

AVHUB PLZEŇ
a

ANIMÁNIE

nabízí

KOLEGIÁLNÍ HOSPITACE

vzdělávací program se zaměřením na filmovou a výtvarnou výchovu

Kolegiální hospitace je moderní nástroj profesního rozvoje, který slouží ke vzájemné inspiraci a sdílení dobré praxe mezi učiteli. Na rozdíl od klasické hospitace vedení školy nemá kontrolní charakter. Jejím cílem je společně objevování cest, jak efektivně zavádět nové kurikulum (revidované RVP) do výuky.

Tato aktivita probíhá pod hlavičkou Národního pedagogického institutu ČR (NPI) v rámci projektu Podpora kurikulární práce škol. Realizátorem programu je ANIMÁNIE - metodický partner AV HUB Plzeň.

Cílová skupina: MŠ, 1. - 2. stupeň ZV

Témata: Film hrou a Praktická animace

Kapacita: max. 30 dětí, min. 1 pozorující učitel

Délka trvání: 4 vyučovací hodiny

Cena programu: zdarma

Vstupní úroveň účastníků: začátečníci, mírně pokročilí

Cíl vzdělávacího programu: získání praktické inspirace, která reflektuje nové kurikulum

Vzdělávací oblast: Umění a kultura

Cíl a přínos programu

- Inspiraci do výuky: Konkrétní aktivity a kreativní cvičení, které můžete ihned přenést do svých tříd.
- Živou reakci žáků: Uvidíte na vlastní oči, jak film děti motivuje a jak na audiovizuální podněty reagují
- Praktické know-how: Ukážeme vám, jak snadno pracovat s technikou a materiály bez složitých příprav.

Cílem je poskytnout účastníkům praktickou inspiraci pro aplikaci nového kurikula přímo ve výuce. Pedagogové se naučí identifikovat konkrétní vzdělávací postupy, formulovat závěry z odborné reflexe a získají motivaci k zavádění novinek do své praxe. Účastníci si odnesou ověřené postupy a odkaz na materiály, které mohou okamžitě využít pro zkvalitnění edukačního procesu.

Anotace programu - filmová a výtvarná výchova

Filmová a výtvarná výchova v novém RVP patří do vzdělávací oblasti **Umění a kultura**

a zaměří se na rozvoj vnímání, porozumění a tvorby vizuálních sdělení. Vede žáky ke kreativě, vlastnímu vyjádření i schopnosti kriticky pracovat s obrazem a médií.

Během kolegiální hospitace si ukážeme, **jak zasadit filmovou výchovu do výuky, co má společného s výtvarnou výchovou, ale také s dalšími vzdělávacími oblastmi a proč a jak je filmová výchova a její metody ideální k naplňování klíčových kompetencí.**

Témata Film hrou a Praktická animace:

Na co se programy zaměřují:

- Film hrou- na porozumění filmu.
Základem pro vzdělávací proces je vhodně vybraný film. Film přináší téma, ale také využívá filmové prostředky, kterými je téma komunikováno. Využitím různých metod filmové, výtvarné, hudební a dramatické výchovy učíme děti film vnímat, porozumět mu a mluvit o něm. Tím rozvíjíme schopnost reflexe a recepce filmu na dané téma.
- Praktická animace - na vlastní tvorbu a její sdílení

Pomocí různých tvůrčích postupů seznamujeme s procesem tvorby animace od nápadu k filmové etudě na dané téma. Vlastní tvorba rozvíjí vnímání a porozumění filmu, filmového jazyka, schopnosti vyjadřování a především schopnost spolupráce. Vlastní tvorba obsahuje výtvarnou a řemeslnou přípravu a využívá princip animace.

Popis průběhu programu

Program je realizován ve třech částech. Úvodní a závěrečná část se realizuje mimo školní třídu bez dětí, samotná kolegiální hospitace probíhá ve třídě s celou školní třídou.

1. Úvod a kontext vzdělávání (1.hodina)

- Stručné informace o vzdělávacích principech školy- škola
- Stručný popis programu: vazby na jiné VO, témata vycházející z VFV (obor výtvarná a filmová výchova), očekávané výsledky učení (OVU), klíčové kompetence, popř. průřezová témata (v ZV) a základní gramotnosti, které budou rozvíjeny- lektor
- Přehled vzdělávacích cílů a vzdělávacích strategie k jejich dosažení- lektor
- Diskuze a zodpovězení dotazů účastníků.

2. Kolegiální hospitace (2. - 3. hodina)

- Motivace a aktivizace žáků/děť – propojení s jejich potřebami a zkušenostmi.
- Ověření vstupních znalostí.
- Realizace vzdělávacího obsahu.
- Aktivita žáků/děť.
- Shrnutí a reflexe – hodnocení, vrstevnické hodnocení a sebehodnocení dětí/žáků.

3. Reflexe (4. hodina)

- Diskuze nad pozorovanými vzdělávacími strategiemi.
- Doporučení metodických zdrojů.
- Společné shrnutí dosažených očekávaných výsledků učení.
- Identifikace inspirativních prvků pro vlastní pedagogickou praxi.
- Poskytnutí zpětné vazby hospitovanému učiteli.
- Sdílení dobré praxe v metodickém kabinetu.



Metodická poznámka: Součástí kolegiální hospitace je podklad pro strukturovaný záznam (hospitační záznam) pro účastníky, který slouží jako nástroj konstruktivní zpětné vazby a podpory sebereflexe hospitovaného učitele.

Organizační a technické zajištění programu

1. Požadavky na prostor a vybavení

Místnost:

Ideální přístup do místnosti **30–45** minut před oficiálním zahájením aktivity.

V této době prosíme, aby byla místnost již zcela prázdná (bez přítomnosti žáků či jiných akcí), abychom stihli bezpečně připravit prostor, rozestavět pomůcky a otestovat techniku. V případě využití školní techniky, prosíme o krátkou asistenci pověřené osoby.

Úprava místnosti:

V ideálním případě je dobré místnost co nejlépe zatemnit, aby žáci dobře viděli na plátno.

Nábytek:

Stoly a židle podle počtu účastníků. Přesný počet a ideální rozmístění s Vámi rádi zkonstultujeme podle finálního počtu přihlášených. *V modelovém případě 20 žáků = 4 snímací místa = 8 stolů (4 na snímání, 4 přípravné) + židle dle počtu účastníků.*

2. Technické zajištění

Program obsahuje multimediální prvky (prezentace, video z internetu, případně materiály s osobního flashdisku). Technika pro samotnou animaci je zajištěna z naší strany, u promítání se rádi přizpůsobíme Vaším možnostem. Prosím Vás o krátké info.

Dataprojektor:

- a) Budeme moci využít Váš školní dataprojektor?
- b) Máme si raději přivést náš vlastní?

Připojení k projektu:

Pokud využijeme Váš dataprojektor, jaký typ kabelu/připojení je v místnosti k dispozici? (např. HDMI, VGA, nebo bezdrátové?)

Počítač a prezentace:

- a) Můžeme se k dataprojektoru připojit přímo z našeho vlastního notebooku ? (máme výstup HDMI / USB-C)
- b) Je nutné použít školní PC v učebně?

Přehrávání videa:

- a) Pokud použijeme Vaše školní PC, je na něm možné bez problému spustit video z internetu (např. z YouTube, České televize) a funguje v místnosti zvuk?
- b) Pokud použijeme náš PC, můžeme se připojit ke školnímu internetu? Připravíte nám přihlašovací údaje prosím?

Předem velmi děkujeme za Vaši vstřícnost a spolupráci!

Příklady OVU, které tyto vzdělávací programy naplňují v rámci VO Umění a kultura:

UAK-VFV-002-ZV5-005

Vyjádří, co prožíval při vnímání výtvarného a audiovizuálního díla

UAK-VFV-002-ZV5-006

Komunikuje o výtvarném či filmovém uměleckém díle s využitím základních oborových pojmů.

UAK-VFV-001-ZV5-001

Uplatňuje a kombinuje při vlastní výtvarné tvorbě linie, tvary, barvy v ploše i prostoru a objevuje vztahy mezi nimi.

UAK-VFV-001-ZV5-002

Vyjadřuje výtvarnými prostředky vjemy, pocity, prožitky, myšlenky, představy a zkušenosti a realizuje svůj tvůrčí záměr.

UAK-VFV-001-ZV5-004

Experimentuje s výtvarnými a filmovými prostředky a uplatní je ve vlastní tvorbě a tvořivé hře.

Klíčové kompetence (OVU KK), které tyto vzdělávací programy naplňují:

Zkratka	Název kompetence	Co zahrnuje / cíle
KKK	Komunikativní kompetence	Rozvoj ústní a písemné komunikace, prezentace, vyjednávání, týmové spolupráce. Cílem je, aby účastníci dokázali efektivně komunikovat.
KPP	Kompetence k podnikavosti a pracovní	Rozvoj iniciativy, samostatnosti, organizačních a pracovních dovedností. Cílem je efektivní plánování a řešení úkolů.
KKT	Kulturní kompetence	Rozvoj kulturního povědomí, estetického cítění, etických hodnot a týmové soudržnosti. Cílem je porozumění kulturním kontextům a podpora kulturního rozvoje.
KDI	Digitální kompetence	Rozvoj digitálních dovedností, práce s IT nástroji, bezpečnost online, efektivní využívání technologií. Cílem je schopnost využívat digitální nástroje k práci i komunikaci.