



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



# DVZ „Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou“

---

METODIKA PRO UČITELE - DVZVV03-V2

*Podpora rozvoje digitální gramotnosti*

*Registrační číslo: CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_036/0005366*

*Termín realizace: 1.1.2018 – 31.12.2020*

---

AUTOR: Mgr. art. Ondřej Moučka

---

*DVZ "Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou" seznamuje žáky a žákyně s možnostmi využití zařízení s dotykovou obrazovkou pro digitální kresbu. Prostřednictvím bezplatných dostupných aplikací se žáci učí základy digitální kresby - práci s vrstvami, s průhledností, s různou formou stopy, s možností upravovat či manipulovat vytvořené kresby nebo fotografie aj.*

## ZÁKLADNÍ ÚDAJE

název	Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou
autoři	Ondřej Moučka
kontakt	ars.animalium@gmail.com
typ DVZ	DVZ textového charakteru
formát DVZ	Textový dokument, prezentace

## ANOTACE

DVZ "Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou" seznamuje žáky a žákyně s možnostmi využití zařízení s dotykovou obrazovkou ("smartdevices") pro digitální kresbu. Prostřednictvím zdarma dostupných aplikací se žáci učí základy digitální kresby - práci s vrstvami, s průhledností, s různou formou stopy, s možností upravovat či manipulovat vytvořené kresby nebo fotografie aj. DVZ představuje některé aplikace a poskytuje tipy, jak poznat kvalitní aplikaci na kresbu v rámci rostoucí a neustále se měnící nabídky volných aplikací. DVZ obsahuje také tipy pro vytváření jednoduchých krátkých animací - gifů. DVZ nabízí 3 náměty, na nichž si žáci osvojují dovednosti práce s digitální kresbou.

klíčová slova	Kresba, digitální kresba, dotyková obrazovka, smartphone, tablet, chytrý telefon, mobilní aplikace
---------------	--

## ZAMĚŘENÍ DVZ

oblast RVP	Umění a kultura	obor	Výtvarná výchova
předmět	Výtvarná výchova		
časová dotace	45 + 90 + 45 min. (4 vyuč. hod.)	věk žáků	2 stupeň ZŠ, 1. a 2. ročník SŠ
vhodné zařazení	Téma je vhodné zařadit v souvislosti s autoportrétem i portrétem, s různými uměleckými přístupy k (auto)portrétu, a současným uměním.		
vstupní požadavky na žáka	Základní uživatelské znalosti zařízení s dotykovou obrazovkou – vyhledání a instalování aplikace, spuštění aplikace.		
mezipředmětové vztahy	Výchova ke zdraví/osobnostní a sociální rozvoj – sebepoznání a sebepojetí; Osobnostní a sociální výchova.		

## CÍLE A VÝSTUPY

Cíl	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žák se orientuje v prostředí kreslicí aplikace, dokáže aplikaci najít, nainstalovat, spustit, importovat do ní fotografii.</li> <li>- Žák ovládá základy práce s kreslicí aplikací – volba nástroje, práce s vrstvami, s různou stopou, vyexportovat výsledek.</li> <li>- Žák zná základní pojmy související s digitální kresbou.</li> <li>- Žák dokáže definovat autoportrét a vyjmenovat příklady umělců, kteří se jím zabývali.</li> </ul>
prioritní digitální kompetence	3.1. Vytváření digitálního obsahu (základní úroveň)
další digitální kompetence	5.3. Kreativní použití digitálních technologií
další kompetence	Vyhledávání požadovaného obsahu na internetu, diskuze o umění/uměleckém díle, interpretace uměleckého díla.

## MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZABEZPEČENÍ

nutné pomůcky pro práci s DVZ	Předmět denní potřeby, fotografie existujícího uměleckého díla (může být reprodukce z knihy, či pořízena během návštěvy muzea/galerie).
nutné vybavení pro učitele	HW: počítač, plátno/tabule, projektor, zařízení s dotykovou obrazovkou – tablet/smartphone, univerzální stylus (dotykové pero, není nezbytné, ale značně usnadní práci). SW: PicsArt Photo Studio + Animator, MediBang Paint Pro – zdarma dostupné aplikace pro chytrá zařízení.
nutné vybavení pro žáka	HW: zařízení s dotykovou obrazovkou – tablet/smartphone, univerzální stylus (dotykové pero, není nezbytné, ale značně usnadní práci). SW: PicsArt Photo Studio + Animator, MediBang Paint Pro – zdarma dostupné aplikace pro chytrá zařízení.

## METODICKÉ POKYNY

### organizační formy a metody výuky

Kombinace skupinové výuky – společná diskuze nad tématem kresby, autoportrétu, interpretace umění (podněty k diskusi většinou v samotném DVZ označeny ikonkou otazníku, případně vyplývá z textu) – a individuálních úkolů (v DVZ označeno ikonkou tužky, zpracování kresebných zadání).

### vhodný postup

DVZ sestává z prezentace, která žáky uvádí do tématu kresby, stručně naznačuje vývoj kresby, reflektuje posun od tradičního řemeslného pojetí směrem k interdisciplinaritě, konceptu. Otázky k zamyšlení a společné diskusi jsou označeny ikonkou otazníku (např. význam kresby v životě daného žáka, podoba kresby, objevování prvků kresby v každodenním životě). U části „co je kresba“ je vhodné se žáky zaměřit na základní znaky kresby (především na linii jako základní výrazový prostředek) a diskutovat nad rozdíly mezi kresbou a malbou, případně žákům ukázat díla, u nichž je sporné, zda se jedná o kresbu či malbu (např. kresba/malba suchým pastelem, lineární malba Zdeňka Sýkory apod.).

V prezentaci je dále představeno téma digitální kresby, související s dotykovými obrazovkami, tipy na kreslicí aplikace a na to, jak poznat kvalitní aplikaci, slovníček pojmů.

Uvození do problematiky lze spojit s prvním úkolem, či pojmut jako samostatnou hodinu.

Dále jsou součástí DVZ tři náměty pro individuální práci (označené ikonkou tužky) na osvojení a procvičení práce s kreslicími aplikacemi:

**1. Oživlé předměty** – prostřednictvím dokreslení nové situace, příběhu do fotografie předmětu denní potřeby tyto ožívají v novém kontextu (aktivita vhodná i pro žáky 1. stupně, časová dotace jedna vyučovací jednotka). Součástí tohoto úkolu je i odkaz na inspirační zdroje a přesný obrázkový postup, jak do aplikace (PicsArt Photo Studio) importovat fotografii a dokreslit ji. Dbejte prosím na práci ve vrstvách – značně usnadní jakoukoli manipulaci (při gumování, opravování kresby separované do zvláštní vrstvy zůstane původní fotografie nezměněna). Pokud si žáci osvojí pracovat ve vrstvách, lépe obstojí v dalších úkolech i případné práci s profesionálními grafickými editory.

V této práci by měla původní fotka zůstat přiznána (dokreslená fotografie, není to však samozřejmě podmínkou), úkol slouží zejména k seznámení se s prostředím aplikace a práci s digitální kresbou.

**2. Autoportrét** – překreslené selfie – v této aktivitě se žáci vyhledáváním na svých chytrých zařízeních seznamují se žánrem autoportrétu, jeho významnými představiteli a stručně nastíněným vývojem až do autoportrétu dnešní doby – do fenoménu selfie, který ovšem tento tradiční žánr devalvuje záplavou neestetických a technicky nekvalitních selfie. Kreslicí aplikace (za přispění vhodné inspirace z dějin umění) umožňují tuto masovou záležitost povýšit zpět na autentické umělecké dílo, které lze posléze použít jako originální profilovou fotografii pro sociální síť (časová dotace 2 vyučovací jednotky).

Původní fotografie může a nemusí být přiznána, v tomto úkolu žáky motivujeme k systematické práci na výsledném díle, žáci by se měli (chtít) dílem prezentovat (v závěru hodiny u diskuze, lze také sdílením na sociálních sítích), měli by si umět dílo obhájit.

K představení tématu je vhodné zabývat se i portrétem jako takovým, žáci mohou na svých zařízeních vyhledávat (např. v kvalitní databázi Google Art Project) příklady portrétů a posléze autoportrétů, u nichž se lze v diskusi zamýšlet nad různými uměleckými přístupy a formami sebe prezentace.

Příklady překreslených selfie z kurzu digitální kresby na smartphonech/tabletech pro učitele mohou být využity jako příklady: [https://www.facebook.com/pg/ceskasekceINSEA/photos/?tab=album&album\\_id=1942725536054811&ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/ceskasekceINSEA/photos/?tab=album&album_id=1942725536054811&ref=page_internal)

**3. Reinterpretace uměleckého díla** – žáci digitální kresbou reinterpretovali, apropriují či dokonce ironizují umělecké dílo. Žákům je vhodné představit příklady z dějin umění (v DVZ Mona Lisa, lze i další) – které si musí sami vyhledat (např. již zmíněný Google Arts Project) na svých chytrých zařízeních. Na vybraných dílech je demonstrován různý přístup k reinterpretaci/apropriaci uměleckého díla. Diskuze a osobní zkušenost s uměleckým dílem během jeho reinterpretace přispívá k hlubšímu porozumění díla a orientaci v principech umělecké tvorby (časová dotace 1 – 2 vyučovací jednotky).

DVZ je doplněno o tip na aplikaci Animator od PicsArt, vhodné pro starší žáky, pro nadšence.

## očekávané problémy

Nedostatek místa pro instalaci aplikace, nevyhovující operační paměť tabletu/smartphonu, příliš malý displej u starších modelů telefonů (prevence: školní tablet s dostatkem paměti – ideálně od 2GB RAM výše, univerzální stylus s tenkým hrotem).

Změna vizuálního prostředí aplikace – aplikace jsou průběžně vývojáři aktualizovány, může dojít ke změnám zejména vizuálním, případně funkčním, prevence v tomto případě neexistuje.

Mobilní telefon jako pracovní nástroj zároveň i rušivým elementem – doporučuji vydat pokyn k vypnutí přístupu na internet (WiFi, datové připojení), zamezí se tak rušivým upozorněním z různých aplikací (mail, sociální sítě apod.)

Učitelům a učitelkám doporučuji si stáhnout a vyzkoušet aplikace, mohou přímo na zmiňovaných úkolech, aby se dopředu seznámili s principy aplikací a možnými úskalími. Pro začátek doporučuji PicsArt (jednoduchá na zorientování se), pokročilým MediBang Paint (má i stejné klávesové zkratky jako Photoshop, funguje i na Windows a ve stolní verzi).