkapitole, že každý môže mať iný názor, ktorý sa odvíja od vlastných skúseností. Na túto skutočnosť v tímovej práci musíme žiakov stále upozorňovať, aby pochopili, že riešenie môže byť prípadne aj viacero, no je potrebné sa dohodnúť v danú chvíľu na jednom najefektívnejšom, prípadne myšlienky spojiť v jednu tak aby každý dosiahol určitým spôsobom uspokojenie. „(...)naše tvrdenia obvykle vychádzajú z našich hodnôt a subjektívnych domnienok, ktoré určujú, čo je podľa nás na probléme dôležité a v akom svetle problém prezentujeme (...)“ (Marquardt,2011, str.55).

Žiaci si určujú priority a vciťujú sa zároveň do diváka aby bol pre neho obsah zrozumiteľný. Téma môže byť ľubovoľná alebo zadaná vyučujúcim. Záleží čo konkrétne chceme daným projektom dosiahnuť. Možeme zadať tému, ktorá sa týka všeobecnej problematiky o ktorej by mali žiaci uvažovať. Môže sa to týkať napríklad inovácií technológie v kontexte s človekom, plasty v oceánoch, násilné správanie medzi ľuďmi a jeho príčiny, vzťah človeka k zvieratám a k životnému prostrediu a podobne. Téma by mala byť zmysluplná a mala by riešiť nejaký problém, prípadne to môže byť vtipná reflexia určitých situácií, tak aby to žiakov zaujalo. Pokiaľ chceme metódu využiť v rámci výuky v konkrétnom vyučovacom predmete ako napríklad geografia, biológia, dejepis, matematika, fyzika, chémia a podobne, vtedy zadávame presnú tému, najlepšie podľa môjho názoru vyučováci celok, ktorý žiaci majú zhrnúť. Tým si tak

zrekapitulujú učivo zábavnou formou a teda si poznatky prenesú aj do dlhodobej pamäte.

Žiaci sa učia empatii. Učia sa ako vyjadrovať svoje myšlienky tak, aby tomu chápali ostatní. Učia sa vyjadrovať prostredníctvom animácie to podstatné, na čo chcú upozorniť. To je potrebné aj v slovnom prejave.

Pri zadávaní témy je dôležité, aby žiaci porozumeli čo sa od nich chce a aby úloha zodpovedala ich úrovni porozumenia. Taktiež je vopred nutné určiť časový harmonogram. Je potrebné upozorniť žiakov na to, aby si projekt rozložili do úsekov, ktoré budú postupne naplňať. Časové možnosti budú závisieť na časových možnostiach vyhradené školou na daný projekt. Podľa týchto možností sa následne môže určiť náročnosť a technika spracovania.

Rôzne animačné techniky predstavujú rôznu časovú náročnosť. Doporučujem preto používať techniku ploškovej animácie (cut-out animation), kedy sa nakreslia postavičky a podtrebné prvky k animácií, vystrihnú sa na jednotlivé časti, zlepi sa špeciálnou hmotou, aby zostala pohyblivosť zachovaná a prostredníctvom techniky stop-motion ich budú žiaci rozpohybovať pred fotoaparátom. Časovo dobre zvládnuteľná technika pre školsky projekt je aj hlinená či plastelínová animácia (clay-animation). Pri tejto technike sa postavičky vymodelujú z plastelíny, prostredie môže byť vymodelované alebo namaľované či nakreslené. Je to priestorová animácia, preto je dobrá možnosť „pohrať“ sa pri tvorbe aj so svetlom.

Pokiaľ máme stanovenú tému a cieľ, je potrebné si určiť časový harmonogram podľa možností školy a následne vytvoriť skupinu a počet členov v skupine. Pokiaľ chceme aby tímy žiakov spracovali každý inú tému, prvotne rozdelíme žiakov do skupín. Rozdelenie do skupín podľa metódy „Action learning“, ktorej autorom je Reg Revans a ktorú rozvinul a v súčasnosti úspešne používa aj autor rovnomennej knihy o tejto metóde, Michael J. Marquard je ideálny počet v skupine od štyroch do osem členov „(...) najvhodnejšia je skupina štyri až šesťčlenná, pretože umožňuje dostatočnú roznorodosť a zároveň nieje príliš zložitá(...)“ (Marquardt, 2011, str.61) Metóda sa praktikuje úspešne na firemné tímy. Snaží sa dosiahnuť efektívne učenie členov tímu organizácie a dosiahnuť tak čo najefektívnejšie výsledky. Považujem prvky tejto techniky za veľmi dobre využiteľné aj v školskom projekte. Viac o tejto účinnej metóde je popísane v knihe „Action Learning“ od Michaela Marquarda.

Marquard (2011) uvádza, že pokiaľ je počet členov v skupine vyšší než štyri osoby môžu nastať komplikácie v zložitej komunikácii, v dosiahnutí konsenzu, ktorý môže

trvať príliš dlho. Pokiaľ má skupina menej než štyroch členov, môže sa vyskytnúť nedostatočný či obmedzený počet uhlov pohľadov. V tomto prípade môže klesať kreativita a novátorstvo v navrhovaných riešeniach a riešenie môže upadať do stereotypných návrhov. Taktiež pri nedostatočnom počte členov skupiny nemusí byť skupine umožnené pochopenie a vyriešenie problému z dôvodu nedostatku rôznych uhlov pohľadov. Zároveň môžu dospieť k záveru veľmi rýchlo bez v äčšieho kritického uvažovania. Členovia skupiny môžu mať pocit, že je toho na nich veľa a dopredu stratia motiváciu tému riešiť, prípadne jeden člen môže ľahko ovplyvniť ďalších dvoch bez kritickejšieho usúdenia.

Pokiaľ má skupina viacej než osem členov, môžu nastať komplikácie ako nedostatočné alebo nadmerné zapojenie členov, komunikácia sa stáva náročnou, dohodnutie sa na riešení trvá príliš dlho a nemusia sa tak dopracovať v potrebnom čase k výsledku.

Čo sa týka zloženia skupiny, môžu si žiaci buď vybrať sami, alebo ich výber môžeme urobiť náhodne pomocou čísel či inej techniky. Keď je výber ľubovoľný výhoda je v tom, že žiaci sú spolu už zohratí a teda im spolupráca pôjde pravdepodobne dobre. Avšak je dobré pokiaľ sa žiaci v skupine striedajú a nepracujú stále s rovnakými ľuďmi. Prináša to nové pohľady a zároveň sa učia spoznávať a rešpektovať nové stránky ľudí, s ktorými tak často nespolupracujú a ktoré možno predtým nepoznali. Ako vyvšetlenie pre žiakov v tomto prípade používam príklad, kedy aj v dospelom živote či už osobnom alebo pracovnom budú musieť niekedy spolupracovať s ľuďmi ktorých si sami nevybrali. Takáto príležitosť je dobrá na uvedomenie si daných skutočností. Nemali by sme preto hneď odsudzovať, ale naopak hľadať na človeku tie dobré stránky, využívať v dobrom jeho potenciál a na to sa sústrediť. Tak sa môže zefektívniť následne aj spolupráca a kvalita výsledku „(...) *úspešné pracovné skupiny sa skladajú z členov, ktorí sa vzájomne rešpektujú a majú záujem spoznať hľadiska a názory ostatných(...)*“ ( Marquardt, 2011).

Taktiež je dôležité aby sa v skupine kládli otázky viac než prednášali odpovede. Je potrebné aby sa zúčastnení zamýšľali nad problematikou a hľadali nové riešenia a možnosti prevedenia zadanej témy. Aby využívali svoju kreativitu a originalitu a aby sa dopracovali k čo najefektívnejšiemu riešeniu.

Vždy je potrebné aby sa daná práca reflektovala a aby si žiaci uvedomovali čo sa počas procesu tvorby animácie naučili a ako tieto skúsenosti môžu ďalej využívať v rámci svojho života.

### **1.5.3. Animovaná tvorba profesionálne vs. Animovaná tvorba ako vzdelávací prostriedok**

Ukázali sme si ako môžeme využiť animovanú tvorbu formou projektu vo vzdelávaní. Zároveň by sme mali žiakom na začiatku objasniť, že profesionálna tvorba animácie má následne iné kritériá, ktorých by sme si mali byť vedomí keď animovanú tvorbu vo vzdelávaní porovnáваме s profesionálnou tvorbou animácií a animovaných filmov.

Pokiaľ chceme využívať animovanú tvorbu vo vzdelávaní je dôležité si stále uvedomovať, že tvorba profesionálneho filmu a animovaná tvorba ako vzdelávací prostriedok nieje to isté. Tvorba komerčne používanej animácie či animovaného filmu vyžaduje momentálne veľké množstvo času a profesionálnej prípravy, ktorá vyžaduje kvantum poznatkov ohľadne samotného oboru i presahov do ďalších oborov. Ďalej sú kompetencie rozdelené medzi členov tímu, kde každý člen má v tíme svoju špecifickú funkciu, ktorej predchádza taktiež náročná predpríprava. Na toto je podľa mojho názoru dôležité žiakov, s ktorými sa chystáme projekt robiť dopredu upozorniť, aby nevznikla milná predstava, že animovaný film ako ho poznáme je možné vytvoriť za krátku dobu, ktorá je určená školským projektom. To však neznamená, že by sme žiakov mali hneď na začiatku týmto tvrdením demotivovať. Aj v rámci školských projektov vznikajú veľmi kvalitné krátke filmy, ktoré je možné prezentovať ďalej na roznych prehliadkach študentských filmov či používať ďalej ako edukačný materiál pre ďalšie ročníky, čo zároveň môže žiakom slúžiť ako dobrá motivácia. Určite je len prínosom, keď v rámci vzdelávacích projektov využívajúcich animovanú tvorbu k upevneniu poznatkov a tímovej spolupráce vznikne kvalitný film, ktorý je možné prezentovať ďalej. Prínos má však animácia vo vzdelávaní z môjho pohľadu primárne možnosťou využívať autenticky postupy tímovej práce, na základe ktorých animovaný film vzniká. Vo vzdelávaní ide však z mojho pohľadu v tomto prípade prioritne o proces viac ako o samotný výsledok a na to je dôležité žiakov priebežne stále upozorňovať, aby na konci nenastalo sklamanie z očakávaného výsledku, ktorý sa v tak krátkej dobe nemusí vždy dostaviť. Záleží, aké časové možnosti taktiež na využívanie animácie v danom kolektive máme. Pokiaľ ideme využiť animovanú tvorbu v danom kolektive jednorázovo, je určite opodstatnené sústrediť sa rovnocenne aj na kvalitu výsledku. Pri nedostatočnom výsledku by mohli byť žiaci sklamaní z toho čo vytvorili a mohlo by ich to demotivovať. Pokiaľ však máme možnosť proces animácie opakovať, vtedy sa deti učia na chybách a prvý projekt nemusí byť až tak dokonalý. Žiaci majú možnosť vytvoriť technicky kvalitnejší film ako ďalší projekt a poučiť sa z minulých „chýb“.

### **1.5.4. Krátky úvod do animovaného filmu**

Ukázali sme si význam zavedenia tohto umeleckého média do vzdelávania. Ďalej je potrebné aby sme mali prehľad ako samotné médium funguje. Preto v nasledujúcej kapitole sa budem zaoberať pôvodom tohto média, stručnou históriou a z technického hľadiska si vysvetlíme na čom je samotný animovaný film založený a ako funguje. Spomeniem taktiež významné osobnosti zo svetového aj domáceho prostredia, ktoré sa o rozvoj animovaného filmu zaslúžili. Má to svoj význam okrem iného aj v prípade, že sa čitateľ tejto práce rozhodne animovanú tvorbu v rámci svojej pedagogickej profesie do vzdelávania začleniť. V prípade, že je to pre čitateľa niečo nové, je dobré aby sa s týmito skutočnosťami oboznámil, priblížil k danému médiu, popremýšľal nad samotným významom aj možným technickým a psychologickým prevedením a mohol tak zmysluplnejšie praktikovať toto médium pri prípadnom vzdelávaní študentov. Pokiaľ čitateľ už prehľad v tejto oblasti má, verím, že mu to pomôže určité vedomosti osviežiť a znovu nad skutočnosťami popremýšľať.

Animovaný film je intermediálne dielo. Pre jeho spracovanie sa používa viacero vyjadrovacích prostriedkov. Nieje to teda len samotná statická vizuálna zložka alebo hudobná zložka. Animovaný film vzniká kombináciou viacerých médií. To znamená, že pri jeho vzniku je potrebné premýšľať komplexne. Je potrebné aby sa jeho tvorca vedel pohybovať v medzioborových sférach a vedel tak zmysluplne dávať do kontextov jednotlivé prvky ktoré sa v animovanom filme vyskytnú.

#### **1.5.4.1. Pojem animácia (etymológia slova)**

Anima- duša, Z latinského animātiō, „prinesenie k životu/oživenie“; zložené z animō („animovať“ alebo „dávať život“), -ātiō („akt“). (voľný preklad z článku Animation as a Learning Tool, Carpe, [HandoutsKapne1980@yahoo.es](mailto:HandoutsKapne1980@yahoo.es)).

Pokiaľ teda niečo animujeme, znamená to, že oživujeme neživé. Animácia sama o sebe nieje len mechanické rozpohybovávanie predmetov, ale dávanie niečomu život a teda aj dušu. To znamená, že o danom animovanom objekte premýšľame a nie len bezcieľne pohybujeme.

#### **1.5.4.2. Technický popis**

Animácia je súbor sa sebou idúcich naväzujúcich snímkov. Klasickou technikou je stop-motion, čo sú obrázky idúce za sebou zachytené zvyčajne fotoaparátom. Jednotlivé obrázky sa môžu taktiež naskenovať, čo je praktickejšie pre kreslenú animáciu alebo sa generujú počítačom. Za sebou idúce obrázky sú s drobnými zmenami, ktoré pri rýchlom prehraní vytvoria pohyb. Toto vnímanie spôsobuje zotrvačnosť ľudského oka. Oku a nervovému systému trvá zhruba jednu šesťnástinu sekundy, než spracuje svetelný pohyb a vytvorí tak statický obrázok. Ak oko prijme svetelné podnety za kratšiu dobu než jednu šesťnástinu, náš mozog to vníma ako plynulý pohyb. V tejto krátkej dobe nieje schopný náš mozog a ľudské oko rozlíšiť od seba dva obrazy.

Na princípe zotrvačnosti je teda založené aj vysielanie televízie či princíp animovaného filmu. Rýchlosť prehrávania je 24 snímkov za sekundu. Pri tejto rýchlosti ľudský mozog vníma prehrávanie obrazu ako plynulý pohyb. V animáciách sa používa aj 12 snímkov za sekundu, pričom pohyb nieje však už tak plynulý. Zároveň rýchlosť snímkov si môžeme prispôbovať taktiež podľa potreby. Či už sa jedná teda o 2D alebo 3D animáciu, týmto rýchlym prehrávaním sa vytvára ilúzia pohybu.

#### **1.5.4.3. Druhy animovanej tvorby**

Animované dielo je možné vytvoriť množstvom spôsobov. Animovať je možné v 2D prostredí aj 3D prostredí. Medzi 2D základné animované techniky patrí kreslená animácia, plošková animácia, 2D počítačová animácia. Ďalej je to rotoskoping, totálna animácia, kombinovaná animácia, easure animácia, flipbook, grafická animácia, animácia siluet, animácia na filmový materiál, clay painting animácia, malba na sklo, wall-painted animácia, multiscetch.

Medzi 3D základné animované techniky patrí bábková animácia, pixilácia a digitálna 3D animácia. Ďalej je to go-motion, brick film, animácia objektov, animácia modelov, triková animácia, piesková (zrnková) animácia, poloplastická animácia, puppetoons, špendlíkové plátno a ďalšie.

#### **1.5.4.4. „Storytelling“ a „storyboard“**

Animovaná tvorba má svoje kúzlo v tom ako rozpráva a zobrazuje príbehy. To akým štýlom je príbeh prerozprávaný sa hovorí storytelling. Je to individuálne a záleží na



prioritách „rozprávača“. Storyboard je následne niečo ako kreslený komiks. Avšak komiks to presne nieje. Dá sa povedať, že je to obrázkový scenár, bez ktorého by nemohla vzniknúť animácia.

#### **1.5.4.5. Technologické postupy v českej animácii**

##### **Kreslený film**

Jeden z najstarších spôsobov animácie je kreslený film. Animátori nakreslia jednotlivé pohybové fáze na priehľadné fólie, ktoré potom pokladajú na namaľované pozadie. Fólie s kresbami sa potom vďaka tomu môžu snímať i v niekoľkých vrstvách na sebe. Animátor rozkreslí základné fáze pohybu a určí tak dĺžku aj charakter. Pokiaľ pohyb nevychádza podľa predstáv nastupujú tzv. fázari, ktorí pohyb dopĺňujú a rozkresľujú. Je celkom zaujímavé, že väčšina animátorov animuje na hotovú zvukovú stopu, aby mal film ten správny rytmus. To bolo napríklad pravidlo Břetislava Pojara, ktoré vštepoval svojim žiakom. Pohyb sa v kreslenom filme nakreslí najskôr tužkou na pauzák a potom ho kameraman skúšobne nasníma kamerou, ktorá je zavesená kolmo nad pracovným stolom. Po skúšobnom teste, kedy sa zisťuje, že je pohyb v poriadku, premalujú konturisti kresbu z pauzáku na priehľadné fólie a koloristi vyfarbia konturovacie plochy špeciálnymi farbami podľa pokynov výtvarníka filmu. Hotové fólie sa nakoniec nasnímajú spoločne s pozadím, kde vytvorí pohyb. Tvorba takéhoto druhu filmu je pochopiteľne zložitá na výrobu a vyžaduje špeciálne zariadené filmové štúdiá. (Slanina, 2017)

##### **Bábkový film**

V českej kinematografii sa bábkové filmy robili dvojakým spôsobom. Hlavne v starších dobách sa natáčala ako bežný hraný film, kedy bábkový vodili herci pred filmovou kamerou. Takto sa natáčali napríklad animované série pre Večerníček ako prví Chrobáčikovia alebo Príbehy včelých medvedíkov. (Slanina, 2017)

Výrazne prepracovanejší a technicky náročnejší je samozrejme bábkový film. Ten sa sníma trikovou kamerou a je hraný trojrozmernými bábkami v trojrozmernej dekorácii. Bábkový sú vyrobené animátorom tak, že musia bezpečne držať v každej pozícii, aby mohla byť animácia plynulá. Tieto bábkový majú vo vnútri väčšinou kovovú kostru s jemnými a presnými kĺbami, ktoré umožňujú nastavenie pre následný pohyb. Tento druh bábkového filmu preslávil vo svete hlavne Jiří Trnka a na jeho tradíciu naviazali Břetislav Pojar, Lubomír Beneš alebo Vlasta Pospíšilová. (Slanina, 2017)

### **Ploškový film**

Jeden z najčastejších spôsobov výroby je tzv. ploškový, niekedy tiež papierikový film. Technologicky je to proces nesmierne náročný a vyžaduje okrem ohromného množstva času dosť početný štáb. Pomocní výtvarníci najskor podľa návrhu hlavného výtvarníka a režiséra nakreslia, omaľujú a povystrihujú kolorované kresby zostavujúce sa z rôznych častí – hlavičky, nožičky, ručičky, telička ai. Animátor potom tieto časti skladá pre jednotlivé pohybové fáze pred kamerou. Tá je umiestnená kolmo nad stolom podobne ako v kreslenom filme. (Slanina, 2017)

### **Poloplastický film**

Ešte náročnejší je tzv. poloplastický alebo niekedy tiež reliéfny film. Je podobne náročný ako ploškový film. Papierové fáze sú modelované do vystúpeného reliéfu, ale môžu byť tiež z dreva alebo modelovacej hliny. Vzniká tak plastický trojrozmerný dojem. Dekorácia býva položená v niekoľkých plánoch pod sebou na sklách, aby sa ešte zvýšila ilúzia priestoru.

Traduje sa celkom drsná historka z Krátkeho filmu, kedy jeden z výtvarníkov, ktorý bol zhodou okolností hluchý, pripravoval pomerne náročnú animáciu práve v tomto technologickom procese. Kameraman, ktorý sedel nad ním, odrazu stratil pozornosť a v momente, kedy bol výtvarník našťastie otočený chrbtom k prípravnej scéne, sa mu zrútila kamera do skleneného placu. Hluchý animátor pochopiteľne nič nepočul a keď sa otočil, len neveriacky pozeral na črepy plné obrázkov. Ešte zvláštnejšia je ale dohra celého príbehu. Vzhľadom k tomu, že mal výtvarník presne pripravenú značku, ktorú posúval topánkou, mohlo na milimeter presne naviazať v rozpracovanom zábere po obnovení nastavenia plánu. Celá sekvencia sa tak nemusela pracne prerábať. (Slanina, 2017)

### **Rotoskopia**

Rotoskopia vznikla ako nápad priekopníka v obore animácie Maxa Fleischera, ktorý v roku 1915 natočil svojho brata Davida v klaunskom kostýme jako podklad pre animovanú grotesku Koko The Clown. Techniku rotoskopie Fleischer tiež použil pre kreslenú postavičku Betty Boop a v celovečerných filmoch Gulliver.s Travels (1939) nebo Mr. Bug Goes to Town (1941). Veľkým úspechom rotoskopie bolo uvedenie Disneyho celovečerného filmu Snehulienka a sedem trpaslíkov (Snow White and Seven Dwarfs) do kín v roku 1937. Jednalo sa o prvý film s Disneyho produkcie, natočeného touto metódou. Medzi ďalšie snímky natočené pomocou rotoskopie patí napríklad American Pop (1981) Ralphiho Bakshioho, Valčík s Bašírom (Waltz with Bashir) Ari

Folmana, Sin City a Sin City: Město hříchu (2005 a 2013) Roberta Rodrigueze a v neposlednej rade Waking Life (2001) a A Scanner Darkly (2006) kultovného nezávislého filmára Richarda Linklatera, kde rotoskopia divákovi dovoľuje vnímať herecké výkony na pokraji hraného a animovaného filmu. Doslova technologickou renesanciu následne rotoskopia zaznamenala v roku 1994, kedy bol digitálny rotoskopický proces prvý krát použitý k programovaniu počítačovej hry Posledný expres v spoločnosti Smoking Car Productions a následne při tvorbe kultovnej počítačovej hry Prince of Persia . V českom prostredí bol touto technológiou natočený Alois Nebel ( samostatná recenzia). (Slanina, 2017)

### **Počítačová animácia**

Najčastejší spôsob výroby animovaného filmov v súčasnosti je počítačová animácia, a to nielen vo svete, ale aj v českom filmovom prostredí, kam sa vďaka veľkej finančnej náročnosti dostávala s veľkým spozdením a veľmi limitovane. Počítačová animácia sa vytvára buď plošne, teda v 2D alebo priestorovo trojrozmerné v 3D. Väčšina grafických programov vytvára animáciu za pomoci kľúčových snímok- poloha grafického objektu je určená užívateľom pomocou za pomoci kľúčových snímok (keyframes) a program sám dopočíta pohyb medzi týmito dvoma polohami. Animátori v počítačoch vytvárajú priestorovú sieť figúry a objektov , s ktorými pracujú – otáčajú ich v priestore a pohybujú. (Slanina, 2017)

### **1.5.4.6. 12 princípov animovanej tvorby**

Rozdiel medzi animovaným filmom a hraným filmom je v časovej náročnosti a v možnostiach vyjadrenia určitých magických prvkov či emócií. V animovanej tvorbe na to aby sme diváka upozornili na to čo chceme vyjadriť používame určité princípy , ktoré sa oficiálne nazývajú dvanásť princípov animácie. Prostredníctvom dodržiavania týchto princípov vieme tak zrozumiteľne predať divákovi našu myšlienku.

Sú to princípy Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arc. Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, Appeal. Vo vzdelávaní sa dajú tieto princípy využívať ako cvičenia s deťmi. Môžu sami seba pozorovať a skúšať ich praktikovať. Tak sa učia vnímať lepšie aj seba samých. Svoje pohyby. Animátori keď animujú, musia mať tieto princípy naštudované a musia byť veľmi uvedomelý čo akým spôsobom znázorňujú a používajú.

## 2. DIDAKTICKÁ ČASŤ

Na úvod didaktickej časti chcem spomenúť Jeana Piageta, švajčiarskeho filozofa, prírodovedca a predovšetkým človeka ktorý sa zaoberal významne vývojovou psychológiou. Preslávil sa štúdiom detského myslenia, teóriou kognitívneho myslenia a genetickej epistemológie. Sústavným empirickým skúmaním sa pokúsil vysvetliť ako sa v detstve vytvárajú základné štruktúry a predpoklady spoznávania, ktoré Immanuel Kant pokladal za apriórne. Jeho sústavná práca sa významne pričínila o reformu školského vzdelávania. Najväčším paradoxom jeho vývojovej teorie je rozdelenie vývojových štádií podľa veku. Bol zástancom kontinuálneho vývoja jedinca, ale prax ho donútila vývoj periodizovať.

(wikisofia.cz, dostupné z [https://wikisofia.cz/wiki/Jean\\_Piaget](https://wikisofia.cz/wiki/Jean_Piaget))

### 2.1. PIAGETOVA TEÓRIA KOGNITÍVNEHO VÝVOJA DIEŤAŤA

Piaget definoval 4 základné vývojové štádiá dieťaťa.

Prvé štádium sa nazýva senzomotorické. Trvá od narodenia až po druhý rok života dieťaťa. Dieťa v tomto štádiu odlišuje seba od objektov, rozoznáva seba ako aktívneho činiteľa a začína jednať zámerné. Začína si byť vedomé existencie aj tých objektov, ktoré niesú prítomné.

Druhé štádium sa nazýva predoperačné. Trvá od druhého roka života po siedmy rok života. Dieťa sa tu učí používať jazyk. Objekty spoznáva pomocou predstáv a slov a začleňuje ich len podľa určitého rysu ako je farba, tvar alebo povrch.

Tretie štádium sa nazýva štádiom konkrétnych operácií. Toto štádium začína v siedmych rokoch a trvá zhruba do dvanásteho roku života. Dieťa už logicky premýšľa a pracuje s reálnymi objektami. V šiestom roku chápe stálosti počtov, v siedmom roku rozumie množstvu a zhruba od deviateho až dvanásteho roku rozumie hmotnosti.

Štvrté štádium je nazývané štádium formálnych operácií. Začína zhruba od dvanásteho roku života. Znamená to schopnosť dieťaťa premýšľať logicky v abstraktných pojmoch. Vie systematicky testovať hypotézy, premýšľa o budúcnosti a o rôznych ideologických pojmoch.

Preto zavedenie animovanej tvorby vzdelávania je vhodné zhruba od dvanásteho roku života, avšak je možné aby sa tak pracovalo s deťmi už okolo ôsmeho roku života, kedy už dieťa začína logicky premýšľať a je možné s ním na určité témy diskutovať.

## **2.2. Didaktické projekty**

### **2.2.1. ZUŠ Uničov „Draci“**

Projekt draci vznikol na ZUŠ Uničov, kde sme ja a moja spolužiačka Eva absolvovali prvú súvislú školskú prax. Bol to jeden z mojich prvých projektov, kde som začala aplikovať animovanú tvorbu vo výuke, preto som začínala so žiakmi zo začiatku jednoduchým rozpohybovaním, kde cieľom bolo vytvoriť pohyb, no zároveň učiť spolupracovať žiakov medzi sebou. Postupne v ďalších projektoch, ktoré spomínam v rámci tejto kapitoly som sa dostávala do hlbšej problematiky a diferentných postupov pri aplikovaní tejto techniky.

Pretože Eva inklinuje k drakom a podobným bytostiam a ja k animácií rozhodli sme sa projekt spojiť a vytvoriť tak s deťmi krátku animáciu s drakmi. Naše hodiny boli doplnené o krátky výklad s otázkami a s videami k danej téme animovanej tvorby. Úlohy sme mali s Evou rozdelené. Každá sme vytvorili s deťmi jednotlivé úseky, ktoré sme nakoniec spojili do krátkych animácií. Rozmädzie veku žiakov bolo šesť až pätnásť rokov. Deti pristupovali k projektu radostne a tešili sa na výsledok, ktorý ich po vytvorení veľmi potešil. Využívali sme formu dialógu a spätnej reflexie názorov žiakov. Na úvod sme si predstavili základy animovanej tvorby. Viedli sme krátku diskusiu o osobnostiach v animovanom filme v Českej republike aj v zahraničí, ktoré im boli známe. Spomenuli sme mená ako napríklad Karel Zeman, Břetislav Pojar či Hermína Týrlová. Zo zahraničných umelcov sme spomenuli Tima Burtona a Walta Disneyho. Žiaci sa so záujmom zapájali do diskusie kde prezentovali svoje vlastné skúsenosti s animovaným filmom a vedomosťami o ňom. Zapájali sme otázky, kde žiaci vyjadrovali svoje poznatky a názory k danej téme. Následne sme názorne predviedli žiakom ako animácia funguje. Pomocou video ukážiek sme im predviedli základné animačné techniky. K tvorbe sme zvolili ploškovú animáciu. Ukázali sme ako funguje princíp kĺbov a pohybovania s figúrkami. Zvolili sme k tomu krátku hru, kedy si žiaci z jednotlivých nami dopredu pripravených častí jednej figúrky, mohli preskladať do inej podoby. Takto z povodného panáka sa po preskladaní častí stal napríklad zajac alebo raketa. Deti využili naplno svoju kreativitu.

V rámci praktickej činnosti žiaci následne pracovali v skupinkách, do ktorých sme ich rozdelili. V skupinkách sa striedali s fotením jednotlivých snímok potrebných k animáciám aj s pohybovaním. Každý pohyboval pred kamerou svojou figurkou, ktorú vytvoril. Pri tvorbe figúriek si rozvíjali svoju predstavivosť, zároveň bolo vidieť, kto preferuje určité detaily a kto naopak viac inklinuje k praktickosti a k jednoduchšiemu prevedeniu. Veľa drakov bolo vypracovaných do najmenších detailov. Tento fakt sa nachádzal hlavne u starších detí. Detailne spracovávali aj mladšie deti, niektoré z nich si však ponechali jednoduchosť prevedenia, avšak linka bola čistá a zobrazenie taktiež veľmi výstižné. Deti sa s kresbou vyhrali. Práca na tvorbe drakov ich bavila. Súčasne sa učili pracovať v tíme, diskutovali s nami, dohodli si jednotlivé role, kto čo urobí a dopracovali sa k pozitívnemu výsledku. Pohyb, ktorý pri animáciách vznikol ich zaujal. Tomu predchádzalo nadšenie aj zo samotého rozpohybovania figúriek prostredníctvom kĺbov. Technika spracovania bola klasická kresba a maľba a následne rozkúskovanie a rozstrihanie na jednotlivé časti. Na konci sme nahrávali jednoduché zvuky k animáciám. To žiakov taktiež veľmi bavilo. Reflektovali ako funguje zvuk s obrazom.

Prínosom v danom projekte vidím bližšie uvedenie žiakov do problematiky spolupráce a uvedenie si návaznosti jednotlivých činností, pokiaľ žiaci pracujú v tíme. Ďalej to bola dynamika práce, pri ktorej sa mohli pohybovať. Taktiež to bola pre žiakov výzva k trpezlivosti. Pre niektorých žiakov bolo náročnejšie vydržať do konca a pohybovať s figúrkami. Navzájom si však vypomáhali, a keď si chcel niekto odpočinúť prestriedal ho ďalší člen tímu.



**Obr. 1. vlastný**

## REFLEXIA HODÍN

Čo bolo z umeleckého hľadiska pre žiakov podľa ich odpovedí prínosom je vyskúšanie si nových techník, precíznosť pri práci, čo animovanie vyžaduje. Zapája sa tu jemná motorika a žiaci sa viac učia koordinovať svoje pohyby rukou. Ďalej forma tvorby je klasické médium a žiaci tak vidia, ako fungujú určité materiály, ich prepojenie a ich vlastnosti. V tomto prípade konkrétne samotný papier. Keď napríklad tvorili ploškovú animáciu, niektorí žiaci si zo začiatku chceli na prácu vziať tenký papier s nízkou gramážou. Pri ploškovej animácii, nie je tenký papier výhodný, pretože tým, ako je papier položený plošne je riziko, že sa tenký papier bude krčiť, zdvíhať od plochy a bude vytvárať na nafotenom snímku nechcené tieň a odlesky. Ďalej sa samotná figúrka či objekt môžu z dôvodu krehkosti papiera rýchlo zničiť a to sa prejaví na výslednom obrazovom snímku. Preto je potrebné zvoliť tvrdý papier s väčšou gramážou. V tomto prípade však nie veľmi hrubý, pretože príliš hrubý papier by sa deťom ťažko vystrihoval a mohli by sa poraniť či poškodiť výrobok. Ďalej bola prínosom kombinácia viacerých médií, kde bola zahrnutá aj práca so zvukom. Spojenie tak určitej rytmiky vizuálna a zvuku. Žiaci si nahrávali k vytvorenému projektu vlastné zvukové stopy. Museli premýšľať tak, aby zvuk pasoval k tomu, čo vytvorili. Podľa výpovede žiakov sa pri projekte zabavili a malo to na nich pozitívny účinok. Jeden so žakov sa vyjadril, „*Pracovalo sa mi dobre. Bavilo ma animovať a posúvať draky. Čo bolo asi najlepšie bola tvorba zvukov pri ktorých sme sa najviac nasmiali.*“ *Ďalšia žiačka spomenula: „To, že sme robili na väčší formát spolu, tak to bolo zábavnejšie aj spolu s nahrávaním zvuku“* ( osobné zdenie, 2017).



Obr.2. vlastný

## 1. SKUPINA

Príprava hodiny	
Téma hodiny	Draci
Časová dotácia	3 x 45 min.
Vek žiakov	6 – 8 rokov ; 12 detí
Východisko	Témy drakov, rozprávky drakov,
Cieľ	Žiaci vedia vytvoriť jednoduchú ploškovú animáciu, vytvárajú pohyblivé figúrky samostatne
Kľúčové slová	Animácia, spolupráca, plošková stop-motion technika, draci, pokus
Úloha	Vymyslieť postavičku draka, vytvoriť ju a rozpohybovať pomocou techniky stop-motion
Technika	Plošková animácia, stop-motion technika
Materiál, nástroje	Papier, nožnice, ceruzky, farby, statív, fotoaparát, počítač
Motivácia	Vdeo ukážky animácií na variabilné témy
Organizačná forma	Práca v skupinkách – 2 až 5 členov
Forma hodnotenia	Slovná – konverzácia, priebežná reflexia práce, reflexia



úlohy	práce na konci projektu
Výstup	Krátka animácia drakov so zvukom





Obr.3.-5. vlastný

## 2. SKUPINA

Príprava hodiny	
Téma hodiny	Draci
Časová dotácia	3 x 45 min.
Vek žiakov	13 – 15 rokov ; 13 detí
Východisko	
Cieľ	Žiaci vedia vytvoriť jednoduchú ploškovú animáciu
Kľúčové slová	Animácia, spolupráca, plošková stop-motion technika, draci, pokus
Úloha	Návrh vlastných drakov, animovanie drakov

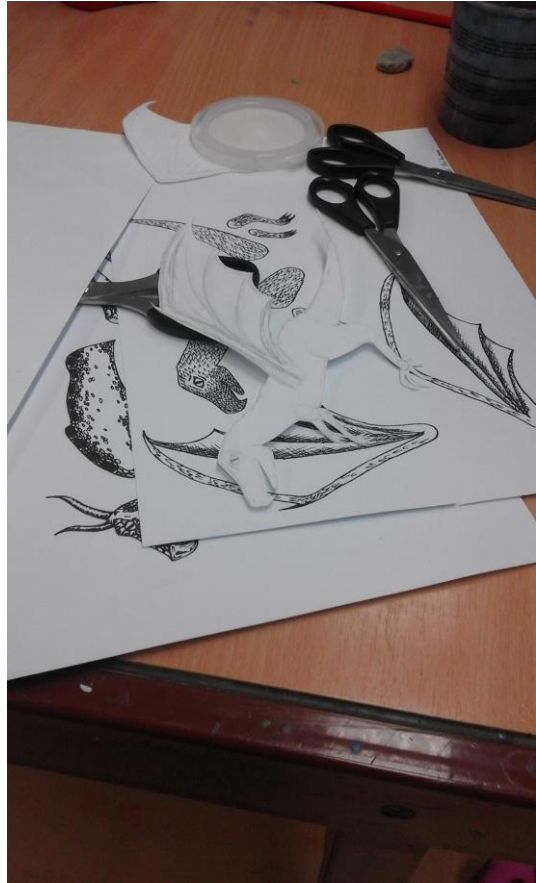
Technika	Plošková animácia, stop-motion technika
Materiál, nástroje	Papier, nožnice, ceruzky, farby, statív, fotoaparát, počítač
Motivácia	Video ukážky krátkych animácií variabilných tém
Organizačná forma	Práca v tímoch – 3 až 5 členov
Forma hodnotenia úlohy	Slovná
Výstup	Krátka animácia drakov



Obr.6. vlastný



Obr.7. vlastný



Obr.8. vlastní





Obr.9.-10. vlastní

### 2.2.2. Projekty Dánsko

V rámci štúdia v Dánsku som taktiež absolvovala pedagogickú prax na dánskej základnej škole, kde sme spolu s mojimi tamojšími spolužiakmi tvorili animačný projekt so študentami piatej triedy základnej školy. Neskôr sme mali taktiež možnosť pracovať na projekte s dánskymi prisťahovalcami z rôznych krajín celého sveta. Prepájali sme animovanú tvorbu a jej tvorby obsahu s našimi emóciami, zážitkami, vnímaním okolia a podobne. Zároveň sme túto tématiku rozoberali taktiež v rámci umeleckých, psychologických a pedagogických kontextov.

### 2.2.2.1. Projekt Skive

Projekt na základnej škole v Dánsku v mestečku Skive bol zameraný na prácu s deťmi a praktizovanie toho, čo sme sa počas štúdia v rámci programu naučili. V škole som bola spolu s mojimi spolužiakmi zo študijného programu. V skupine sme boli piati. Ostatní spolužiaci robili projekt na iných školách. Tak ako to bola výzva pre deti, to bola výzva aj pre nás samotných.

Do školy sme každý deň dochádzali zhruba štyridsať minút cesty autom. Spolužiaci si zapožičali auto a finančne sme každý prispeli na palivo. Ku koncu projektu nám Via University College časť nákladov na dopravu preplatila.

Zo začiatku sme museli vypracovať plán aktivít na každý deň strávený s deťmi. V škole prevládala veľmi priateľská atmosféra. Učitelia a deti majú dobré vzťahy a správajú sa k nim ako ku partnerom. Zároveň deti dodržiavajú stanovené pravidlá. V triede v ktorej sme učili, pracovali taktiež s tabletmi. Zaujímavé bolo, ako pani učiteľka tablety v triede využívala. Pani učiteľka mala určitý plán aktivít, ktoré deti museli splniť a ako odmenu a teda poslednú aktivitu mali následne vzdelávaciu hru na tablete.



Obr.11. vlastný

S deťmi sa nám pracovalo veľmi dobre. Najskôr sme sa zoznámili pomocou rôznych hier. Deti si nás obľúbili. Bola to pre nich zaujímavá a príjemná zmena. Počas dní strávených s nimi sme im postupne vysvetľovali čo animácia je a akým spôsobom sa

využíva. Diskutovali sme. Učenie sme prestriedavali s fyzickými aktivitami v telocvični, ktorú sme mali k dispozícii. Prezentovanie aktivít sme mali so spolužiakmi dopredu rozdelené. V nasledujúcich dňoch sme si deti rozdelili do skupiniek a každý sme s nimi pracovali zvlášť na krátkom animovanom filme. V mojom prípade sa mi pracovalo s deťmi dobre. Mala som trochu ťažšiu situáciu, pretože som do skupiny mala pridelené dieťa, ktoré nebolo vo všeobecnosti motivované k výuke. Miestami ma nepočúvalo a robilo si svoje. Keď pracovalo, tak bolo viackrát vidieť, že pracuje z nechuťou. Jedenkrát taktiež neprišlo počas projektu do školy. Problém mohol byť taktiež v tom, že sme s deťmi komunikovali v angličtine, no rodný jazyk detí bola Dánčina. Angličtinu sa deti učia len v rámci školy. Niektoré deti rozumeli lepšie niektoré nerozumeli skoro vôbec. Skvelé bolo to, že keď sme deti poprosili, prekladali si medzi sebou do Dánčiny. Zmienené dieťa bolo všeobecne demotivované ale taktiež v tomto prípade asi aj pre to, že angličtine veľmi nerozumelo. Pretože čas vyhradený na prácu so žiakmi bol len pár dní, nemala som možnosť nahliadnuť do hlbšej problematiky správania dieťaťa. Avšak aj napriek tomu sa skoro na konci projektu začalo viac zapájať a dokonca sa objavila aj radosť. Vo všeobecnosti sa dieťa v rámci možností zapájalo dostatočne. Deti si navzájom pomáhali. Projekty sme na konci týždňa prezentovali pred celou školou. Zaujímavé je to, že takéto stretnutia, kde sa stretávajú všetci študenti aj spolu s rodičmi majú na tejto škole pravidelne. V záverečný deň projektu si každá skupinka detí prezentovala prácu, ktorú deti vytvorili spolu s nami, v tú chvíľu lektormi, ktorí sme im pri projekte pomáhali. Po prezentácií nasledovalo malé občerstvenie a rozlúčenie sa s deťmi. Študenti boli pri našom odchode smutní. Niektoré deti dokonca plakali. Bola to smutná chvíľa no zároveň príjemné uvedomenie, že deti náš projekt a náš prístup k nim bavil a cítili sa počas projektu s nami dobre.

## Plánovanie projektu

Project planning week 19			
Dates	8.11.2017	9.11.2017	10.11.2017
Timeschedule	10:15 - 13:50	9:05 - 13:50	8:10 - 11:45
Activity	Introduce ourselves and the project <b>(Fawzia)</b> Social activities <b>(Luca)</b> Name tags Set the rules Questions about animation; watching animation <b>(Patrícia)</b> Claymation; drawing; cut-out; pixilation <b>(Alexandra)</b> Sport activity Flip animation <b>(Winnie)</b>	Practicing and experiencing all the principles of animation Using technical equipment Sport activities	Introducing to storyboard Brainstorming Using their imagination and creativity Working in groups Sport activities
Didactic model	What: Introduce the children into the animation world and getting to know each other Why: create new	What: practicing the knowledges about animations Why: make them think by themselves and lead them to be creative how: dialogue and practicing	what: explaining what is a storyboard and how to create and use one; sport activities why: teach them the basics of animation and keep the attention



	<p>perspectives for them; give them tools to express their thoughts, ideas and feelings</p> <p>How: dialogue and social activities; watching and observing</p> <p>Who: 5th grade children</p>	Who:5th grade children	<p>how: by creating a balance between mental activity and physical activity</p> <p>who: 5th grade children</p>
Purpose	<p>Social, friendly atmosphere</p> <p>Getting to know each other</p> <p>Educational</p> <p>Use all the methods</p>	<p>Gain experience by practising</p> <p>Learn different techniques</p>	<p>create the storyboard and prepare children for making animations</p> <p>social and educational</p>
Subject	Animation	Animation	storyboard and animation
Materials	Paper; clay; pencils;scissors; glue; camera; laptop	Paper; clay; pencils;scissors; glue; camera; laptop	Paper; clay; pencils;scissors; glue; camera; laptop
Evaluation form	Dialogue	Dialogue	Dialogue
Responsibilities	Clean together make sure the children understood our goals	Making the children be aware of the basic animation techniques	<p>help children to use their imagination and creativity</p> <p>make it clear how to create a storyboard</p>

## Plánovanie projektu

Project planning week 20				
Dates	14.11.2017	15.11.2017	16.11.2017	17.11.2017
Timeschedule	8:10 - 13:00	10:15 - 13:50	8:10 - 14:10	9.05-11.45
Activity	Working on the projects (finishing the storyboard, prepare all the materials)  Sport activity	Shooting  Make the sounds  Sport activity	Get the videos ready  Sport activity  Get the presentations ready  Feedback	Present the movies
Didactic model	What: practicing the knowledges about animations  Why: make them think by themselves and lead them to be creative  How: dialogue and practicing  Who:5th grade children	What: practicing the knowledges about animations  Why: make them think by themselves and lead them to be creative  How: dialogue and practicing  Who:5th grade children	What: give them responsibility to finish the projects, show how post-production works  Why: make them think by themselves, learn how to present a project  How: dialogue and practicing  Who:5th grade children	What: presenting the final projects  Why: see the results of their work  How: dialogue and presenting the movies  Who: 5th grade children, the teachers and other pupils
Purpose	developing critical thinking and creativity learn how to synthesize and how to plan and split their work	learn how to split their roles  learn how to be patient and how to put theory in practice  developing	understand the technical part of animation  learn how to make a presentation	Handle the stress  Make a speech  Working on self-confidence

		creativity be more confident		
Subject	Animation	Animation	Animation	Animation
Materials	Paper; clay; pencils;scissors; glue; camera; laptop	Ipads	Ipads laptops	Final projects materials for the presentation
Evaluation form	Dialogue	Dialogue	Dialogue	Dialogue
Responsibilities	finish the storyboard  prepare materials for the video	Shooting and sounds	Post- production  Preparing presentations	Presentations

#### 2.2.2.2. Projekt „X-Ray“



Obr.12. vlastný

Projekt „X-Ray“ je jeden z mnohých projektov, na ktorých sme pracovali počas štúdia v Dánsku na Via University College. Projekt bol naplánovaný v časovom rozmedzí dvoch týždňov. Na projekte sa nás podieľalo päť osôb z našej Erasmus skupiny.

Cieľom projektu bolo vytvoriť krátku popisnú animáciu, ktorá primárne komunikuje obrazom pre pacientov neovládajúcich dánsky jazyk, ktorý sa chystajú navštíviť rontgenové oddelenie a nemajú informácie ako funguje dánsky lekársky systém.

Tento typ projektu sme si vybrali, pretože to bola pre nás ďalšia výzva pracovať miesto detí s dospelými ľuďmi a mať tak zase novú skúsenosť. Cieľová skupina s ktorou sme pracovali boli prisťahovalci z roznych krajín ako Sýria, Bielorusko a ďalšie krajiny z rozdielnym kultúrnym pozadím. Títo ľudia sa prisťahovali do Dánska z rôznych dôvodov. Niektorí kôli vojne v Sýrii, niektorí kôli výhodnejším podmienkam než im mohla poskytnúť ich krajina. V angličtine sme používali slovo „refugees“ čo v preklade znamená utečenci. Nemali toto pomenovanie však radi. Nechceli sa cítiť niečím špeciálnym či menejcenným, preto sme ich nazývali radšej „people with different culture background“ čo znamená v preklade „ľudia s rozdielnym kultúrnym prostredím“.

Vzhľadom na to, že Dánčina je pomerne zložitý jazyk a neučí sa tak ľahko, títo ľudia navštevovali kurzy ktoré sprostredkováva VIA University College, ktoré im pomáhali lepšie sa integrovať do Dánskeho kultúrneho prostredia a zlepšiť si dánsky jazyk.

Tvorba projektu prebiehala na univerzite. Na začiatku projektu sme mali trochu obavy ohľadne komunikácie s dospelými študentami. Nevedeli sme, či nás vzhľadom na ich vek budú rešpektovať a zároveň či komunikácia medzi nami bude fungovať vzhľadom na jazykovú bariéru a rozdielnu kultúru.

Prvé dva dni náš tím strávil plánovaním času a aktivít pre projekt. V stredu bol prvý deň, kedy sme sa s dospelými študentami stretli. Aby sme prekonalí prvotnú trému medzi sebou, na úvod sme si zahrli zoznamovacu hru mien takzvaný „Icebreaking“ či preľamovanie ľadov. Hra bola zábavná a naše obavy z komunikácie odpadli. V angličtine nám rozumeli. Taktiež vďaka našej spolužiacke zo Sýrie žijúcej momentálne v Rumunsku nám komunikácia so sýrskymi dospelými študentami išla ľahšie. Ako ďalší krok bolo vysvetlenie animácie po teoretickej aj praktickej stránke, tak aby nastalo porozumenie a mohli následne tvoriť oni sami. Na predstavenie animácie sme zvolili prezentáciu, kde sme si medzi sebou rozdelili jednotlivé teoretické časti, ktoré bolo potrebné študentom vysvetliť. Predstavili sme študentom taktiež tému projektu, na ktorej sme išli pracovať. Následne sme vytvorili päť skupiniek. Každá skupinka mala za úlohu za pomoci nás, v danú chvíľu lektorov, vytvoriť storyboard k jednotlivým častiam animácie. Študenti si sami mohli vybrať na ktorej časti animácie chcú pracovať podľa ich vlastných skúseností s jednotlivými procesmi pri návšteve lekárskeho zariadenia v Dánsku, ktoré sa v animácií išli vyjadriť. Tým naša práca bola

ľahšia, pretože študenti vedeli, čo a ako funguje. Počas celého procesu nás študenti počúvali a rešpektovali. Vekový rozdiel nebol problém. Niekedy si študenti neboli istí tým čo robia, ale po pravidelnej konzultácií s nami si boli následne istejší a proces bol efektívnejší. Náš dojem s procesu tvorby bol pozitívny. Myslíme si, že sa prostredníctvom tvorby animovaného projektu ich tímová práca upevnila aj do budúcnosti. Počas procesu tvorby sa viac otvorili v komunikácií medzi sebou aj s nami. Zo začiatku boli ostýchavejší a zapájali sa do rozhovoru menej.

Pre nás, študentov programu „Creative learning and Animation“ bol tento projekt tiež prínosom. Zároveň sme si ho mohli vybrať dobrovoľne, preto sme si boli istí, že na ňom chceme všetci pracovať rovnako efektívne. Vo štvrtok bol pre študentov voľný deň a my sme ho využili na stretnutie nášho tímu s našou vyučujúcou animácie. Reflektovali sme dovtedajšie výsledky a postup pri práci. Vyučujúca nám pomohla vytvoriť finálny storyboard. Následne na to časť nášho tímu išla urobiť prieskum do nemocnice a zistiť viac potrebných informácií potrebných v projekte. V piatok sme vytvorili postavy a pozadia do animácie a v pondelok sme začali tvoriť animáciu pomocou techniky stop-motion a využitia ploškovej animácie. Vzhľadom na dobrú spoluprácu medzi všetkými zúčastnenými, vrátane nás lektorov, išla práca ľahko a nechýbala zábava. Projekt sme dotiahli do úspešného konca. Editácie sa dospelí študenti nezúčastnili. Išlo hlavne o proces. Editáciu animácie v grafických programoch sme zrealizovali my v rámci našej skupiny.

## **ZÁVEREČNÁ REFLEXIA PROJEKTU**

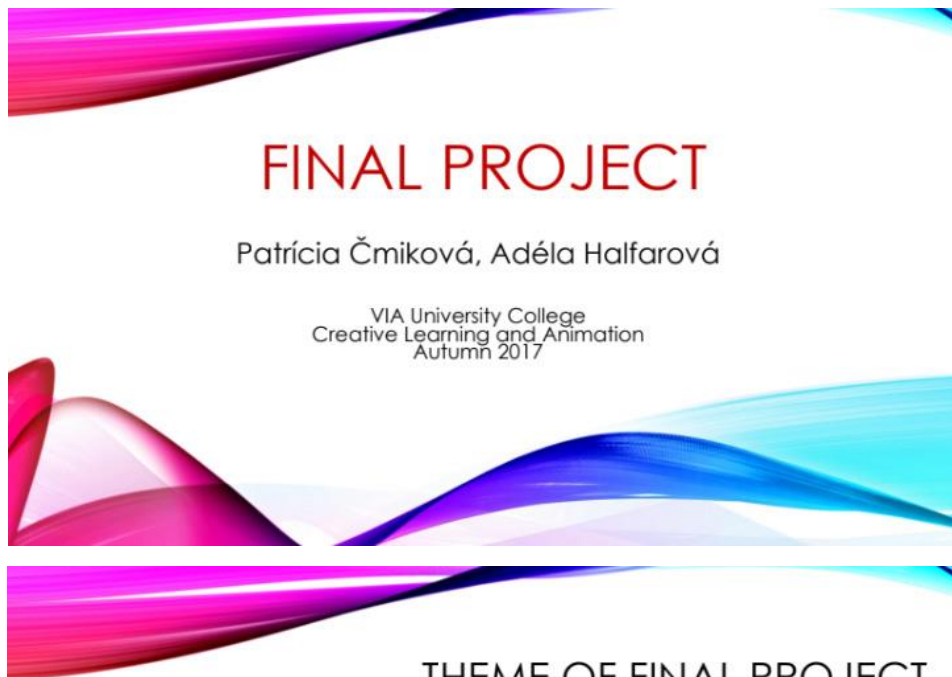
V rámci hodnotenia prebehlo podľa môjho názoru všetko v poriadku. Negatívne hodnotím len jeden aspekt a to, že vzhľadom na vek dospelých študentov a ich povinnosti, neboli vždy všetci v danú dobu prítomní. Vzhľadom na závislosti pri tvorbe jedného člena tímu od druhého sa následne proces miestami spomalil. Všetko ostatné však bolo v poriadku a projekt sme zhodnotili za vydarený.

Prínosom v tomto projekte bolo hlavne podľa môjho názoru vo všeobecnosti to, že sa pri spolupráci viacej členovia skupiny spoznali a zažili si pocit, kedy prostredníctvom rozumnej komunikácie a spolupráce môže vzniknúť užitočný výsledok. Z umeleckého hľadiska sa dozvedeli niečo nové o animovaných technikách, o spôsoboch animácie, v krátkosti o jej histórii a náročnosti tvorby. Zároveň zažívali prostredníctvom umenia a tvorby zábavu. Naučili sa niečo o sebe aj medzi sebou. Tvorba študentov uvoľnila

a odľahčila na nejakú chvíľu ich osobné problémy. Dá sa povedať, že proces určitým spôsobom hraničí s artefietikou.



## Finálna prezentácia projektu



- **ANIMATION** about how x-ray ward is working in hospital in Denmark

- **SUBTHEMES**

- "Hello and welcome to the ward"
- "Come inside"
- "The clothes"
- "Pregnancy"
- "Information regarding the patient"
- "Goodbye and thank you for today"



- **TARGET GROUP**

- Refugees
- People with another background and little or no skills in the Danish language



## PROCESS OF WORK

- 1st DAY – WEDNESDAY (6.12.2017)
  - Co-operation with students of VIA – non danish
    - Ice breaker - name game
    - Theory of animation
    - Practising – flip book
    - Storytelling
    - Storyboard
      - Choosing subthemes by students based on their experiences



## PEDAGOGICAL THEORY

- Model of Kolb's Learning Circle
  - Concrete experience
  - Reflective observation
  - Abstract conceptualization
  - Active experimentation
- Model of creative learning (Lene Tanggaard)
  - Immersion of interest
  - Experimentation
  - Resistance of material

## PROCESS OF WORK

- 2nd DAY – THURSDAY (7.12.2017)
  - meeting with our teacher of animation
  - Creating the final version of storyboard
  - Visiting hospital for research





## PROCESS OF WORK

- **3th DAY – FRIDAY (8.12.2017)**
  - Creating characters, background and other things for our movie
- **4th DAY – MONDAY (11.12.2017)**
  - Finishing things for our movie
  - Starting to shooting
- **5th DAY – WEDNESDAY (13.12.2017)**
  - Shooting
  - Starting to editing



## PROCESS OF WORK

- **6th DAY – THURSDAY (14.12.2017)**
  - Editing of movie
- **7th DAY – FRIDAY (15.12.2017)**
  - Premiere of movie
  - Feedback



Obr.16-22. vlastný

### 2.2.2.3. Tábor animovanej tvorby

V lete 2018 som mala možnosť byť vedúcou denného tábora animovanej tvorby, ktoré každoročne organizuje Dom detí a mládeže, Južné mesto v Prahe. Tábory sa organizovali dva a trvali päť dní. Bola to veľká výzva. Na pomoc prvého tábora som si prizvala kamarátku Anyu, ktorá študovala bakalárske štúdium ilustrácie na Univerzite Ladislava Sutnara v Plzni a na druhý tábor kamarátku Barboru, ktorá v tú dobu bola taktiež študentkou ilustrácie v Plzni.



Obr.23. vlastný

### **Hodnotenie prvého tábora a jeho didaktický plán**

Prvý tábor bol pre mňa veľkou skúsenosťou, vzhľadom k tomu, že som sa s vedením detského tábora stretla po prvý krát. Zároveň tým, že to bol tábor animovanej tvorby, bolo potrebné deťom predať poznatky tak aby si ich zapamatali, ale zároveň aby mali pri procese zábavu a aby tábor naplnil ich očakávania, že sa niečo zaujímavé za päť dní naučia. Po premýšľaní z rôznych uhlov pohľadov ako by tábor mohlo prebiehať sme zostavili plán, ktorý deti bavil a naplnil ako po sociálnej stránke, tak po vedomostnej. Spolu s Anyou sme sa snažili vytvoriť deťom skvelé zážitky a zároveň im predať ako vedomosti tak určité hodnoty, ktoré deti môžu využívať aj inde než len v samotnej animácii, a teda kdekoľvek v profesnom aj v osobnom živote. Tým sme sa snažili využiť plný potenciál animovanej tvorby ako prostriedku k vzdelávaniu.

S deťmi sa spolupracovalo výborne. Počas tábora sme taktiež od nich dostávali reflexie, ktoré boli pozitívne a deti podľa ich reakcií boli z tábora nadšené. S deťmi sme sa spriatelili a počas celého tábora vládla príjemná, priateľská a zábavná atmosféra. Deti pri reflexii tábora veľmi ocenili náš pozitívny prístup k nim. Podľa ich zdelenia mali

predtým zážitky, kde na nich lektori kričali, či sa k nim nesprávali rovnocenne a deti to veľmi intenzívne pociťovali a negatívne hodnotili. Medzi deťmi a nami lektorkami bol vyrovnaný rešpekt. K deťom sme sa správali rovnocenne. Ani raz sme na nich neskríkli a všetko prebiehalo v klude. Na úvod sme si dohodli pár pravidiel komunikácie, ktoré vďaka dobrej vnímavosti detí fungovali skvelo. Jedno z hlavných pravidiel, ktoré nám pomohlo veľmi v celej ďalšej vyrovnanej kludnej komunikácii, bolo pravidlo zdvihutej ruky. Keď som ja alebo moja kolegyňa zdvihli ruku, deti vedeli, že v tú chvíľu potrebujeme aby nás počúvali, a preto prestali rozprávať. Kto si ruku nevšimol, či prípadne na prvý krát sa mu ešte nepodarilo prestať rozprávať, fungovalo to že sa deti začali jemne postrkovať medzi sebou aby upozornili, že má byť v tú chvíľu ticho. Prípadne sme deti následne ešte v klude poprosili, aby sa na chvíľku utíšili. Do pár sekúnd vždy vzniklo ticho a my sme mohli mať slovo. V rámci tábora sme mali rozplánované aktivity, ktoré deťom animáciu priblížili.

Animačné aktivity sme prestriedavali s fyzickými aktivitami, ktoré deťom pomohli sa odreagovať medzi prácou na animácií. Je to z dôvodu, že menšie deti nedokážu byť sústredené celý dlhý časový úsek, ktorý sme mali k dispozícii. Preto je potrebné prestriedať „myslenie“ s aktívnym pohybom. Počas vyhradeného času sme mali taktiež aktivitu, kde deti nakreslili charakter, ktorému pridali vlastnosti. Následne charakter prezentovali pred ostatnými. Nastala diskusia. Deti sa zapájali a dopĺňali čo všetko by mohol charakter ešte obsahovať a ako pôsobí na nich samotných. Bolo to cvičenie k zamysleniu sa nad prezentovaním postáv v animácií, ktoré navrhla na tábor moja kolegyňa Anya. Počas tábora sme si prešli všetkými základnými technikami, prezentovali sme si k tomu videoukážky z internetu a deti tak získali povedomie o tvorbe animovaného filmu, o náročnosti roznych techník a náročnosti animátorskej profesie.

Po vyskúšaní si jednotlivých techník, ďalšia aktivita bola zameraná na vytvorenie „dadaistického príbehu“. Ten vznikol tak, že sme začali jednou vetou a každé dieťa postupne pridalo ďalšiu vetu, tak ako sedeli v kruhu. Deťom sme týmto spôsobom zároveň zdelili, že dadaizmus bol umelecký smer medzi dvoma svetovými vojnami. Vysvetlili sme im obsah a zameranie umeleckého smeru a rozviedli krátku diskusiu o tom, čo si myslia o násilí, ktoré medzi ľuďmi prebieha, a ako by bolo z ich pohľadu lepšie riešiť určité situácie. Tiež sme si vysvetlili, že každý máme rozne pohľady na ľudí podľa skúseností ktoré sme s nimi zažili. To však nemusí nutne znamenať, že dana osoba nieje dobrý človek. V určitom konflikte sa tak mohol človek zachovať z rôznych dôvodov. Niekedy naopak vznikne aj konflikt len z nepochopenia druhého, či naopak

mame vopred predsudky voči niekomu len z dôvodu, že nám pripomína niekoho s kým máme negatívnu situáciu a preto tak automaticky súdime aj často osobu, ktorá veľmi pravdepodobne má úplne iné vlastnosti. Aby deti pochopili, čo sa im snažíme vysvetliť, demonštrovali sme taktiež situáciu, v ktorej sme s kolegyňou Anyou predstierali, že jedna z nás narazila na ulici do druhej a neospravedlnila sa. Tým že Any je blondýna a ja som tmavovlasá, vyvodili me deťom záver, že prostredníctvom tejto situácie Anya ako blondýna bude mať predsudky od tejto situácie voči tmavovlasým, pretože ja ako tmavovlasá som do neň narazila a neospravedlnila sa. Zároveň sme demonštrovali ďalšiu nezávislú situáciu, kedy tá istá tmavovláska inému človeku určitým spôsobom pomohla a preto naopak jeho názor na tmavovlásky v tomto prípade bude dobrý. Po následnom vytvorení viet vznikol vtipný príbeh, ktorý sme následne zaujímal v skupinách. Deti sa pri jeho tvorbe bavili a smiali. Niektoré boli spočiatku ostýchavé a nevedeli tak rýchlo reagovať. Avšak sme ich povzbudili, že v danú chvíľu to skutočne môže byť čokoľvek čo ich napadne. Po vytvorení príbehu sme prešli k začleneniu do skupín a rozdelenie príbehu na jednotlivé časti, ktoré skupiny spracovávali. Každá skupina zaujímovala časť príbehu. Postup pri výbere do tímov sme zvolili pri prvej krátkej animácii náhodný. Pridelovali sme čísla žiakom od jedného po štyri. Jednotky boli spolu, dvojky spolu a tak ďalej. Dohodli sme sa kto aký úsek animácie pracuje a na konci sme úseky spojili dokopy. Nastal tu problém, kedy deti neboli spokojné so zložením v skupine. Tým, že bol výber náhodný, nastala situácia, kedy deti neboli v skupine s tým s kým chceli. Náhodné rozdelenie bol však náš zámer, aby sa deti naučili spolupracovať aj s tým, koho nepoznajú a dali tak šancu spoznať stránky človeka o ktorých nevedia. Deťom sme náš zámer vysvetlili. Vysvetlili sme im, že im nechceme nijakým spôsobom tábor znepríjemňovať a náš zámer nieje nijako nikomu emočne ubližovať. Na vysvetlenie sme použili príklad, kedy si ani v reálnom živote nevyberáme vždy ľudí, s ktorými chceme pracovať. Zmienili sme im, že vo finálnom projekte, si budú môcť vybrať skupinu sami. Chvíľku sme sa o tom porozprávali a deti náš zámer pochopili a boli ochotné spolupracovať. V rámci spolupráce nastalo pár konfliktov, ktoré sme deťom postupne pomáhali riešiť. Jeden z nich vznikol tak, že bol chlapec v skupine sám medzi 4 dievčatami. Dievčatá s ním nechceli na začiatku pracovať, pretože si svoj príbeh už dohodli, a nevedeli si predstaviť s týmto chlapcom spoluprácu. On bol však priateľský a chcel sa k dievčatám pridať. Dievčatá boli tiež vo všeobecnosti veľmi priateľské a sú to úžasné osobnosti. Avšak vznikla situácia, kedy v rámci spolupráce začali dievčatá chlapca odstrkovať. Keď som to s nimi ako lektorka riešila, z akého dôvodu táto situácia nastala, a prečo chlapca odstrkujú a nepríjmu ho, vyplynulo z toho to, že dievčatá to vnímali tak, že aj ich v škole odstrkujú a preto to

začali robiť aj tomuto chlapcovi. Podľa ich slov mali po prvý krát pocit, že sú v skupine žiadané a mali pocit určitej dôležitosti. Pretože s chlapcom povodne nechceli byť tak ho začali odstrkovať. Toto konanie im však neprišlo nevhodné, pretože to sami zažívali, a prostredníctvom tohto konania sa tak cítili oni v tejto situácii silnejší. Porozprávala som sa s dievčatami v klude a vysvetlila im, že chápem ako sa cítia, avšak v danej situácii konajú voči chlapcovi tak, ako im samým je nepríjemné, keď niekto voči nim zaujíma takéto správanie. Opýtala som sa ich, či by im nebolo naopak príjemnejšie, keby deti ktoré ich odstrkujú ich naopak prijali. Oni pokývali hlavou, a súhlasili. Povedala som im, že to, že sa budú správať rovnako ako tí, ktorí sa k nim nesprávajú dobre nieje riešenie. Naopak oni majú možnosť situáciu otočiť. Uvedomili si, čo im tým chcem povedať a snažili sa chlapca začleniť do projektu viac. Nastalo ešte občas pár nedorozumení, ale boli si toho vedomé a snažili sa situáciu napraviť. Danú situáciu hodnotím za pozitívnu, pretože dievčatá si svoje správanie uvedomili a snažili sa ho zmeniť.

Čo hodnotím vo všeobecnosti za nie úplne v danú chvíľu v rámci tábora podarené a uvedomila som si potrebu zlepšenia bolo nedotiahnutie niektorých finálnych animácií na konci tábora, kde sme nestihli pridať zvuk. Tento problém bol zapríčinený z dôvodu mojho nesprávneho odhadnutia a rozplánovania času, čo bolo spôsobené mojou prvou skúsenosťou s plánovaním detského tábora. Deťom sme sa snažili predať užitočné informácie, ktoré sme sa zároveň snažili podávať zábavnou formou tak, aby to deti bavilo a tým si efektívnejšie odniesli aj určité základy, ktoré sú nevyhnutné pre ďalšiu tvorbu animovaného filmu. Zároveň pri kvante aktivít, ktoré som zvolila kde deťom bolo dovolené vytvoriť aj viac samostatných projektov, nezostal čas dokončiť zvuk k niektorým finálnym projektom. Z toho bolo pár detí na konci tábora sklamaných. Mojou chybou v tomto prípade bolo vnímanie času z mojho perspektívneho hľadiska. Časové rozvrhnutie tvorby som prvotne hodnotila čiastočne z mojej vlastnej skúsenosti a niekoho, kto sa danému oboru aktívne venuje. Určité veci je preto, vzhľadom na skúsenosti, ľahšie stihnúť za kratší čas. V určitých momentoch som si neuvedomila, že s deťmi to bude dlhší proces. Taktiež z mojho vtedajšieho pohľadu išlo primárne o obsah daných činností a čo sa deti naučia v procese. Avšak si uvedomujem dôležitosť dokončenia projektu, vzhľadom na to, že to bol v tú dobu jeden z hlavných očakávaných výsledkov. Niektoré deti boli v posledný deň tábora mierne sklamané, že sa ich animácia nedotiahla a mne to bolo tiež rovnako ľúto. S deťmi sme si o situácii rozumne pohovorili. Ospravedlnili sme sa tým, ktorý boli v tomto ohľade nespokojní, vysvetlili sme si situáciu a priateľsky sme sa dohodli. Ostatné deti boli spokojné aj

vzhľadom na to, že sa nestihlo pridať všade zvuk. Proces a priebeh tábora sa im veľmi páčil.

Deti vo všeobecnosti sú veľmi inteligentné a aj zúčastnené deti to potvrdili aj tým, že vysvetlenie, prečo sa zvuk nestihol pridať boli ochotné prijať. Okrem daného zážitku z posledného dňa tábora, kedy vzniklo pár negatívnych emócií hodnotím tábor za podarený a verím, že to dalo deťom niečo hodnotné aj do budúcnosti. Na záver sme spolu s deťmi prichystali občerstvenie a vytvorené filmy sa prezentovali rodičom. Deti si svoje filmy pred rodičovským publikom obhajovali. Výborne popísali priebeh ich tvorby a každé dieťa sa vyjadrilo pár vetami k tvorbe filmu na ktorom spolupracovalo. Tým dostali deti ďalšiu cennú skúsenosť v rámci rozvíjania komunikácie a vyjadrenie vlastného názoru na verejnosti. Zároveň získali prehľad o animovaných technikách, práce s materiálom, o umeleckom období dadaizmu a zmyslu jeho vzniku a o emóciách, ktoré môžu v rámci projektov nastať a z ktorých sa poučili. Na záver bola možnosť porozprávať sa individuálne s rodičmi. Reakcie rodičov aj detí boli z veľkej časti pozitívne prípadne neutrálne. V závere sa nám, lektorkám, taktiež rodičia aj deti poďakovali čo nás s Anyou povzbudilo a dodalo pozitívnu energiu do ďalších projektov. Skúsenosti, ktoré som dostala vedením tohoto tábora sú pre mňa veľmi cenné. S kolegyňou Anyou sme boli skvelo zohrané a spolupráca nám išla veľmi dobre. Naša spolupráca bola rovnocenne vyvážená. Dôležitá v našej spolupráci bola plná dôvera jednej v druhú. Nespochybňovali sme činnosti, pre ktoré sa tá druhá rozhodla a navzájom sme jedna druhú podporovali. Tým si získali aj deti naši dôveru a mohli sme tak naplňovať s ľahkosťou ciele, ktoré sme si pre tábor stanovili.

Zároveň táto prvá skúsenosť pre mňa ako vedúcu tábora bola veľmi náročná. Človek si uvedomí zodpovednosť, ktorú pri práci s deťmi a vytváraním cieľov nesie. Pomohlo mi to uvedomiť si veľa a dané skúsenosti využívam naďalej vo všetkých sférach života.

Príprava tábora animovanej tvorby	
Téma tábora	Všeobecné; Technológie v našich životoch
Časová dotácia	5 dní ( 5x 11 hod.)
Vek žiakov	8 – 14 rokov ; 21 detí
Východisko	Problematika nových technológií v súčasnosti, video ukážky animácií

Cieľ	Žiaci vedia vytvoriť jednoduchú ploškovú animáciu
Kľúčové slová	Animácia, spolupráca, komunikácia, plošková animácia, plastelínová animácia, flip, stop-motion technika, kritické myslenie, kreativita, nové technológie, pokus
Úloha	Tvorba individuálnej krátkej animácie ľubovoľnou technikou – cvičenie, tvorba dadaistického príbehu, tvorba finálneho príbehu – ľubovoľná téma
Technika	Plošková animácia, stop-motion technika
Materiál, nástroje	Papier, nožnice, ceruzky, farby, statív, fotoaparát, počítač
Motivácia	Animácia „Kybernetická babička“ od Jiřího Trnky, video ukážky variabilných animácií; diskusia
Organizačná forma	Práca v skupinách – tri až päť členov
Forma hodnotenia úloh	Slovná – reflexia, diskusia
Výstup	Krátka individuálna animácia na ľubovoľnú tému, spoločná dadaistická animácia, krátka animácia na ľubovoľnú tému v skupinách

Časové rozvrhnutie tábora	
Pondelok	Zoznámenie – spoznávacie aktivity; zoznámenie sa so základmi animácií; tvorba flipu/flipbooku
Utorok	Storyboard/storytelling, aktivity – súťaže, dadaistický príbeh, spracovanie príbehu - skupina; individuálne animácie podľa vlastného výberu
Streda	Výlet do Muzea Karla zemana – múzeum animácie, dokončovanie individuálnych animácií
Štvrtok	Práca na finálnom projekte – dobrovoľný výber do skupín



Piatok	Dokončovanie finálneho projektu, editácia finálneho projektu; premietanie pre rodinných príslušníkov a kamarátov
--------	--



Obr.24.-26. vlastný

### Hodnotenie druhého tábora a jeho didaktický plán

Druhý tábor bol pre mňa po vedení prvého tábora ďalšou cennou skúsenosťou. Veľa som sa poučila z prvého tábora a určité postupy a činnosti som následne naplánovala



inak. Po skúsenosti z minulého tábora, kedy som pochybila v rozplánovaní času záverčného projektu sa časové rozplánovanie druhého tábora podarilo veľmi dobre. Taktiež plánovaný a následne aj realizovaný obsah tábora mal u detí úspech. Tábor som tentokrát viedla spolu s lektorkou Barborou, ktorú som spomenula taktiež v úvode. S barborou sa spolupracovalo skvelo. Bola to veľká pomoc a rovnocenná spolupráca. Obe máme veľmi dobrý vzťah k deťom, preto atmosféra na táboře s deťmi bola skvelá.

Cieľom bolo okrem vytvorenia krátkeho animovaného filmu taktiež predanie kompetencií obsiahnutých v rámcovom vzdelávacom programe prostredníctvom tímovej spolupráce. Spolu s deťmi sme sa zamýšľali rovnako nad dôležitými hodnotami v živote. S deťmi sme sa zabavili a prostredníctvom zábavných aktivít sme sa aj naučili informácie potrebné k animáciám. Čo sme urobili inak ako na prvom táboře bolo, že sme od začiatku komunikovali a zdorazňovali, že je hlavne dôležité, čo sa počas tvorenia naučia. Vzhľadom na skúsenosť z prvého tábora sme uvedomelejšie rozplánovali čas a tak sme stihli všetko, čo sme si naplánovali. Deti podľa ich reflexie boli s táborom veľmi spokojné a nadšené. S deťmi sa taktiež ako na prvom táboře spolupracovalo výborne. Už počas tábora sme dostávali od detí pozitívne reflexie. Okrem samotných animácií a rôznych aktivít, ktoré sme nimi robili boli deti veľmi spokojné taktiež s priateľským prístupom a osobnostným záujmom o ne, ktorý sme dodržovali počas celého tábora. Podľa vyjadrení detí sa taktiež občas stretli s lektormi na táboře, ktorý na nich kričali a neprímeranou cestou im chceli rozkazovať. Preto náš vyrovnaný prístup ako lektoriek brali veľmi pozitívne. Bol medzi nami vyrovnaný rešpekt. Naša komunikácia bola založená na pár pravidlách, ktoré sa rozhodli všetci na začiatku rešpektovať tak ako na prvom táboře vrátane ich vlastných, preto komunikácia fungovala skvelo.

Záverečný projekt bol na tému technológia a jej súčasný vplyv na spoločnosť. Predchádzala tomu diskusia, kde sa deti aktívne zapájali. Podnecovali sme ich s Barborou ku kritickému mysleniu a zamyslením sa nad témou. Milým prekvapením bolo, že sa do diskusie zapojilo aj pár rodičov, ktorý prišli deti vyzdvihnúť na konci dňa z tábora. V rámci problematiky sme si tiež premietli animovaný film Kybernetická babička od jedného z najznámejších a najlepších animátorov v Českej republike aj vo svete, Jiřího Trnky.

V posledný deň tábora sa konalo záverečné premietanie pre rodičov s občerstvením. Deti si svoje záverečné projekty obhajovali úspešne pred publikom, ktorému sa vyjadrovanie detí a ich pohľady páčili. Reakcie publika boli veselé. Niektoré deti poňali

obhajobu taktiež s humorom. Pred obhajobou sme mali s deťmi poradu. Dohodli sme sa, aby každý niečo povedal a nebál sa bez ohľadu na strach z reakcie. Aby každý povedal čo chcel projektom vyjadriť a nezľakol sa publika. Touto prípravou na trénu deti podali skvelé reflexie, zároveň sa osmelili vyjadrovať sa na verejnosti.

Vznikli zaujímavé animácie. Jednej z nich s názvom „Jak to bylo ten krát“ sa podarilo umiestniť tohto roku (2019) na druhom mieste v súťaži animovaného filmu Kráľas v Prahe.



Obr.27. vlastný

Tábor považujem z mojho pohľadu za podarený. Stanovené ciele vrátane časového rozvrhnutia sa nám podarilo naplniť. Úspešné dodržanie časového plánu prikladám z veľkej časti skúsenosti z predchádzajúceho tábora a snahu časový harmonogram lepšie prehodnotiť a rozvrhnúť. Výraznejšie negatívum som z mojej perspektívy na tábore nenašla. Vyskytla sa však ďalšia zaujímavá a pre mňa veľmi poučná skúsenosť kedy sme prišli do malého stretu názorov s mojou kolegyňou Barborou ohľadne vedenia diskusie k problematike nových médií s deťmi. Na vedenie diskusie sme mali mierne odlišný pohľad. Otvorene sme si na konci dňa o situácií pohovorili v súkromí a pozreli sa na náš problém z roznych uhlov pohľadov. Naše názory sme si v klude vzájomne s pochopením vysvetlili.

Daný mierny konflikt bol pre mňa aj kolegyňu Barboru ďalšia veľmi cenná skúsenosť za ktorú sme obe vďačné.

Dosiahnutie výsledku za pomoci umeleckého vyjadrovania podnietilo radosť na konci projektu. Prelínanie s formou artefietiky. Zážitkové učenie, spoznanie seba samého aj osatných prostredníctvom tvorby. Žiaci si prostredníctvom vlastnej skúsenosti zažili ako sa cítia v spolupráci s inými osobami, naučili sa základné techniky animovania a to ako sa prostredníctvom animácie vyjarovať a premýšľať.

### **Animácia „Jak to bylo tenkrát“**

Na vzniku animácie sa podieľali 4 členovia, traja chlapci a jedno dievča. Po zadaní témy a diskusi na danú tému vytvorili veľmi výstižne animáciu, ktorá zobrazuje z ich pohľadu ako to bolo kedysi a ako to je teraz . Porovnávajú technológie vtedajšie a dnešné. Ukazujú zmenu a prostredníctvom dialógu dvoch postáv, malého chlapca a jeho deda, ktorí rozvíjajú tému a hovoria svoje pohľady vzhľadom k ich veku a vnímaniu. Do postáv projektujú takýmto spôsobom svoje názory na úvahy na danú tému.



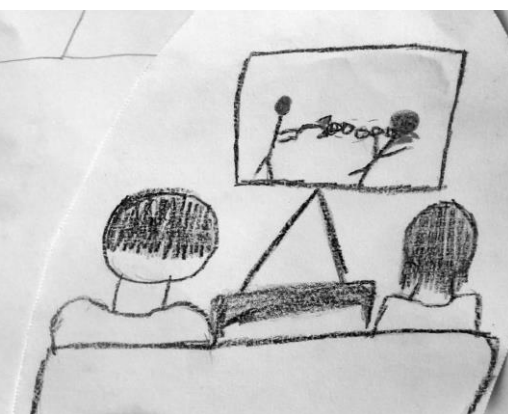
- „Ahoj dedo!“

- „Odlož ten mobil. Porozprávam Ti, ako to bolo kedysy.“

- „To ma nezaujíma.“



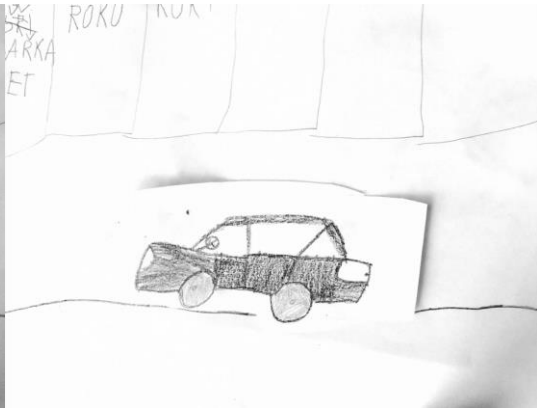
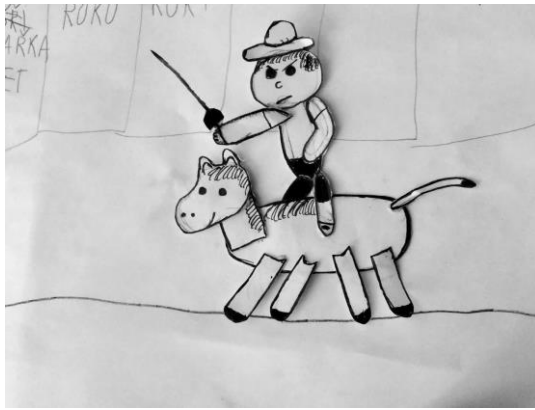
- „ Kedysi sa deti veľa hrali vonku. Teraz sú skor na počítačoch.“



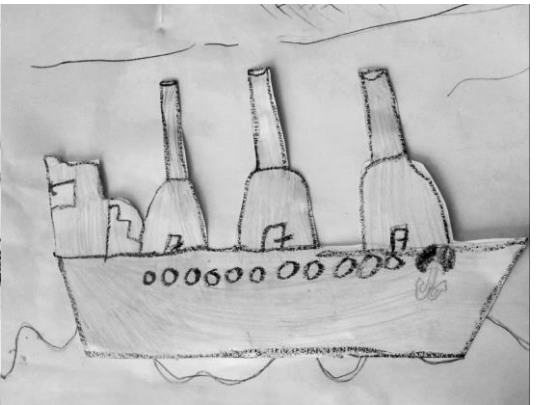
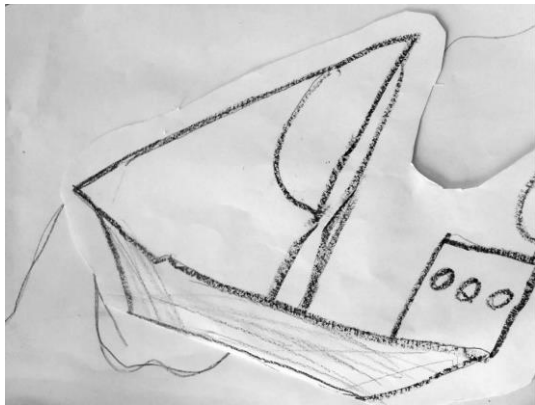
- „ Kedysi sa ľudia medzi sebou rozprávali. Teraz skor pozerajú televíziu a chatujú.“



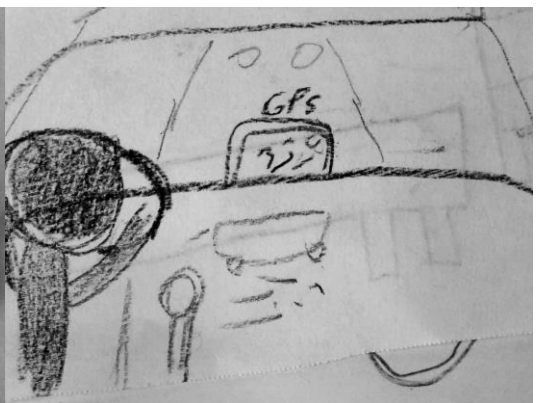
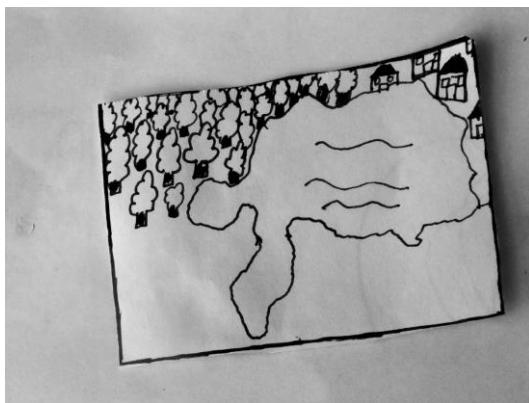
- „ Kedysi upratovali ľudia. Teraz upratujú stroje.“



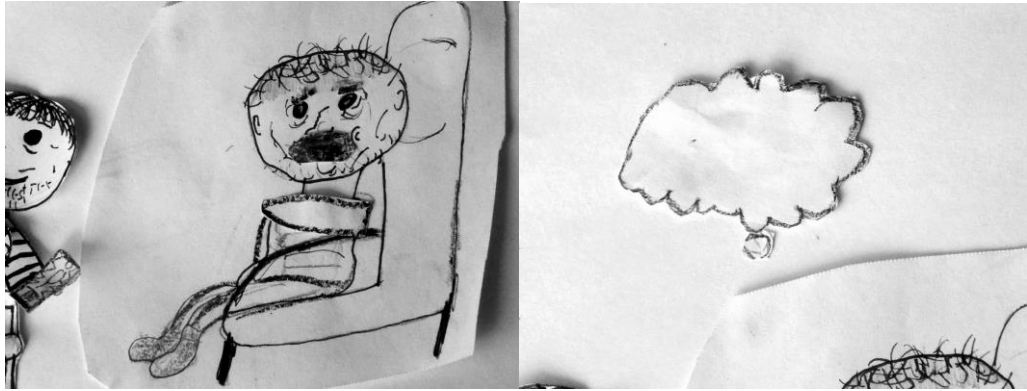
- „Kedysi sa jazdilo na koni. Teraz sa jazdí v aute.“



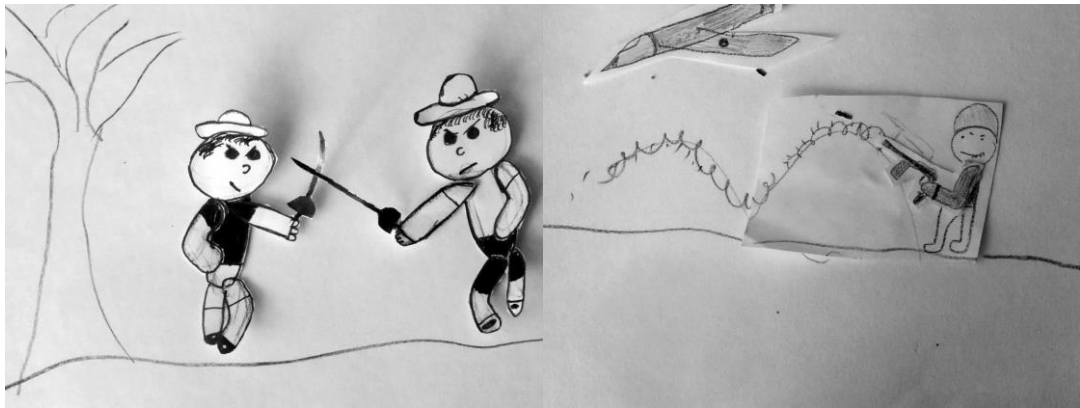
- „Dokonca aj lode sa zmenili.“



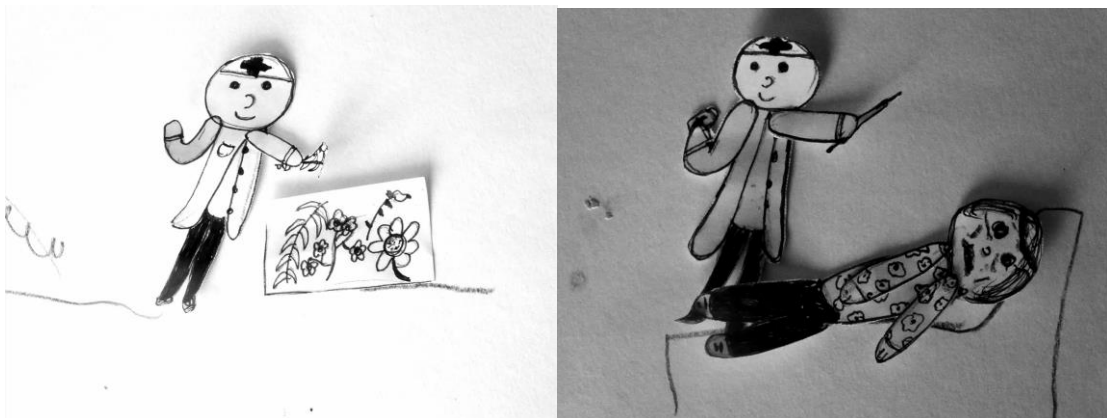
- „Predtým sme sa orientovali sami. Teraz za nás myslia stroje.“



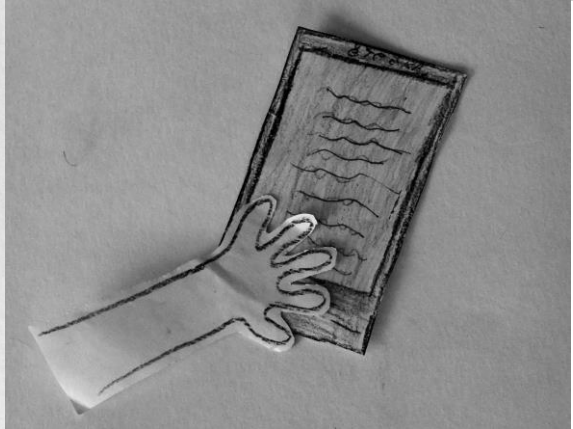
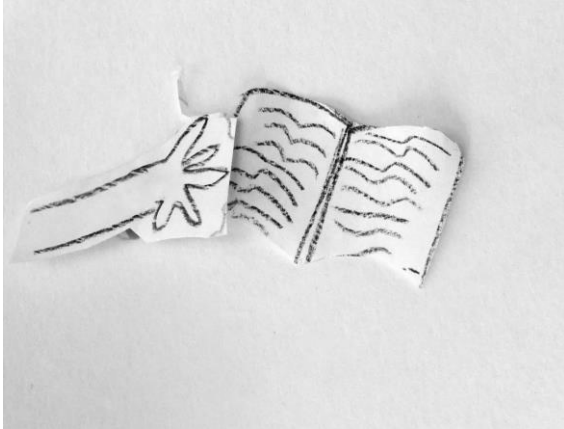
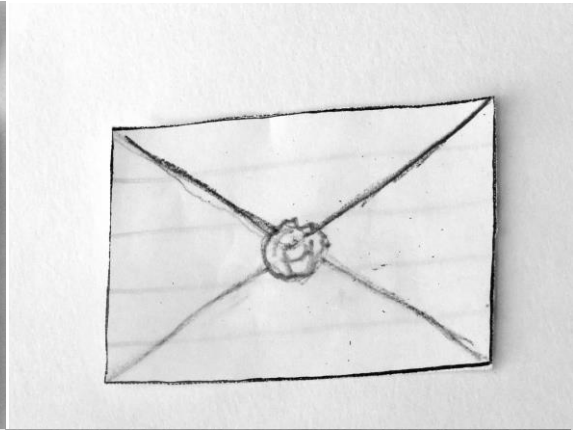
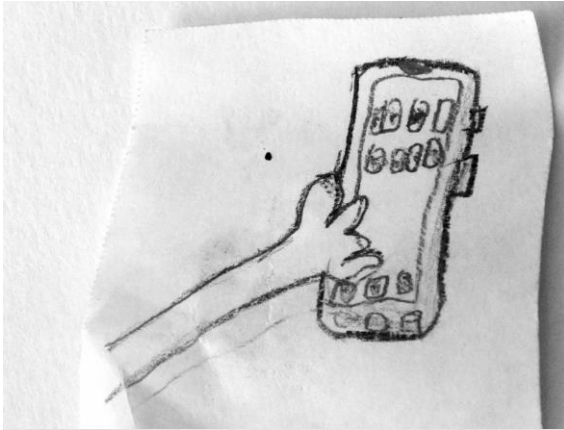
- „Veľa vecí sa zmenilo. Počúvaj ďalej.“



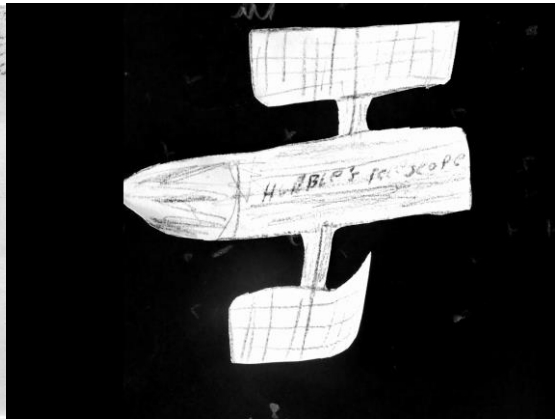
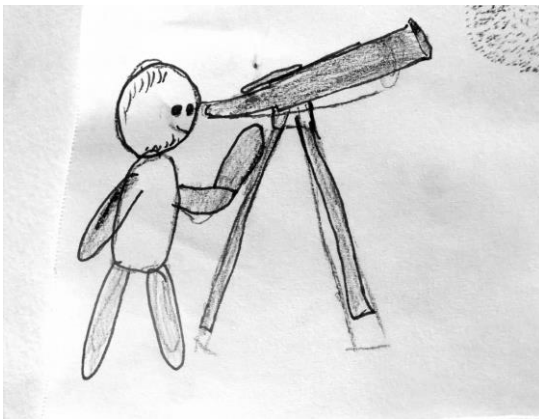
- „Aj válčenie sa zmenilo.“



- „Aj v lekárstve prebehla zmena.“



- „Aj pošta sa zmenila.“

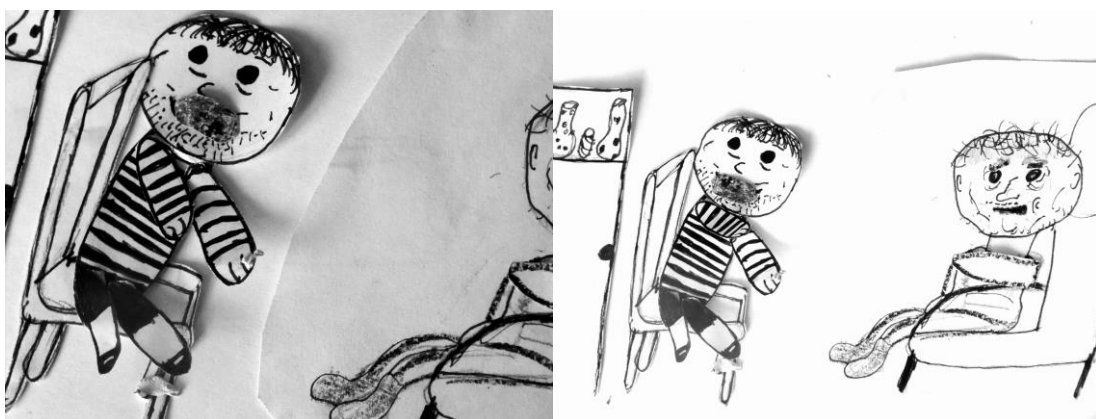


- „Aj pozorovanie sa zmenilo.“





- „ Je toto ešte veľa. Pčúvaj ďalej.“



- „ Aaaaaaaaaaaaa. Už ma to nudí. Moja doba je lepšia než ta tvoja. „

- „ Nie, moja doba bola lepšia.“



Obr.28-59. vlastný

- „ Musíš sa prispôsobiť tejto dobe. Staré vždy ustúpi pred novým.“

- „ Každý má svoj názor. Záleží na uhle pohľadu.“



Príprava tábora animovanej tvorby	
Téma tábora	Všeobecné; Technológie a ich vplyv na naše životy
Časová dotácia	5 dní ( 5 x 11 hod.)
Vek žiakov	8 – 14 rokov ; 20 detí
Východisko	Problematika nových technológií v súčasnosti, video ukážky animácií
Cieľ	Žiaci vedia vytvoriť jednoduchú ploškovú animáciu
Kľúčové slová	Animácia, spolupráca, komunikácia, plošková animácia, plastelínová animácia, flip, stop-motion technika, kritické myslenie, kreativita, nové technológie, pokus
Úloha	Tvorba dadaistického príbehu; tvorba finálneho príbehu – ľubovoľná téma
Technika	Plošková animácia, plastelínová animácia; stop-motion technika
Materiál, nástroje	Papier, nožnice, ceruzky, farby, statív, fotoaparát, počítač
Motivácia	Animácia „Kybernetická babička“ od Jiřího Trnky, video ukážky variabilných animácií; diskusia
Organizačná forma	Práca v skupinách – tri až päť členov
Forma hodnotenia úlohy	Slovná - reflexia, diskusia
Výstup	spoločná dadaistická animácia, krátka animácia v skupinách na tému „Technológie a ich vplyv na naše životy“

Časové rozvrhnutie tábora	
Pondelok	Zoznámenie – spoznávacie aktivity; zoznámenie sa zo základmi animáci; tvorba flipu/flipbooku
Utorok	Storyboard/storytelling, aktivity – súťaže, dadaistický príbeh, spracovanie príbehu - skupina; individuálne animácie podľa vlastného výberu
Streda	Výlet do Muzea Karla zemana – múzeum animácie, dokončovanie individuálnych animácií
Štvrtok	Práca na finálnom projekte – dobroboľný výber do skupín
Piatok	Dokončovanie finálneho projektu, editácia finálneho projektu; premietanie pre rodinných príslušníkov a kamarátov

#### 2.2.2.4. Workshop na Buseiness academy of Aarhus

V októbri 2019 som dostala pozvanie viesť dvojhodinový workshop na vlastnú tému, ktorá mala zahŕňať multimédiá. Zvolila som preto tému, ktorej sa venujem s názvom „Cooperation throught animation“ (Koooperácia prostredníctvom animácie). Workshop sa konal v Dánsku v meste Aarhus na Business academy of Aarhus kde sa účastnili medzinárodní študenti. Workshop som viedla v anglickom jazyku. Bol organzovaný študentským spolkom PROTOLAB a bol cielený hlavne na študentov prvého ročníka univerzity oboru „Multimedia design and communication“ ( Multimediálny dizajn a komunikácia). Zúčastnilo sa aj zopár starších študentov. Celkovo sa zúčastnilo sedem študentov vo veku od devatnásť až dvadsaťsedem rokov z Moldavska,

Rumunská, Poľsko a Lotyšsko. Z toho bolo päť dievčat a dvaja chlapci. Dvaja študenti zo staršieho ročníku, chlapec a dievča, ktorí sa zúčastnili workshopu, sa zo začiatku prišli len pozrieť. Títo dvaja študenti nemali v pláne zostať, pretože mali v danú dobu o trochu neskôr iné povinnosti. Workshop ich však oslovil, veľmi aktívne sa zapájali a zostali skoro do konca, za čo som veľmi rada a aj mne ich záujem dodal ďalšiu motiváciu posúvať tento projekt ďalej.

Cieľom workshopu bolo uviesť študentov do problematiky spolupráce a taktiež spomenúť určité pravidlá vizuálnej komunikácie prostredníctvom animovanej tvorby a taktiež základné princípy animácie. Pretože bol workshop len na dve hodiny, musela som určité veci skrátiť na maximum a v rámci určeného času vystihnúť podstatu a spomenúť to najdôležitejšie.

Na úvod som sa v krátkosti predstavila a zmienila moju motiváciu ohľadne danej problematiky spolupráce a v krátkosti zmysel animovanej tvorby a jej využitia v tomto prípade.

Po úvode sme si zahrali krátku zoznamovaciu hru, prostredníctvom flipu. Flip je názorným príkladom ako funguje animácia. Na polovicu sa zloží tenší pás papiera. Na spodnú časť nakreslíme obrázok. Na vrchnej časti papiera obrázok obkreslíme s určitou zmenou. Napríklad smutná tvár na spodnej časti a na vrchnej časti nakreslíme presne to isté ale zmeníme ústa na usmiate. Rýchlím prestriedávaním týchto snímok za pomoci rolovania papiera narolovaného na tenkej paličke, či pere vznikne pohyb. Úlohou bolo vymyslieť a nakresliť slovo na začiatkové písmeno svojho mena. V tomto prípade napríklad „monkey Melania“ ( opica Melánia). Každý takto vytvoril svoj flip so svojim obrázkom. Následne som vyzvala študentov vytvoriť jednu vetu k obrázku, ktorá navazovala na predchádzajúci obrázok. Študenti mali pri tom zábavu. Vznikol tak vtipný príbeh, ktorý sme si následne predviedli. Študenti sa zoradili v poradí, ako išli postavy vo vytvorenom príbehu. Jeden študent čítal a ostatní postupne rolovali svoj flip . Vznikol tak určitý druh interaktívneho príbehu, ktorý študentov podľa ich reakcií bavil. Čo ma pozitívne prekvapilo bolo, že si pustili k príbehu aj hudbu a tak z toho urobili skutočne autentický príbeh. Hudba bola dojemná, študent čítajúci text predviedol vtipný herecký výkon a tak sme si na začiatok vytvorili veľmi príjemnú atmosféru. Študenti sa medzi sebou považšine poznali, avšak malo to zmysel, pretože takto som mala možnosť ich spoznať po mene aj ja a navzájom sme sa tak spolu viac zblížili.

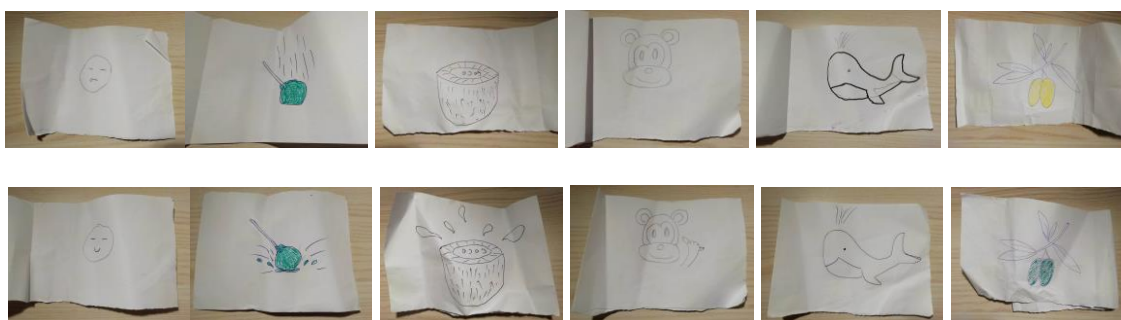
Po tejto zoznamovacej aktivite nasledovala diskusia medzi nimi a následne spolu so mnou na tému kľúčových slov v kooperácií a teamworku. Následne som im zadala zadanie na hru na role „rolegame“ , kde mali študenti rozdelení do 2 skupín v krátkosti vyjadriť situácie ku zvoleným kľúčovým slovám. Súčasne mali vyjadriť situáciu aj k znegovanému kľúčovému slovu. Pokiaľ teda sa vyskytlo slovo ako napríklad „rešpekt“ mali vyjadriť situáciu, kedy sa v skupine rešpekt nenachádza. V poradí vyjadrili situáciu znegovaného kľúčového slova a potom kľúčové slovo. Poradie som zadala v tomto prípade zámerne. Išlo o to vyskúšať si ako sa cítíme v oboch prípadoch a aby nastalo uvedomenie, že v druhom prípade po predchádzajúcej skúsenosti sa väčšinou každý psychicky zdravý človek cíti lepšie. Role game ich považšine bavila, avšak niekto sa necítil úplne pri tejto hre vo „svojej koži“. Záleží to na type pováh. Vo všeobecnosti však hra dopadla dobre .

Po tejto aktivite sme mali krátku diskusiu ktorá bola orientovaná na pocity študentov. Následne sme prešli k tvorbe „dadaistického príbehu“, ktorý používam aj na táboroch animovanej tvorby a na krúžku animovanej tvorby, ktorý vyučujem, a ktorý som už spomenula v predchádzajúcich kapitolách. Vyvsetlili sme si čo znamená plošková animácia a pustili krátke video ukážky. Rozdiel v tomto prípade bol v tom, že dadaistický príbeh mal byť zostavený z kľúčových slov, ktoré študenti po krátkej diskusii zvolili ako podstatné v spolupráci. Študenti vytvorili zo slov náhodný príbeh. Každý vytvoril jednu vetu. Ten potom zaujímal. Na konci projektu animovalo menej študentov, lebo niektorí museli koli povinnosti pred koncom odísť. Počas workshopu som študentov upozorňovala na dodržovanie časového plánu. Časový plán bol taktiež napísaný na viditeľnom mieste v učebni, kde sa workshop konal. Študenti to taktiež ocenili.

Workshop považujem vo všeobecnosti za vydarený o čom svedčia aj výpovede študentov v ich reflexiách, ktoré uvádzam nižšie. Dôležitejší v tomto prípade bol proces, než výsledok. Podarilo sa vystihnúť význam a zmysel spolupráce prostredníctvom animovanej tvorby. Taktiež sa podarilo študentom o čosi bližšie priblížiť princípy animácie. Čo sa úplne nepodarilo je hlbšie začlenenie významu animácie v kontexte s kooperáciou, čo reflektovalo taktiež pár študentov. Príčinu vidím v krátkom časovom rozmädzí workshopu a riešenie v tomto prípade navrhujem ako doporučili aj študenti urobiť workshop v rámci 2 blokov. Prípadne v dlhšom časovom rozmädzí. V rámci podmienok, ktoré som však mala v danú dobu k dispozícií hodnotím workshop za vydarený.

## Cvičenie flip

„Once in a very old time Kamil K-pop was having a Linda Lollipop. Suddenly a Nina ninja Sharing Cosmin Coconut with monkey Melania. Then, out of nowhere they all got squeezed by whale Veronika, who was riding a flying olive Ola. Unfortunately, they all died.“ [Raz, kedysy dávno, Kamil K-pop mal lízatko Lindu. Zrazu, ninja Nina zdieľala kokos Cosmina s opicou Melániou. Potom, z ničoho nič ich všetkých zhltila veľryba Veronika, ktorá jazdila na olive Oli.] ( 2019, 25.október,môj preklad).



Obr.60.-71. vlastný

## Časový plán workshopu

Timeschedule „Cooperation through animation“	
Introduction (Úvod)	3 min
Icebreaking-names ( Zoznámenie sa -mená)	10 min (13th min)
Discussion – key words important for cooperation in teams ( diskusia – kľúčové slové potrebné pre kooperáciu v tímoch)	5 min (18th min)
Coffee break (prestávka)	2 min (20th min)
Discussion + emotional intelligency ( diskusia + emočná inteligencia)	5 min (25th min)
Break (prestávka)	2 min (27th min)
Role game – keywords + oposit of keywords (	5 min (32th min)
Coffee break (prestávka)	2 min (34th min)
Creating dadaistic story from choosed keywords ( tvorba	5 min (37th min)

dadaistického príbehu z vybraných kľúčových slov)	
Cofee break (prestávka)	5 min (42th min)
Creating cut-out animation ( tvorba ploškovej animácie)	60 min (102th min)
Reflection of work and cooperation ( Reflexia práce a spolupráce)	10 min (112th min)
Feedback questions – answer sheet ( vyhodnocovací dotazník)	8 min (120th min)

### Tabuľka s odpoveďmi z dotazníkov

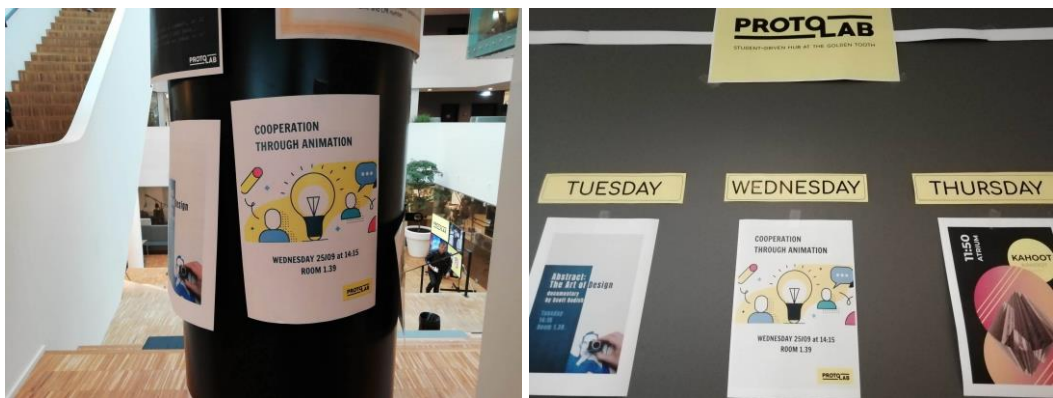
Answer	Feedback questions
	<p>Did you learn anything new? If yes, what was it?</p> <p>(Naučili ste sa niečo nové? Ak áno, čo to bolo?)</p>
A	<p>The icebreaking exercise – really nice one + story building exercise („DaDa“)</p> <p>( Zoznamovaciu hru – veľmi pekné cvičenie + tvorba dadaistického príbehu)</p>
B	<p>Yes. How to create a flip . So it shows animation.</p> <p>(Áno. Ako vytvoriť flip, ktorý znázorňuje animáciu.)</p>
C	<p>Yes. I have learned how to make stop-motion animation.</p> <p>(Áno. Naučil/a som sa, ako vytvoriť ploškovú animáciu.)</p>
D	<p>Yes. How to interact better with my groupmates, because if the work is not only mine I tend to be pasive.</p> <p>(Áno. Ako spolupracovať lepšie s členmi v skupine, pretože zvyčajne keď práca nieje len moja, zvyknem byť pasívny/a.)</p>
E	<p>Yes. Animation edition.</p> <p>(Áno. Spracovávanie animácie.)</p>
	<p>Did you get any value ( new value), or did the process reminded to you the value what you forgot?</p> <p>( Prinieslo vám to nejakú hodnotu (novú hodnotu), alebo vám proces niečo pripomenul na čo ste zabudli?)</p>
A	<p>Yes. Reminded me of the importance of concideration in teamwork.</p> <p>(Áno. Pripomenulo mi to dôležitosť uvedomelosti pri práci v tíme.)</p>

B	<p>It got me thinking on how to work with teams in future because I hate when somebody is making group work a negative experience.</p> <p>(Privedlo ma to k premýšľaniu o tom ako pracovať v tímoch v budúcnosti, pretože neznášam, keď niekto v tíme vytvára negatívnu atmosféru a vytvára z práce v tíme negatívnu skúsenosť.)</p>
C	<p>I knew about a lot of it before, but it's always nice to hear it again.</p> <p>(Veľa z tohto som vedel už predtým, ale je vždy fajn si to pripomenúť.)</p>
D	<p>Yes. Explained above.</p> <p>(Áno. Vysvetlené vyššie) (odpoveď D)</p>
E	<p>New value.</p> <p>(Novú hodnotu)</p>
	<p>Did you like the way of leading workshop?</p> <p>(Páčil sa vám spôsob vedenia workshopu?)</p>
A	<p>I did like the dedication and the planning.</p> <p>(Páčilo sa mi odhodlanie a plánovanie.)</p>
B	<p>Yes, I enjoyed it very much!</p> <p>(Áno. Veľmi som si to užil/a.)</p>
C	<p>I like the fact, how you shared a real life story. I would recommend to keeping it up to way it is.</p> <p>(Páčilo sa mi, ako si s nami zdieľala tvoju osobnú skúsenosť. Odporučil/a by som nechať to vo forme, v akej to je.)</p>
D	<p>Yes. Very much. I would like to attend more.</p> <p>(Áno. Veľmi. Rád/rada by som sa zúčastňoval/a viac.)</p>
E	<p>Yes.</p> <p>(Áno.)</p>
	<p>Did you like the content of workshop?</p> <p>(Boli ste spokojný s obsahom workshopu?)</p>
A	<p>Yes. Could have helping more „bridges“ between the „collaboration“ topic and the „animation“ one. Explain a bit more, why they are connected.</p> <p>(Áno. Mohlo by pomôcť viac prepojením medzi témou spolupráce a animácie. Viac vysvetliť, prečo a ako sú prepojené.)</p>
B	<p>Yes. I loved exercises, especially the roleplay.</p> <p>(Áno. Veľmi sa mi páčili cvičenia, hlavne hra na role.)</p>

C	<p>Yes. I really enjoyed the exercises.</p> <p>(Áno. Skutočne som si to užila.)</p>
D	<p>Yes. It is something I have always been interested in.</p> <p>(Áno. Je to niečo, čo ma vždy zaujímalo.)</p>
E	<p>Yes. It was really inspiring and interesting.</p> <p>(Áno. Bolo to veľmi zaujímavé a inšpirujúce.)</p>
	<p>Is there something what you did not like and would like to change, or add?</p> <p>(Je niečo, čo sa vám nepáčilo a radi by ste to zmenili alebo prípadne niečo pridali?)</p>
A	<p>Would make it in two different sessions. So that both topics can be discussed in more detail.</p> <p>Mohlo by to byť rozdelené na dve stretnutia, aby obe témy mohli byť rozdiskutované do väčších detailov.)</p>
B	<p>No.</p> <p>(Nie.)</p>
C	<p>Maybe make it more condensed.</p> <p>(Možno to urobiť viacej kondenzované.)</p>
D	<p>No.</p> <p>(Nie.)</p>
E	<p>I do not like to present something in front of others (improvisation is worse), but that is up to the person, I guess.</p> <p>(Nerád / nerada niečo prezentujem pred ostatnými (improvizácia je ešte horšia), ale myslím, že to je individuálne a každý to vníma inak.)</p>
	<p>Would you recommend workshop to your friends and people around you?</p> <p>(Odporučili by ste workshop priateľom alebo ostatným?)</p>
A	<p>Yes. Especially first semester students.</p> <p>(Áno. Špeciálne študentom prvého semestru.)</p>
B	<p>Yes.</p> <p>(Áno.)</p>
C	<p>Yes, I feel that everyone should know how to deal with conflicts within the group.</p> <p>(Áno. Myslím, že každý by mal vedieť ako riešiť konflikty v skupine a ako k nim pristupovať.)</p>
D	<p>Yes.</p>



	(Áno.)
E	Yes. (Áno.)



Obr.72.-74. vlastní



Obr.75.-76. vlastný

#### **2.2.2.5. Krúžok animovanej tvorby**

Krúžok animovanej tvorby som začala vyučovať v roku 2018. V krúžku som zvolila kapacitu desať študentov. V školskom roku 2019/ 2020 som zvolila kapacitu študentov 8. Krúžok sa koná jeden krát týždenne v časovom rozmedzí deväťdesiat minút. Krúžky sú v daný deň tri za sebou. Vzhľadom na rozdielny vek a odlišnosť pováh detí som zvolila individuálny prístup, ktorý sa v rámci časových možností snažím používať na maxime. Preto je aj nižší počet detí v krúžku, ktorý je však plne obsadený. V hodine to znamená to, že deťom na krúžku nezadávam rovnaké úlohy, ale úlohy podľa ich bodu záujmu a podľa ich priorít. Snažím sa aplikovať postupy partnerskej výuky tak, ako opisujem aj v ostatných projektoch. Krúžok sa snažím s mojimi pribúdajúcimi skúsenosťami inovovať. Hľadám a nachádzam rozne alternatívy alternatívy, ako deti zaujať aby si so spolu stráveného času na krúžku odniesli čo najviac po osobnostnej aj vedomostnej stránke. Na začiatku hodiny sa s deťmi vždy privítavam a rozprávame sa

o tom, ako sa majú a čo nové a pre nich zaujímavé zažili za čas, ktorý sme sa nevideli. Následne začneme vždy hodinu niečim novým z teórie, či prípadne na zopakovanie toho, čo sme sa naučili. Výuku kombinujem teóriu s praxou. Pomocou video ukážok sa snažím ukázať deťom ako animácia funguje rozne v praxi. Následne máme vždy krátky dialóg. Táto časť trvá v rozmedzí od desať do patnásť minút výuky. Zbytok času deti animujú a skúšajú čo sa naučili. Ja k nim počas celej výuky postupne pristupujem a komunikujem o ich práci. Deti pracujú aj individuálne aj v skupinkách. Podľa mnou dostupných informácií sú deti s krúžkom spokojné. Taktiež z našich rozhovorov vypadajú, že ich krúžok baví. Mňa to teší a dodáva mi to motiváciu rozvíjať krúžok stále ďalej.

### **2.3. Návrh didaktického projektu**

Navrh na projekt animovanej tvorby do škôl

#### **Problém**

Veľká časť žiakov nevykazuje záujem o obsah vyučovaných predmetov. Namiesto toho si na hodinách hľadajú žiaci za pomoci moderných technických pomocok, ako napríklad mobil atd. inú činnosť, pre žiaka zaujímavejšiu. Toto následne vyvoláva ďalšie problémy ako nekázeň a podobne, pričom učiteľ tak trávi častokrát väčšiu časť hodiny káznením žiakov než samotnou výukou. Takáto nekázeň vedie k celej rade ďalších otázok spojených so samotným zmysľaním žiakovho vzťahu ku škole a následne tak potom k životu a ku svojmu vlastnému okoliu. Zároveň niesú žiaci častokrát schopní premýšľať v kontextoch, mať vlastný názor, a sú navyknutí opakovať doslovne naučenú látku, bez kritického zmysľania.

Zavedením animovanej tvorby ako prostriedku pre vzdelávanie je možné danú problematiku zlepšiť, zlepšiť tímovú spoluprácu, záujem o učivo, vytvoriť väčšiu aktivitu žiakov v hodine a čo je hlavne dôležité uvedomenie si určitých vecí v rámci spolupráce a porozumenia môže zlepšiť kvalitu života všeobecne.

Učenie sa za pomoci vytvárania animovaného projektu prehlbuje v žiakoch dlhotrvajúce vedomosti, ktoré su nadobudnuté vlastnou skúsenosťou, spolu so sociálnymi interakciami s členmi v tíme. Žiaci majú možnosť si vyskúšať situácie, ktoré následne budú zažívať reálne v práci a v živote čo má za následok určité uvedomenie a dlhotrvajúci efekt. Zároveň vzhľadom k širokým možnostiam a vyjadrovacím prostriedkom sa dá uplatniť animácia v individualite dieťaťa, kedy skoro každé dieťa môže v projekte uplatniť svoju silnú stránku tiež v kontexte spracovávanej témy daného predmetu. Deti si prostredníctvom tvorby rozvíjajú vzťah taktiež k umeniu . Premýšľajú hlbšie o kontextoch aj za pomoci vyučujúceho.

## Ciele projektu

Hlavný cieľ projektu

Implementácia animovanej tvorby do predmetov fyzika, chémia, matematika a dejepis na škole.

Žiaci dosahujú väčšiu efektivitu učenia a učenia spolupráce.

Žiaci vedia vymenovať základné princípy animácie, zmysel animácie a sú schopní vytvoriť v tíme za pomoci vyučujúcich zaujímavú animáciu s obsahom vyučovanej látky.

Žiaci prostredníctvom využitia animovanej tvorby vo výuke javia väčší záujem o vyučovanú látku v danom predmete.

Žiaci dosahujú prostredníctvom použitia animovanej tvorby v predmete kvalitnejšiu a trvácnejšiu vedomostnú úroveň daného predmetu.

Žiaci si rýchlejšie a podrobnejšie spomínajú na informácie ohľadne spracovanej témy.

Žiaci dávajú nadobudnuté informácie do roznych kontextov .

## Sekundárne ciele projektu

Kompetencia komunikatívna

Žiaci vedia vyjadrovať svoje myšlienky prostredníctvom animovaného filmu. Vedia kriticky nahliadať na dané kontexty.

Kompetencia k riešeniu problémov

Riešenie problémov vzniknutých pri práci v skupine – interpersonálne, technické

Kompetencia sociálna a personálna

Žiaci si ochotne medzi sebou pri tvorbe animácie pomáhajú.

Žiaci medzi sebou pri tvorbe projektu prejavujú rešpekt a porozumenie.

Kompetencia pracovná

Žiaci vytvárajú vlastný projekt, zažívajú skúsenosti, ktoré môžu zažiť aj v osobnom alebo pracovnom živote.

## SWOT ANALÝZA

POMOCNÉ FAKTORY PRE DOSIAHNUTIE CIEĽA		
VNUTORNÝ POVOD	Kvalifikovaní učitelia a externí pracovníci v daných oboroch	Možná neochota učiteľa spolupracovať s ďalším učiteľom
	Vačšia efektivita učenia sa aktívnym spôsobom	Možná neochota učiteľa meniť systém výuky
	Zaujímavá forma pre žiakov uplatniť nielen vedomosti z daného predmetu ale aj	Možný nezáujem žiakov pracovať inak, než sú zvyknutí

FAKTOROV	<p>iné zručnosti podľa osobného záujmu (fotografia, kresba, technické zručnosti pri editovaní animácie, atd.)</p> <p>Voľnosť pri práci, odpadnutie napätia z hodiny, uvoľnenie, možnosť ľubovoľných prestávok podľa potreby</p>	<p>Možná demotivácia detí, pokiaľ výsledok projektu nebude podľa ich predstáv – v tomto prípade je potrebné deti od začiatku upozorňovať, že najdôležitejšie v tomto prípade je proces tvorenia a to čo sa počas neho naučia.</p>
VONKAJŠÍ POVOD FAKTOROV	<p>Tvorba ďalších podobných projektov a lepšie uplatnenie žiakov následne na stredných školách aj inde</p> <p>Možnosť prezentovať projekty na súťažiach, rodičom aj širokej verejnosti</p> <p>Možnosť prezentovať vytvorené projekty na stránkach YouTube a na stránkach školy</p> <p>Možnosť naviazať spoluprácu s ďalšími odborníkmi ochotnými pomáhať pri výklade odborných tém – motivácia a inšpirácia pre deti spolupracovať s profesionálmi v obore</p>	<p>Možná nedovera rodičov a verejnosti v inom učebnom postupe</p>

### Štruktúra organizačného tímu

Projektový manažér, riaditeľ školy, učitelia predmetu ( fyzika, matematika, chémia, dejepis, geografia), učiteľ – výtvarník s kompetenciou animovať, prípadne spolupráca s externým pracovníkom, ktorý je odborník na tímovú spoluprácu a animáciu. Možné školenie pre vyučujúcich na tému tímovej spolupráce.

## **Popis projektu**

Projekt by sa konal na školách vo forme výukových blokov v rámci určeného predmetu a jeho tématického celku. Výukové bloky by prebiehali v priebehu jedného mesiaca jeden deň v týždni v intervale tri až päť vyučovacích hodín. Na každý takýto celok by bol zároveň prizvaný podľa možností odborník na danú problematiku, ktorý by deti vtiahol viac do deja udalostí v danom predmete, zároveň by sa mohol prizvať odborník v problematike, ktorá sa k tomu viaže a motivovať tak deti taktiež v ďalšej sfére. Takto by sa mohli počas školského roku prestriedať jednotlivé predmety a tak by sa mohol pokryť záujem detí o rozne problematiky. Prebehla by diskusia. Deti by sme mohli ďalej k tvorbe projektu namotivovať na začiatku ukážkami animovaných filmov, ukázaním vlastného animovaného diela. Pri vysvetlení základov tímovej spolupráce môže byť pre deti motivačný fakt, že im projekt taktiež získaných vedomostí hravou formou o danom predmete môže pomôcť cítiť sa lepšie následne aj v živote. V tomto prípade môžeme uvádzať rozne názorné príklady taktiež z vlastných skúseností. Téma by bola vybraná podľa tématického celku, ktoré deti preberajú. Podľa veku by bola tvorba prestriedavaná s fyzickými aktivitami či odpočinkom. Príbeh môže byť poňatý kľudne aj formou žartu čo môže tiež prispieť k väčšiemu záujmu o tému. Počas tvorby projektu je potrebné dbať na komunikáciu a spätnú reflexiu lektora a učiteľa. Na konci projektu diskusia a reflektovanie nových poznatkov a skúseností.

## **3. PRAKTICKÁ ČASŤ**

### **3.1. „Budúcnosť“**

Projekt budúcnosť vznikol v rámci ateliéru intermédií , ktorý som absolvovala u pána Havlíka. Tento projekt nieje priamo spojený s animovanou tvorbou , ktorou sa zaoberám avšak ma inšpiroval k ďalšej tvorbe, kde zapájam aj animáciu. V projekte som pracovala s videom a ďalšími digitálnymi médiami. Výstup je video, kde bežím na mieste a nadomnou sa nachádza časomiera. Je tým zobrazené plynutie času a naša nevedomosť kam to speje. Pracovala som tu taktiež s možnosťami hologramu, kedy som vytvorila vlastný hologram zostavený z plastových mnohouholníkov. Zmysel projektu v rámci tejto diplomovej práce je experimentovanie s novými médiami a nové pohľady na ne.

### **3.2. Projekty v rámci VIA University College v Dánsku**

V rámci polročného štúdia v Dánsku, ktoré som absolvovala som mala možnosť nadobudnúť množstvo cenných skúseností. Dánsko som si vybrala zámerne koli škandinávskemu typu vzdelávacieho systému , ktorým sa inšpirujem už dlhú dobu. Pri výbere zahraničného štúdia som hľadala alternatívy, kde by sa dala študovať animácia a súčasne by bol program adekvátny k mojmu pedagogickému štúdiu. Našla som program „Creative learning and animation“, ktorý poskytovala VIA University College. Vzhľadom na to, že štúdiom daného programu nemala v tú dobu pedagogická fakulta Univerzity Palackého zahrnuté v ponuke Erasmus programu, dostala som možnosť vycestovať po žiadosti cez program Free Mover.

Erasmus program na Via University College trval plné štyri mesiace. Bol koncipovaný teoreticko-prakticky, prebiehal v angličtine a bol vyslovene pre zahraničných študentov. V triede nás bolo dvadsať študentov z krajín ako Taiwan, Belgicko, Poľsko, Rumunsko, Česko, Španielsko či Sýria. Každý deň bol rozplánovaný tak aby sme získali potrebné teoretické vedomosti k projektom, ktoré sme následne spracovávali. Projekty boli vždy v časovom rozmedzí jedného až dvoch týždňov a boli zamerané na klasické animačné technológie, posobenie animácie na naše emócie a využívanie animácie v praxi. V programe boli zahrnuté aj sociálne aktivity prostredníctvom ktorých sme mali lepšiu možnosť sa spoznať. Prístup na univerzitu sme mali vďaka čipovým kartám kedykoľvek. To nám umožňovalo pracovať na projektoch aj mimo oficiálne otváracie

hodiny čo znamenalo častokrát aj cez víkendy či v noci. Ja som sa snažila tieto možnosti využiť na maxime. Práca nad rámec bola však už na individuálnej voľbe študentov. V rámci štúdia sme mali možnosť podieľať sa aj na reálnych projektoch v rámci Dánska. Mne a mojim spolužiacke spolu so študentami s Via University College sa podarilo vyhrať projekt zadaný Univerzitou na tému Mental Healthcare. Mojim spolužiakom sa zas podarilo vytvoriť názornú animáciu pre ICDP (International child development programme). Projekt Mental healthcare a ďalšie projekty na ktorých som sa zúčastnila popisujem nižšie.

### **3.2.1. Projekt Mental Healthcare**

Projekt Mental Healthcare bol projekt, ktorý sme mali spracovať spoločne s domácimi študentami VIA University College. Bol to projekt zameraný na problematiku mentálne postihnutých ľudí a ich vnímania okolím. Dáni chcú viac o tejto problematike komunikovať a poukázať na potrebný rešpekt či už voči mentálne postihnutému jedincovi alebo jeho rodiny okolím. Chceli problematiku viac dostať do povedomia a poukázať na to, že je to niečo čo sa deje bežne a o čom je potrebné komunikovať, rešpektovať to a zo strany postihnutého jedinca či jeho rodiny necítiť pocit menejcennosti.

Projekt bol robený formou súťaže, ktorú sa našemu tímu s veľkým potešením a nasadením podarilo aj vyhrať. V rámci tohoto projektu by som rada zmienila spoluprácu medzi členmi tímu, ktorá je v tejto diplomovej práci podstatná, pretože práve to že sa nám podarilo vyhrať spôsobilo okrem dobrého nápadu neoddeliteľne práve to, že sme spolu vedeli efektívne komunikovať. Nevyhnutným aspektom bola dôvera a tolerancia medzi členmi tímu. Zároveň veľkú rolu hrala motivácia.

Čo bolo v tomto prípade podstatné bolo to, že sme sa na začiatku projektu dohodli na presných pravidlách a cieľoch, ktoré sme museli počas celého projektu rešpektovať a každý s tým súhlasil. Nebol preto neskôr problém s tým, že by sa niekto pokúšal vyhúť zodpovednosti za jeho časť spracovania projektu. V priebehu našej spolupráce prebehol ako hlavný bod brainstorming. Každý sme navrhli možné alternatívy spracovania projektu a po hlasovaní sme sa rozhodli pre jeden z nich. Čo bolo dôležité je vedomie toho, že pokiaľ sa vybral nápad člena tímu a ostatných nie, neprebehol konflikt záujmov a presadzovanie nášeho „ega“. Výber nápadu sme každý racionálne jednotlivo zvážili, neutrálne rozdiskutovali pro a proti a po vzájomnej dohode sme



začali pracovať na podľa nás najlepšom nápade. Naša komunikácia prebiehala s rešpektom. Navzájom sme sa počúvali, neprekrikovali sa a komunikovali s kľudom. Nevnášali sme naše osobné problémy a pre danú situáciu nepotrebné emócie do projektu a spolupráce. Každý pracoval na maximum. Nezdržovali sme sa zbytočným dohadovaním a tak práca na projekte išla intenzívne a efektívne. Toto všetko bolo pre úspech projektu nosné. V porovnaní s ostatnými zúčastnenými skupinami v súťaži si myslím, že štýl komunikácie bola naša prednosť a výhoda. Zo spomenutých skúseností od ostatných skupín mali častokrát skupiny problém sa na niečom dohodnúť. Každý si presadzoval to svoje a teda sa nemohol projekt posunúť ďalej, aj keď nápad, ktorý skupina mala rozpracovať mal taktiež potenciál.

Využívali sme pravidlá teamworku.

Ako výsledok našej práce vznikla edukačná animácia. Po dohode sme vytvorili animáciu, v ktorej malý chlapec rozpráva prostredníctvom animovanej postavičky o problémoch jeho chorej mamy. Jeho mama trpela neurózami a on rozpráva o tom, ako sa cíti a čo to pre neho znamená. Pretože nie každý rozpráva o svojich problémoch rád, rozhodli sme sa využiť kúzlo animácie a chlapec tak svoj problém prerozprával prostredníctvom animovanej postavičky. Aby to posobilo autentickjšie, navrhli sme postavy a chlapec si mohol vybrať, s ktorou postavičkou sa najviac stotožňuje. Následe sme postavičku zanimali.


Animácia sa môže používať ako edukačný prostriedok do škôl a vzdelávacích zariadení, kde je potrebné komunikovať o danom probléme. Po zhliadnutí animácie je potrebné, aby vyučujúci rozviedol dialog na danú tému a deti vyjadrovali na problematiku svoje postoje a zároveň sa učili danej situácii porozumieť.

Na projekte sa pracovalo dva týždne, predchádzali tomu stretnutia celej školy ako aj individuálne len so svojim tímom. Súťaž prebiehala tak, že po zadaní problému mali tími určitý čas na vypracovanie projektu. V konkrétny dátum všetky tímy prezentovali svoje projekty vo veľkej aule. Medzi projektami študenti, učitelia aj verejnosť prechádzali a mali možnosť vidieť nápady študentov. Tomu predchádzalo taktiež predkolo, kedy sa vyberalo z troch nápadov a študenti medzi sebou hodnotili, ktorý nápad sa im zdá najlepší. Následne sa projekty nahrávali na webové stránky a tam získavali hodnotenia od ostatných.

Bola to veľmi zaujímavá skúsenosť, kde vzniklo veľa dobrých nápadov. Odniesla som si z týchto skúseností mnoho inšpirácie a zaujímavých postrehov.

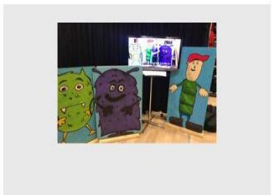
1st Place

## Group 3- SIND

 **Anne Guldbrandsen**  
22 days ago

Idea

Official Comments (0)



Description



Obr.77.-79. vlastný

### 3.2.2. Projekt „Milkill“

Projekt Milkill bol jeden z ďalších projektov, ktoré sme vytvorili počas polročného štúdia na VIA University College. Na projekt sme mali 8 dní vrátane úvodu. Projekt bol zameraný na ploškovú animáciu, téma bola ľubovoľná. Po spoločnej diskusii sme sa v našom tíme dohodli na téme masovej produkcie vo svete. Vytvorili sme film, ktorý reagoval na masovú produkciu vo všeobecnosti. Vo animácii sme tento akt však zobrazili prostredníctvom neúmernej produkcie mlieka a neprimeranému správaniu sa ľudí voči zvieratám. Na projektesme pracovali intenzívne a premyslene. Vznikol

výsledok, s ktorým sme spokojný, aj keď pre niekoho sa môže zdať byť kontroverzný. Naším zámerom nebolo vysielat' do sveta správu, aby ľudia nepili konkrétne mlieko. Animácia môže posobiť trochu radikálne. To, prečo sme zvolili takúto vážnejšiu formu prevedenia je dôležitosť danej témy a teda sme chceli dostatočne upozorniť na to, že niečo nieje v poriadku. Na konci animácie uvádzame zdroje konkrétne k produkcii mlieka, aj koli ktorým sme sa rozhodli animáciu takýmto spôsobom poňať. Ja osobne nesúhlasím akým nehumánnym spôsobom produkcia v súčasnej dobe funguje a snažím hľadať rozne riešenia, ako by som mohla k zlepšeniu situácie prispieť.

Krátku animáciu sme mali možnosť prezentovať aj v rámci festivalu VAF pred menším medzinárodným pedagogickým publikom. Festival VAF som spomenula v predchádzajúcej kapitole tejto práce.

S výsledkom sme boli všetci spokojný. Animácia je taktiež nahraná na YouTube pod názvom Milkill. Taktiež ju prikladám ako aj ďalšie projekty na nahranom DVD v rámci tejto diplomovej práce.

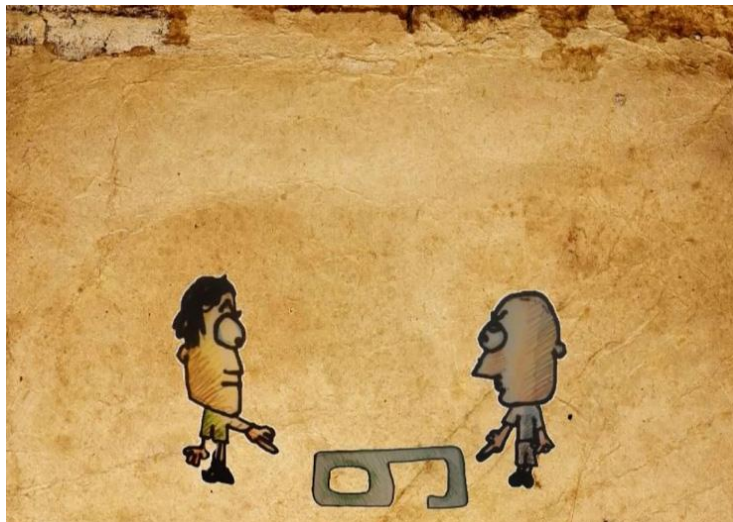


Obr.80.-81. vlastný

### 3.3. Ďalšie projekty

#### Prezentácia diplomovej práce na University of Derby, Anglicko

Vďaka nadobudnutým skúsenostiam v rámci animovanej tvorby za posledné roky som mala možnosť ísť prezentovať tému svojej diplomovej práce na University of Derby v rámci sympózia, na ktorom som sa zúčastnila ako študentka magisterského štúdia spolu s dvoma študentami doktorantského štúdia a pani PaedDr. Jůvovou, Ph.D. Sympóziu bolo orientované na priblíženie vzťahov univerzít. Ako diváci sa zúčastnili učitelia aj študenti. Prezentácia prebiehala formou výmenných kol, kde sme mali každý kto sme prezentovali svoje stanovisko a zúčastnení sa pri nás v konkrétnom časovom rozmedzí striedali. Za určený čas, ktorý bol relatívne krátky sme mali objasniť problematiku, ktorú sme prezentovali. Taktiež pokiaľ bolo chvíľu času sme miestami diskutovali. Spoznala som zaujímavých ľudí a mali sme veľmi príjemný kolektív. Bola to výborná skúsenosť, ktorá mi po viacerých stránkach znovu veľa priniesla.



Obr.82. vlastný

## ZÁVER

V závere tejto práce by som rada upozornila na to, že vždy je možné pozerat' sa na veci z viacerých uhlov pohľadov. Preto aj moje vyjadrenia sú v rámci skúseností, ktoré som mala možnosť nadobudnúť a význam animovanej tvorby vo vzdelávaní vidím práve z hľadiska vyššie spomenutých kontextov. Zároveň som si vedomá toho, že je vždy možnosť zmeniť uhol pohľadu a prichádzať tak na nové skutočnosti. Čo je podľa mňa však v tomto prípade najdôležitejšie je zachovať si svoje hodnoty a neísť nasilu proti nim.

Mojím prínosom v tejto práci vnímam to, že prostredníctvom tvorby animovaných projektov s deťmi či dospelými sa učia kritickejšie nahliadať na rôzne témy a situácie v živote. Snažím sa pracovať s emóciami, s prežitkom, precítením, uvedomovaním si pocitov pri tvorbe. Dalo by sa to prirovnať k sociálnej soche od Josepha Beuyse.

V rámci umenia im to pomáha si vybudovať bližší vzťah nemu, zároveň pokiaľ by sa v budúcnosti rozhodli zvoliť inú techniku tvorby či všeobecne vyjadrovania, pomáha im tento proces utriediť si myšlienky, učí ich nahliadať a zobrazovať to, čo je pre nich dôležité tak aby im ostatní rozumeli. Pracujú so symbolmi a učia sa komunikovať a reflektovať. Zároveň verím, že ukazujem samotnému čitateľovi alternatívu ako sa dá s animovanou tvorbou vo vzdelávaní pracovať efektívnejšie. Pretože ako spomenuli Mayer a Moreno, to či je animovaná tvorba efektívna vo vzdelávaní záleží, nie len na tom, že ju použijeme, ale hlavne na tom akým spôsobom ju využívame.

# POUŽITÁ LITERATÚRA A INFORMAČNÉ ZDROJE

## Knižné

HOFMANN, Eberhardt a Monika LÖHLE. *Jak se úspěšně učit: nejlepší strategie a techniky*. Přeložil Iva MICHŇOVÁ. Praha: Grada, 2017. ISBN 978-80-271-0286-0.

KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2433-1.

KANTOROVÁ, Jana. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky II*. Olomouc: Hanex, 2010. Vzdělávání (Hanex). ISBN 978-80-7409-030-1.

PRŮCHA, Jan. *Moderní pedagogika*. 4., aktualiz. a dopl. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5.

NÁDVORNÍKOVÁ, Hana. *Rozvíjíme vnímání a tvořivost dětí: dítě a jeho psychika - poznávací schopnosti a funkce*. Praha: Raabe, c2014. Rozvíjíme dítě v jednotlivých oblastech předškolního vzdělávání. ISBN 978-80-7496-163-2.

NELEŠOVSKÁ, Alena. *Pedagogická komunikace v teorii a praxi: význam komunikace, vztah učitele k žákovi, komunikace ve škole, ukázky*. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0738-1.

KYRIACOU, Chris. *Klíčové dovednosti učitele: cesty k lepšímu vyučování*. Vyd. 4. Přeložil Dominik DVOŘÁK, přeložil Milan KOLDINSKÝ. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0052-9.

PRŮCHA, Jan. *Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7178-944-5.

JANÍK, Tomáš. *Kvalita (ve) vzdělávání: obsahově zaměřený přístup ke zkoumání a zlepšování výuky*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. Syntézy výzkumu vzdělávání. ISBN 978-80-210-6349-5.

RUTOVÁ, Nina, ed. *Učím s radostí: zkušenosti, lekce, projekty*. Praha: Strom, 2003. Čtením a psaním ke kritickému myšlení. ISBN 80-86106-09-8.

HORKÁ, Hana. *Ekologická dimenze výchovy a vzdělávání ve škole 21. století*. Brno: Katedra pedagogiky Pedagogické fakulty MU, 2005. ISBN 80-210-3750-4.

LOKŠOVÁ, Irena. *Tvořivé vyučování*. Praha: Grada, 2003. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0374-2.

MERTIN, Václav a Lenka KREJČOVÁ. *Metody a postupy poznávání žáka: pedagogická diagnostika*. 2., doplněné a aktualizované vydání. Praha: Wolters Kluwer, 2016. ISBN 978-80-7552-014-2.

BANAŠ, Ján. *Didaktika výtvarnej výchovy: učebnica pre pedagogické fakulty vysokých škôl*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1989. ISBN 80-08-00013-9.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-172-7.

BANAŠ, Ján. *Teória vyučovania výtvarnej výchovy*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1980.

Adobe Photoshop CS6: oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3736-9.

Adobe Illustrator CS6: oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3792-5.

- BABYRÁDOVÁ, Hana. Symbol v dětském výtvarném projevu. 2. vyd. V Brně: Masarykova univerzita, 2004. ISBN 80-210-3360-6.
- BABYRÁDOVÁ, Hana. Výtvarný projev dítěte předškolního věku v jednadvacátém století. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-3818-4.
- BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010. ISBN 978-0-262-02614-7.
- BENDAZII Giannalbero: Cartoons. One hundred years of cinema animation. Indiana University Press, 2003
- DAVID, Jiří. Století dítěte a výzva obrazů: (eseje). 2., rozš. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4593-4.
- DOVEY, Jon a Helen W. KENNEDY. Game cultures: computer games as new media. Maidenhead: Open University Press, 2006.
- DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- GADAMER, Hans-Georg. Aktualita krásneho: umenie ako hra, symbol a slávnosť. Přeložil Oliver BAKOŠ. Bratislava: Archa, 1995. Filozofia do vrecka (Archa), zv. 21. ISBN 80-7115-078-9.
- CHUN, Wendy Hui Kyong a Thomas KEENAN (eds.). New media, old media: a history and theory reader. New York: Routledge, 2005. ISBN 0-415-94224-1.
- JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.
- KULKKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.
- LENBURG Jeff. The Encyclopedia of Animated Cartoons, New York, Facts On file, 2009.
- LENBURG Jeff: Who's Who In Animated Cartoons
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. Leonardo. ISBN 0-262-13374-1.
- MAWER, Kyle a Graham STANLEY. Digital play: computer games and language aims. Peaslake: Delta Publishing, 2011. Delta teacher development series. ISBN 978-1-905085-55-2.
- Média a obraznost: [sborník symposia České sekce INSEA 2000]. Praha: Česká sekce INSEA, c2000.
- Multimedia loops: [house, techno and rock music for post-production, computer games and multimedia]. Praha: Zdeněk Nedvěď - Studio Fontána, c1998. Fontana Music Library.
- PETŘÍČEK, Miroslav. Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.
- PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. Psychologie dítěte. Přeložil Eva VYSKOČILOVÁ. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.
- POKORNÝ, Pavel. Blender: naučte se 3D grafiku. 2., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 2009. ISBN 978-80-7300-244-2.
- READ, Herbert Edward. Výchova uměním. Praha: Odeon, 1967. Teorie a kritika (Odeon).
- ROESELOVÁ, Věra. Řady a projekty ve výtvarné výchově. Praha: Sarah, c1997. ISBN 80-902267-2-8.
- SUCHÁNKOVÁ, Eliška. Hra a její využití v předškolním vzdělávání. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

ŠTEIGLOVÁ, Taťána (ed.). Výtvarná výchova a mody její komunikace: symposium České sekce INSEA : Olomouc, listopad 2002. Olomouc: Univerzita Palackého, 2004. ISBN 80-244-0779-5.

UŽDIL, Jaromír. Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7. Issues in cultural and media studies. ISBN 0-335-21357-X.

URC, Rudolf. Animovaný film: [fot. poskytli tlcove a inform. strediska festivalov]. Martin: Osveta, 1980.

ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

UŽDIL, Jaromír. Výtvarný projev a výchova. 2. dopl. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1978.

VYSKOTOVÁ, Jana a Kateřina MACHÁČKOVÁ. Jemná motorika: vývoj, motorická kontrola, hodnocení a testování. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4698-2.

PRŮCHA, Jan a Jaroslav VETEŠKA. *Andragogický slovník*. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3960-1.

KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2433-1.

*Národní program rozvoje vzdělávání v České republice: bílá kniha*. Praha: Tauris, 2001. ISBN 80-211-0372-8

Adobe Photoshop CS6: oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3736-9.

Adobe Illustrator CS6: oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3792-5.

BABYRÁDOVÁ, Hana. Symbol v dětském výtvarném projevu. 2. vyd. V Brně: Masarykova univerzita, 2004. ISBN 80-210-3360-6.

BABYRÁDOVÁ, Hana. Výtvarný projev dítěte předškolního věku v jednadvacátém století. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-3818-4.

BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010. ISBN 978-0-262-02614-7.

BENDAZII Giannalbero: Cartoons. One hundred years of cinema animation. Indiana University Press, 2003

DAVID, Jiří. Století dítěte a výzva obrazů: (eseje). 2., rozš. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4593-4.

DOVEY, Jon a Helen W. KENNEDY. Game cultures: computer games as new media. Maidenhead: Open University Press, 2006.

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

GADAMER, Hans-Georg. Aktualita krásneho: umenie ako hra, symbol a slávnosť. Přeložil Oliver BAKOŠ. Bratislava: Archa, 1995. Filozofia do vrecka (Archa), zv. 21. ISBN 80-7115-078-9.

CHUN, Wendy Hui Kyong a Thomas KEENAN (eds.). New media, old media: a history and theory reader. New York: Routledge, 2005. ISBN 0-415-94224-1.

JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.



- KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.
- LENBURG Jeff. The Encyclopedia of Animated Cartoons, New York, Facts On file, 2009.
- LENBURG Jeff: Who's Who In Animated Cartoons
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. Leonardo. ISBN 0-262-13374-1.
- MAWER, Kyle a Graham STANLEY. Digital play: computer games and language aims. Peaslake: Delta Publishing, 2011. Delta teacher development series. ISBN 978-1-905085-55-2.
- Média a obraznost: [sborník symposia České sekce INSEA 2000]. Praha: Česká sekce INSEA, c2000.
- Multimedia loops: [house, techno and rock music for post-production, computer games and multimedia]. Praha: Zdeněk Nedvěd - Studio Fontána, c1998. Fontana Music Library.
- PETŘÍČEK, Miroslav. Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.
- PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. Psychologie dítěte. Přeložil Eva VYSKOČILOVÁ. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.
- POKORNÝ, Pavel. Blender: naučte se 3D grafiku. 2., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 2009. ISBN 978-80-7300-244-2.
- READ, Herbert Edward. Výchova uměním. Praha: Odeon, 1967. Teorie a kritika (Odeon).
- ROESELVÁ, Věra. Řady a projekty ve výtvarné výchově. Praha: Sarah, c1997. ISBN 80-902267-2-8.
- SUCHÁNKOVÁ, Eliška. Hra a její využití v předškolním vzdělávání. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.
- ŠTEIGLOVÁ, Taťána (ed.). Výtvarná výchova a mody její komunikace: symposium České sekce INSEA : Olomouc, listopad 2002. Olomouc: Univerzita Palackého, 2004. ISBN 80-244-0779-5.
- UŽDIL, Jaromír. Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7. Issues in cultural and media studies. ISBN 0-335-21357-X.
- URC, Rudolf. Animovaný film: [fot. poskytli tlcove a inform. strediska festivalov]. Martin: Osveta, 1980.
- ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
- UŽDIL, Jaromír. Výtvarný projev a výchova. 2. dopl. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1978.
- VYSKOTOVÁ, Jana a Kateřina MACHÁČKOVÁ. Jemná motorika: vývoj, motorická kontrola, hodnocení a testování. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4698-2.
- KOSÍKOVÁ, Věra. Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2433-1.

## Internetové zdroje

TED. (2012, 19. november). *Your brain on video games | Daphne Bavelier| TED Talks*. [video súbor] Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8&t=924s> [Sprístupnené 10. Apr. 2019].

Banášová, A. (2018,17.február). Trochu inak s Adelou Banášovou - kouč Jan Mühlfeit [video súbor]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=w78Q5H8IPUc&feature=share>

Blažek a Boudová (2017). *Národní zpráva PISA 2015*. Dostupné z [http://www.csicr.cz/html/PISA\\_2015\\_NZ\\_reseni\\_problemu/html5/index.html?&locale=CSY](http://www.csicr.cz/html/PISA_2015_NZ_reseni_problemu/html5/index.html?&locale=CSY)

Choi, A. S., & Choi, A. S. (2015, December 22). What the best education systems are doing right. Retrieved April 12, 2018, from <https://ideas.ted.com/what-the-best-education-systems-are-doing-right/>

Čo robia najlepšie vzdelávacie systémy správne. Dostupné z <https://eduworld.sk/cd/nl/539/co-robia-najlepsie-vzdelavacie-systemy-spravne>

(Amy S. Choi . What the best education are doing right . Posledná zmena Sep. 4. 2014. Dostupné z <https://ideas.ted.com/what-the-best-education-systems-are-doing-right/>

HOSTĚ V ŠTÚDIU: M. Mjartan o virtuálnej realite. (2019, 28. november). Michal Mjartan. *TA3.com*. [video súbor] Dostupné z <https://www.ta3.com/clanok/1117185/host-v-studiu-m-mjartan-o-virtualnej-realite.html>

<http://www.scivi.dk/>

<https://www.adultdevelopmentstudy.org/>

[https://ideas.ted.com/4-lessons-from-the-longest-running-study-on-happiness/?utm\\_campaign=social&utm\\_medium=referral&utm\\_source=facebook.com&utm\\_content=ideas-blog&utm\\_term=social-science](https://ideas.ted.com/4-lessons-from-the-longest-running-study-on-happiness/?utm_campaign=social&utm_medium=referral&utm_source=facebook.com&utm_content=ideas-blog&utm_term=social-science)

<https://eduworld.sk/cd/eliska-herinkova/3751/robert-waldinger-dobre-vztahy-nas-robia-zdravymi-a-stastnymi>

<https://link.springer.com/article/10.1023/A:1013184611077>

<https://books.google.cz/books?id=jAxqCQAAQBAJ&pg=PA724&lpg=PA724&dq=why+we+are+more+interested+in+motion+than+in+static&source=bl&ots=wJ5ns1Bsme&sig=ACfU3U31Xw3lwFsMtgSxdtPGMrfJL0v26Q&hl=sk&sa=X&ved=2ahUKEwjrnL5rf7IAhUQJVAKHWwACCcQ6AEwAnoECAUQBA#v=onepage&q=why%20we%20are%20more%20interested%20in%20motion%20than%20in%20static&f=false>

<https://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/methodo/MorenoMayer2002.pdf>

[https://www.famu.cz/media/Texty\\_k\\_%C3%BAvod%C5%AFm\\_do\\_oboru\\_animovan%C3%A1\\_a\\_multimed\\_i%C3%A1ln%C3%AD\\_tvorba.pdf](https://www.famu.cz/media/Texty_k_%C3%BAvod%C5%AFm_do_oboru_animovan%C3%A1_a_multimed_i%C3%A1ln%C3%AD_tvorba.pdf)

[https://atos.net/sk/2017/tlacove-spravy\\_2017\\_12\\_07/host-v-studiu-m-mjartan-o-virtualnej-realite](https://atos.net/sk/2017/tlacove-spravy_2017_12_07/host-v-studiu-m-mjartan-o-virtualnej-realite)

<http://animuj.cz/druhy-animace/>

[http://minyos.its.rmit.edu.au/~rpyjp/a\\_notes/anim\\_principles.html](http://minyos.its.rmit.edu.au/~rpyjp/a_notes/anim_principles.html)

<http://www.teachingideas.co.uk/multimedia/animation-ideas>

<https://worldtop20.org/worldbesteducationsystem>

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00313830600743274>

<https://eduworld.sk/cd/nl/539/co-robia-najlepsie-vzdelavacie-systemy-spravne>

[https://ideas.ted.com/4-lessons-from-the-longest-running-study-on-happiness/?utm\\_campaign=social&utm\\_medium=referral&utm\\_source=facebook.com&utm\\_content=ideas-blog&utm\\_term=social-science](https://ideas.ted.com/4-lessons-from-the-longest-running-study-on-happiness/?utm_campaign=social&utm_medium=referral&utm_source=facebook.com&utm_content=ideas-blog&utm_term=social-science)

**Anotácia**

<b>Priezvisko, meno, Titul:</b>	Čmíková Patrícia, Bc.
<b>Katedra:</b>	Katedra výtvarnej výchovy
<b>Vedúci práce:</b>	doc. Mgr. Vladimír Havlík
<b>Rok obhajoby:</b>	2020

<b>Názov práce:</b>	Animovaná tvorba a její možnosti využívání ve vzdělávání
<b>Title:</b>	<b>Animation and its alternatives in education</b>
<b>Anotácia práce:</b>	Témou diplomovej práce je využívanie animovanej tvorby vo vzdelávaní. V teoretickej časti som rozobrala kontext nových technológií, a využitie animácie vo vzdelávaní. V didaktickej časti som praktizovala teoretickú časť. V praktickej časti opisujem svoje vlastné projekty v spolupráci s rôznymi osobami.
<b>Kľúčové slová:</b>	Animácia, animačné techniky, technológia, vzdelávanie, tím, projekt, spolupráca, emočná inteligencia, hodnoty
<b>Anotation:</b>	The topic of the thesis is the use of animation in education. In the theoretical part I analyzed the context of new technologies, and using animation in education. In the didactic part I practiced the theoretical part. In the practical part I describe my own projects in cooperation with various persons.
<b>Key words:</b>	Animation, animation techniques, technology, education, team, project, collaboration, emotional intelligence, values
<b>Prílohy viazané v práci:</b>	CD
<b>Rozsah práce:</b>	110 s.
<b>Jazyk práce:</b>	Slovenčina