

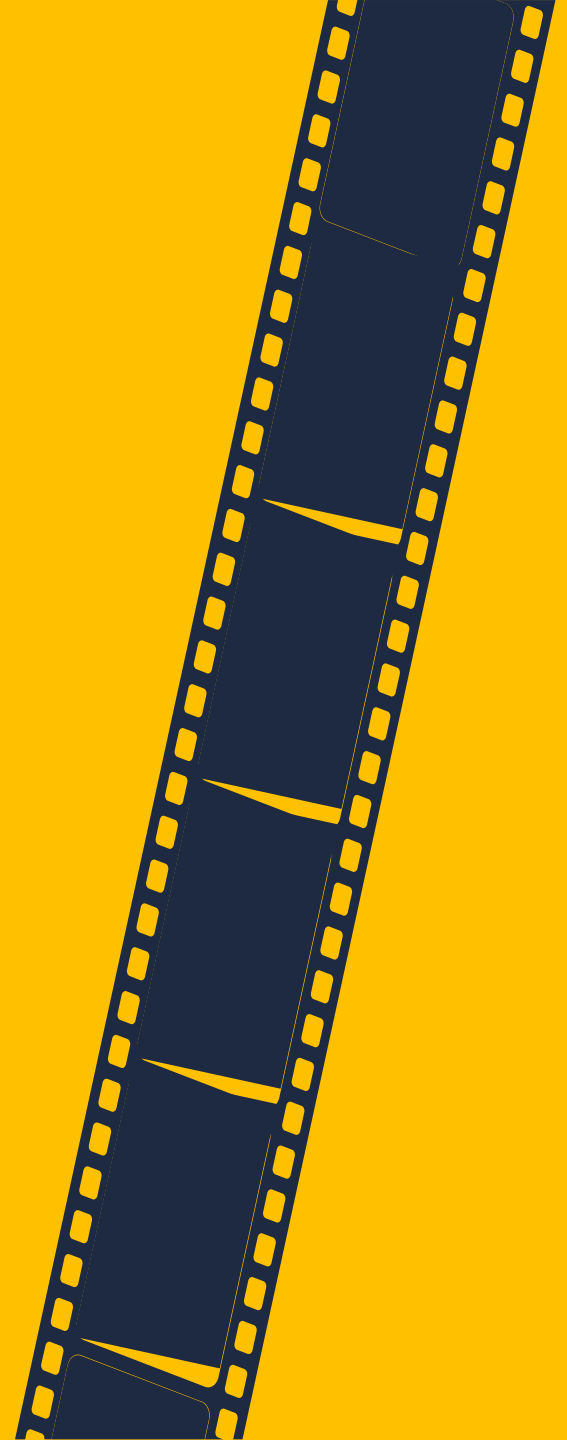


PŘÍPRAVA UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY



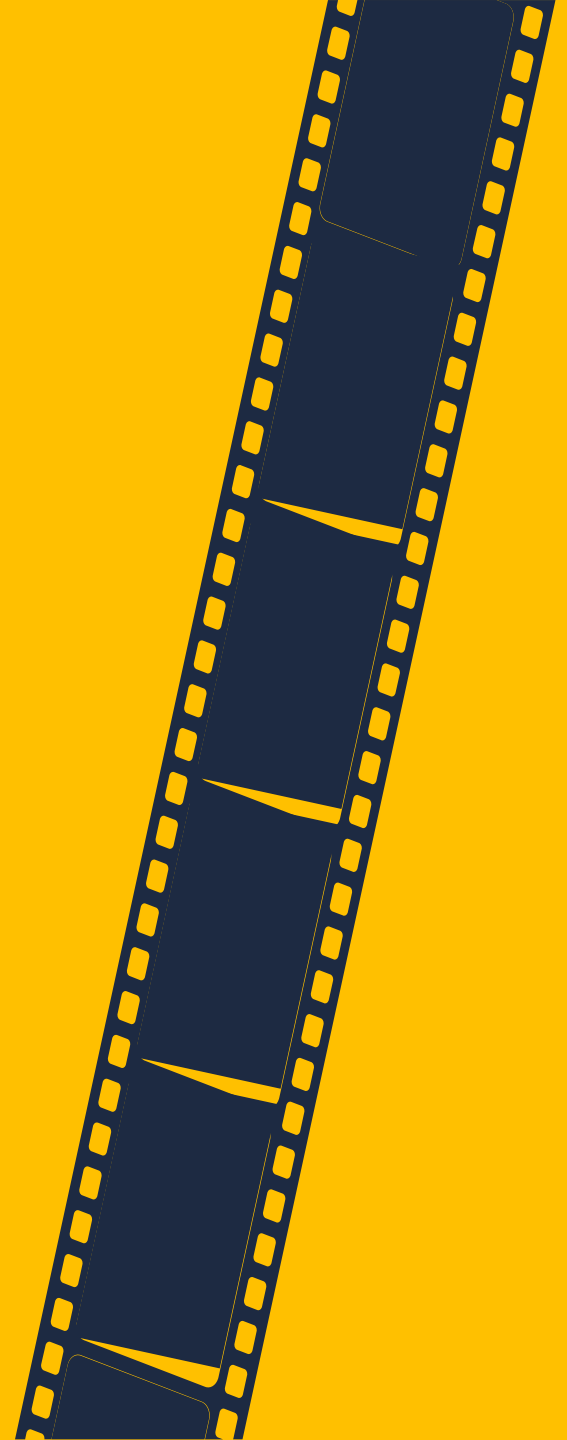
VÝCHODISKA – MOMENTÁLNÍ SITUACE

- Uzavíráme fázi vývoje
- Stanovena struktura a osnova učebnice
- Finalizuje se podoba vzorových kapitol



VÝCHODISKA – CO NENÍ

- Filmová výchova se na českých školách pravidelně nevyučuje
- Neexistuje ucelená didaktická, metodická podpora
- Není ujasněno, co konkrétně by mělo být předmětem FV



VÝCHODISKA – CO NAOPAK JE

- Filmová výchova jako doplňkový obor v RVP ZV
- Výzkum na akademických a jiných pracovištích
- Několikaletá praxe především v neformálním vzdělávání
- Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu



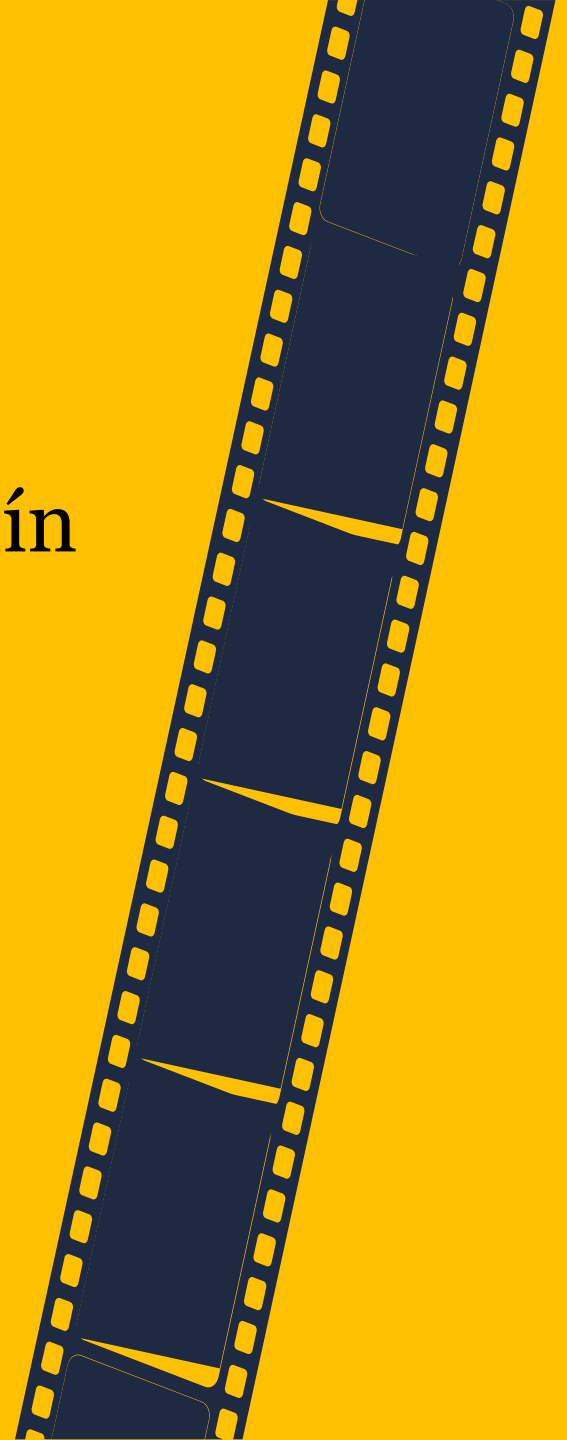
FILMOVÁ VÝCHOVA A JINÉ PŘEDMĚTY

- S mediální výchovou sdílí obsahovou složku, ne východiska
- Jako audiovizuální umění řada styčných ploch s VV/HV
- Je třeba odlišit výuku filmu od výuky filmem



UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – OBSAH

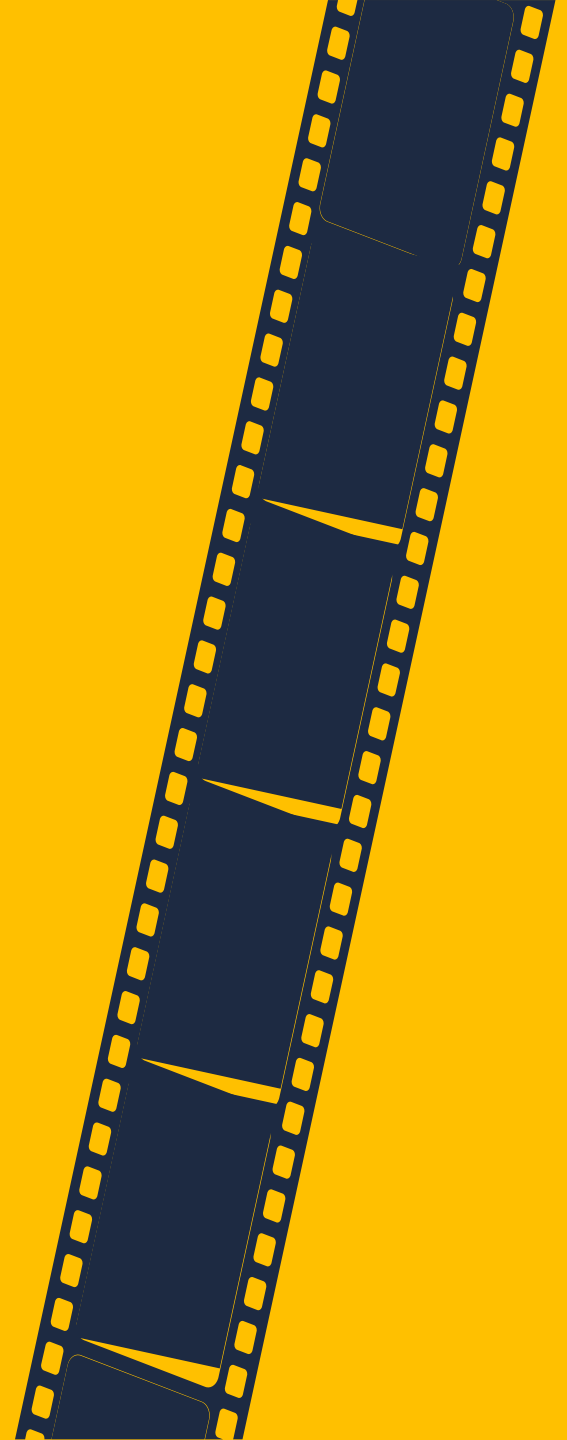
- Osnova dle vymezení v RVP ZV
- Nejblíže z filmologických disciplín k propedeutice (uvedení do problematiky)
- Modulární struktura učebnice



UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – OBSAH

Osnova učebnice F/AV

- 1.Co všechno je film
- 2.Díváme se na obraz
- 3.Jak rozhýbat obraz
- 4.Malování světlem
- 5.Když obraz promluví
- 6.Filmové vyprávění
- 7.Natáčení filmu
- 8.Filmová skladba i kouzla
- 9.Úplně jiný žánr...
- 10.V kině, v obýváku i na mobilu



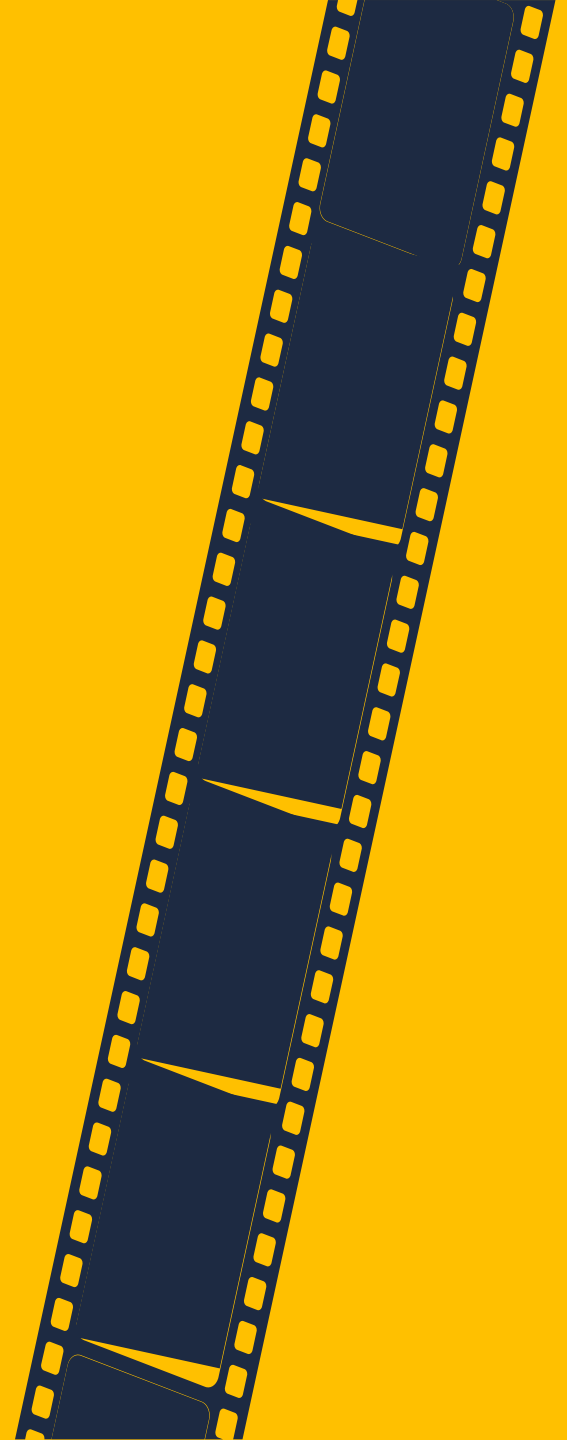
UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – PŘEDMĚT

● „Problém“ 3 složek předmětu:

1. Praktická

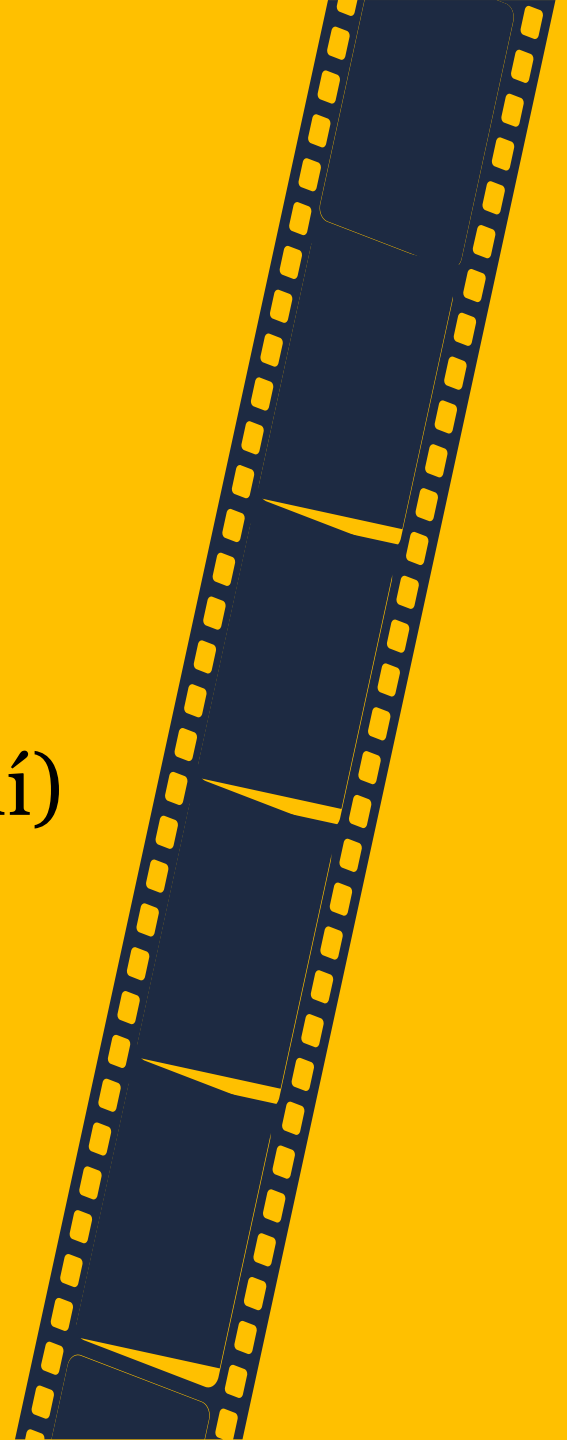
2. Receptivní

3. Reflexivní



UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – PŘEDMĚT

- 3 složky bude mít i učebnice:
 1. Žákovská verze (reflexivní sl.)
 2. Učitelská verze (praktická sl.)
 3. Multimediální portál (receptivní)



UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – CÍLE

- Učebnice pro učitele bez odborné přípravy ve FV
- Výuka filmu jako specifické řeči, pasivní i aktivní
- Velký důraz na vazby na jiné předměty



UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – UKÁZKA

MEZIOBOROVÉ VZTAHY

Filmový obraz je sledem fotografií promítaných na plátno v určitém tempu – ustálil se standard 24 nebo 25 okének za vteřinu. Při této rychlosti střídání obrázků lidské oko vnímá obraz jako jeden celek zachycující pohyb nebo časové proměny. Umožňuje to jev nazývaný setrvačnost lidského oka. Nervový systém nedokáže zpracovávat podněty následující po sobě příliš rychle. Proto mozek z dostupných údajů dopočítá ty chybějící a vytvoří iluzi plynulého pohybu. Tímto způsobem vzniká nejen jednoduchá animace, jako třeba flipbook, ale díky této iluzi se díváme na filmy, sledujeme televizi, hrajeme počítačové hry atd.

→ odkaz na příslušnou látku v hodině přírodopisu

POJEM:

Displej mobilu s generickým encyklopedickým heslem.

FPS

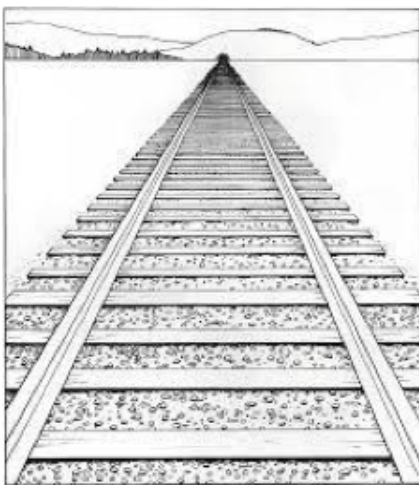
Frames per second, česky počet snímků za vteřinu neboli snímkovací frekvence, je údaj, který vyjadřuje, kolik okének projde za vteřinu kamerou při natáčení nebo projektorem při promítání filmu. V případě televizní obrazovky nebo počítačového monitoru FPS udává počet snímků, které displej zobrazí za vteřinu.

OTÁZKA

A VÍTE, PROČ...

... vjemy zachycované okem zpracovává zrovna nervový systém? A co všechno jej tvoří?

UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – UKÁZKA



Úplně nejjednodušším způsobem, jak si ukázat práci s lineární perspektivou, je nakreslit si obyčejné koleje. I když všichni víme, že jde o rovnoběžky, při pohledu do dálky z kolejiště se nám zdá, jako by se postupně sbíhaly k sobě.

PROBLÉM

K ZAMYŠLENÍ

Slyšeli jste už někdy tvrzení, že rovnoběžky se v nekonečnu protínají? Co to podle vás znamená? A je to pravda?

UČEBNICE FILMOVÉ VÝCHOVY – UKÁZKA



DĚKUJI ZA POZORNOST

