

Letní škola popularizace vědy VIRUScience

- [1 Vzdělávací program a jeho pojetí](#)
- [2 Podrobně rozpracovaný obsah programu](#)
- [3 Metodická část](#)
- [Přílohy](#)
- [Přehled](#)

>> [Jít na tuto stránku.](#)

1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	VIDA! školám - propojení formálního a neformálního vzdělávání CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008290
Název programu	Letní škola popularizace vědy VIRUScience
Název vzdělávací instituce	VIDA! science centrum provozuje Moravian Science Centre Brno, příspěvková organizace
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Křížkovského 554/12, 603 00 Brno, www.vida.cz
Kontaktní osoby	Janet Prokešová janet.prokesova@vida.cz , Aleš Pilgr ales.pilgr@vida.cz
Datum vzniku finální verze programu	30. 6. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	Pětidenní letní škola s množstvím praktických dílen a zážitkových programů rozvíjející tvořivost a technické dovednosti v oblasti tvorby přírodovědně popularizačních videí.
Cílová skupina	SŠ obory zakončené maturitou 8-15 žáků
Délka programu	60,3 vyučovacích hodin (2715 minut)
Zaměření programu	nová média, multimediální tvorba, prezentační dovednosti, strukturování informací
Rozvíjené klíčové kompetence	komunikace v mateřském jazyce, komunikace v cizích jazycích, matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií, schopnost práce s digitálními technologiemi, schopnost učit se, sociální a občanské schopnosti, smysl pro iniciativu a podnikavost, kulturní povědomí a vyjádření

Tematická oblast	Spolupráce škol, školských zařízení a ostatních organizací a institucí jako center vzdělanosti a kulturně-společenského zázemí v obci, spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů zacílených na děti a mládež kulturními a paměťovými institucemi na venkově a v menších obcích, využívání potenciálu sítě knihoven a případně i jiných kulturních institucí jako přirozených komunitních center v obcích. Rozvoj talentu dětí a žáků v rámci formálního, zájmového a neformálního vzdělávání, podpora dlouhodobé a systematické práce s talentovanými dětmi a mládeží. Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže.
Tvůrci programu	Janet Prokešová, Aleš Pilgr, Patrik Král, Tomáš Kratochvíl
Odborný garant programu	Mgr. Sven Dražan, sven.drazan@vida.cz
Specifický program pro žáky se SVP	Ne

1.2 Anotace programu

Jedná se o pětidenní letní školu s ubytováním. Každý žák se bude podílet na tvorbě 4 science videí a to zčásti samostatně a zčásti ve skupině. V průběhu se žáci zdokonalí v práci s filmovou technikou, střihem, v prezentačních dovednostech, tvorbou příběhů a v práci ve skupině. Video jsou zaměřena na oblast biologie. Součástí programu jsou terénní pozorování, sběr materiálů a pozorování v laboratoři. Lektori během letní školy jsou ve tvůrčím kontaktu s žáky. Ovlivňují průběh tvorby, směřují její, motivují a připomínají dílčí práci. Veškerá videa jsou během programu zveřejňována na veřejné facebookové stránce, která je speciálně k danému kurzu vytvořena.

1.3 Cíl programu

- Žáci zdokonalí své komunikační a prezentační dovednosti a práci s multimédií.
- Žáci projdou kreativním procesem tvorby od nápadu k finální realizaci.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
komunikace v mateřském jazyce	1.1 Vítá tě Virus	Komunikací s realizátorem a s ostatními žáky.
	1.2 Mé oko je objektiv	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s tablety.
	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
	1.5 Proč?	Formulací motivačního dopisu a konfrontace s ostatními.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Aktivní komunikací mezi žáky v laboratoři. Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
	1.8 Mé oko čočky má - film	Pochopením instrukcí, jak správně pracovat s tablety při natáčení záběrů z mikroskopu.
	1.9 Rytmus v kole	Rychlou tvorbou krátkých otázek a odpovědí.
	1.10 Komiks, gag, pointa	Interpretací nakreslených komiksů.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Tvorbou hesel, příběhů a asociací.
	2.10 Jsi Premier střih I a II	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s programem Adobe Premiere. Tvorba komentářů popisující video a to buď formou titulků, nebo hlasovým overdabingem.
	Mé první, druhé a třetí dílo	Porovnáním svého díla s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
	1.13 Stop den 1, 2, 3	Aktivní komunikací mezi žáky a rozbořem průběhu celého dne, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu her uvnitř týmu i mezi týmy.
	2.2 Mluvím a vím, co říkám	Cvičením mluveného projevu - dechové cvičení, práce s mimikou, asociace.
	2.3 Střídám žánry	Prací s textem o strašilce.
	2.4 Kamera	Porozuměním instrukcí při vysvětlování práce s poloprofesionální filmařskou technikou.
	2.5 V hlavní roli strašilka	Prezentováním připraveného textu před kamerou.
	2.6 Expoziční hra	Nácvikem porozumění výkladu pravidel simulační hry a pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky. Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu hry. Porozuměním jednotlivých šifer a hádanek.
	2.8 Virál (přednáška)	Porozuměním přednášeného textu.
	2.9 Virál (diskuze)	Formulací myšlenek do otázek. Pochopením, čím by pro mě mohly být zkušenosti odborníka prospěšné.
	3.2 Život v Řece	Aktivní komunikací mezi žáky v terénu. Odbornou komunikací mezi vedoucím a žákem kurzu.
	3.3 V hlavní roli Řeka	Porozuměním instrukcí, komunikací v týmech a s lektorem.
	3.4 Virál x Science	Pochopením pojmů, a zamyšlením se nad tím, jak jsou zastoupeny v jednotlivých videích. Vysvětlením, v čem jsou videa unikátní.
	3.5 Návštěva science show	Sledováním science show a pochopením tématu. Diskuzí při následné reflexi.
	3.6 Já a mé téma	Porozuměním psaného textu při čtení informací o tématech v dotazníku.
	3.10 Skleník	Pochopením pravidel a doptáváním se, přípravou strategie a rozdělením rolí přede hrou a mezi jednotlivými koly a nutností se rychle rozhodovat a jednat pod časovým tlakem.
	2.11 Co chtěl autor říct?	Formulací sdělení po videa.
	3.7 Krátký příběh	Prací s textem a tvorbou samotného příběhu, nácvikem přednesu, interpretací při čtení a prezentací vzniklého příběhu a rozbořem a porozuměním vyslechnutého textu připraveného druhým žákem.
	3.11 Hvězdy	Porozuměním vysvětlení faktorů, které ovlivnily rozdělení do týmů, pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky, aktivní komunikací mezi žáky během diskuse a rozbořem navržených témat.
	4.2 Hledání sdělení	Aktivní komunikací mezi žáky během diskuse, rozbořem navržených témat.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Vysvětlením tématu a zvolených sdělení, odpovědi na dotazy ke sdělením - na jejich výklad a důsledky, aktivní komunikací mezi žáky během diskuse a rozbořem pojmenovaných sdělení.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Prací s příběhem.
	4.5 Tvorba scénáře	Tvorbou textu při vytváření scénáře.
	4.6 Jde se točit	Prací s textem při natáčení videí.
	5.3 Mé finální dílo	Porovnáním se s ostatními, jak ostatní pracovali se sdělením, scénářem, dialogy a storyboardem.
	5.4 Loučí se Virus	Aktivní komunikací mezi žáky a rozbořem průběhu předcházejících dní, při kterém žáci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky.

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Spočítáním počtu nasbíraných druhů za daný časový úsek. Použitím nástrojů k efektivnímu odchytu různých druhů živočichů a rostlin.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Osvojením si práce s mikroskopickou technikou. Osvojením si práce s tabletem.
	2.3 Střídám žánry	Tříděním informací v textu a vybráním toho důležitého pro můj žánr.
	2.6 Expoziční hra	Nutností najít a zjistit faktické údaje v expozici a následné správné použití těchto údajů při vyplňování křížovky.
	2.8 Virál (přednáška)	Pochopením zpracovávaných statistických dat o dosahu videí na sociálních sítích a youtube.
	3.2 Život v Řece	Zkoumáním živočichů žijících v řece.
	3.6 Já a mé téma	Uvědoměním si vlastních znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	3.7 Krátký příběh	Kontextualizací a aplikací svých zkušeností a vědomostí a logickou návazností a propojením.
	3.10 Skleník	Nutností propočtů a rozmyšlením nejvhodnější strategie na základě vstupních parametrů.
	3.11 Hvězdy	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	4.2 Hledání sdělení	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Uvědoměním si a aplikací znalostí a otázek, které v sobě témata skrývají.
	4.6 Jde se točit	Prací s technikou při natáčení videí.
schopnost práce s digitálními technologiemi	1.2 Mé oko je objektiv	Nastavováním tabletů a ovládáním kamery (fotoaparátu, mobilu nebo tabletu).
	1.8 Mé oko čočky má - film	Natáčením přes tablet a seznámením se s jeho specifiky, výhodami a nevýhodami.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Prací s nahrávacím zařízením ZOOM.
	1.11 Jsi Master střih	Střih videa v počítačovém programu. Seznámením se s formátem videa a export a import videí.
	2.4 Kamera	Nastavováním manuálních funkcí kamer.
	2.7 Můj oblíbený virál	Prací s tablety a orientací ve virtuálním prostoru.
	2.10 Jsi Premier střih I a II	Prací s programem Adobe Premiere.
	3.2 Život v Řece	Poznáním práce s USB mikroskopem.
	3.3 V hlavní roli Řeka	Prací s digitálními technologiemi.
	5.2 Střih	Prací s programem Adobe Premiere.

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
schopnost učit se	1.2 Mé oko je objektiv	Okamžitou aplikací instrukcí při natáčení a konzultace s lektorem. Přípravou materiálu vhodného pro střih.
	1.8 Mé oko čočky má - film	Trpělivým natáčením záběrů.
	1.9 Rytmus v kole	Skupinovou spoluprací.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Pochopením a okamžitou aplikací pravidel různých her.
	1.11 Jsi Master střih	Přímou aplikací instrukcí lektora. Diskuzí s lektorem a ostatními žáky.
	Mé první, druhé a třetí dílo	Porovnáním svého díla s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Pochopením a aplikací pravidel jednotlivých her.
	2.2 Mluvím a vím, co říkám	Plněním úkolů a sebereflexí.
	2.4 Kamera	Prací se stativy, stojany a světly. Přípravou materiálu vhodného pro střih.
	2.7 Můj oblíbený virál	Rešeršováním.
	2.10 Jsi Premier střih I a II	Okamžitou aplikací instrukcí a konzultace s lektorem. Prací s dříve natočeným materiálem. Objevováním možností audiovizuální montáže.
	3.3 V hlavní roli Řeka	Prací se stativy, pohybem ve svahu, v řece. Snahou o zachycení co nejlepšího záběru.
	3.4 Virál x Science	Pochopením pojmů, a zamyšlení se nad tím, jak jsou zastoupena v jednotlivých videích.
	3.10 Skleník	Možností poučit se z chyb a chovat se v jednotlivých kolech různě/lépe.
	5.4 Loučí se Virus	Reflektováním a připomenutím si získaných dovedností za celý týden.
	4.5 Tvorba scénáře	Aplikací toho, co se naučili o tvorbě storyboardu.
	3.7 Krátký příběh	Interpretací a prezentací vytvořeného textu na kameru.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Pochopením, co je to storyboard a proč je důležitý.
	4.6 Jde se točit	Poučením se z chyb při natáčení v průběhu týdne a zapracování při natáčení závěrečného videa.
	5.2 Střih	Prací s dříve natočeným materiálem a objevováním možností audiovizuální montáže.
	5.3 Mé finální dílo	Porovnáním se s ostatními, jak lze pracovat se sdělením.

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
sociální a občanské schopnosti	1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	Uvědoměním si pestrosti života v městském prostředí. Uvědoměním si, jak rozmanitý je život kolem nás.
	1.4 Ahoj, jsem Virus	Audiovizuálním vjemem znělky ve setmělém sále a seznámením se s maskotem celého workshopu.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Uvědoměním si, že život je pestřejší, než se na první pohled zdá.
	1.9 Rytmus v kole	Vytvořením rychlých otázek, na které se dá rychle a jednoduše odpovědět.
	1.10 Komiks, gag, pointa	Snahou pochopit a navázat na rozkreslený komiks svého kolegy.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Spoluprací s ostatními.
	1.13 Stop den 1, 2, 3	Zažitím si a uvědoměním, k čemu vede reflexe týmové práce a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Týmovou prací při skupinových aktivitách.
	2.2 Mluvím a vím, co říkám	Naladěním se na ostatní ve skupinových aktivitách.
	2.5 V hlavní roli strašilka	Zkušenost s tím, co s naší psychikou dělá mluvení do záznamu.
	2.6 Expoziční hra	Aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru při hledání správných odpovědí na otázky v křížovce.
	3.2 Život v Řece	Uvědoměním si, že život je velmi pestrý i tam, kde bychom to na první pohled nečekali.
	4.2 Hledání sdělení	Úvahou nad tématem v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad tématem v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	3.7 Krátký příběh	Uvědoměním si a zveřejněním svých zkušeností a aktivním pojmenováním rizik, kam mohou společnost některé výsledky zavést.
	3.4 Virál x Science	Hledání podstaty sdělení videa.
	3.6 Já a mé téma	Úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou a úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami.
	1.1 Vítá tě Virus	Tím, že žáci dorazili na sraz a zapojují se do kolektivu.
	3.11 Hvězdy	Úvahou nad navrženými tématy v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad navrženými tématy v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti s vlastní osobou, úvahou nad navrženými sděleními v souvislosti se společenskými současnými otázkami a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru během diskuse.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
	4.5 Tvorba scénáře	Konzultacemi s realizátory a specialistou na virální videa, tvořením v týmu.
	4.6 Jde se točit	Spoluprací v týmu.
	5.2 Střih	Konzultacemi s realizátory a tvořením v týmu.
	5.4 Loučí se Virus	Reflexí své a týmové práce a aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru v diskusi.

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
smysl pro iniciativu a podnikavost	1.2 Mé oko je objektiv	Nalezením objektu a jeho zkoumáním. Vymýšlením, jak ho natočit.
	1.7 Mé oko čočky má - biologie	Navrhováním vlastního seznamu detailů k pozorování. Vyhledáváním informací v odborné literatuře.
	1.8 Mé oko čočky má - film	Samostatným hledáním vzorků, experimentováním.
	1.9 Rytmus v kole	Pokud se někdo nezapojuje, brzdí celou skupinu.
	1.10 Komiks, gag, pointa	Tvorbou obrázků a příběhu.
	2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	Zapojováním se do jednotlivých her a podporou spoluhráčů.
	1.6 Mluvím, tedy jsem	Aktivitou v jednotlivých hrách.
	2.5 V hlavní roli strašilka	Pozitivní zpětnou vazbou a vědomím, a podporováním toho, aby do toho šli všichni společně.
	2.6 Expoziční hra	Časovým limitem ukončení hry.
	3.2 Život v Řece	Navrhováním a realizací vlastních detailů k pozorování.
	3.6 Já a mé téma	Vyplněním bodů a zamyšlením se na jednotlivými tématy.
	3.7 Krátký příběh	Samostatným výběrem tématu, navozením diskuse nad výběrem témat, domluvou kolektivu a samostatnou tvorbou textu - krátkého příběhu.
	3.10 Skleník	Malým počtem lidí v týmu a nutností zapojení všech.
	3.11 Hvězdy	Zamyšlením se na jednotlivými tématy a hledáním společného tématu pro celou skupinu.
	4.2 Hledání sdělení	Zamyšlením se nad vším, co s tématem souvisí a hledáním sdělení s celou skupinou.
	4.3 Prezentace tématu a sdělení	Zamyšlením se nad jednotlivými sděleními u tématu skupiny a zamyšlením se nad jednotlivými sděleními ostatních týmů.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Vzájemným vyprávěním jednoho příběhu v různé podobě.
	4.5 Tvorba scénáře	Motivováním realizátorů do tvoření a jejich pomoci.
kulturní povědomí a vyjádření	4.6 Jde se točit	Stanovením role, kterou každý člen týmu zastává.
	1.2 Mé oko je objektiv	Přemýšlením o realitě jako o východisku pro sdělení divákovi.
	2.3 Střídám žánry	Vytvářením různých žánrů interpretace textu.
	2.7 Můj oblíbený virál	Přemýšlením nad tím, na který tip videí lidé rádi koukají a sdílejí. Kladením si otázky, co je to virální science video.
	2.8 Virál (přednáška)	Seznámením se s tím, jak se šíří a sledují videa po sociálních sítích a youtube. Popisem fungování současných médií a jejich dosah.
	3.4 Virál x Science	Rozšířením obzorů toho, jaká videa jsou lidmi často sdílěna a uvažování nad tím proč.
	3.7 Krátký příběh	Zasazením tématu do prostředí, které si žák sám vybere a přiblížením vybraného prostředí ostatním žákům.
	4.4 Od příběhu ke storyboardu	Pochopením, že při přípravě filmu je potřeba mít záběry pečlivě rozkreslené.
	4.5 Tvorba scénáře	Specifikací žánru připravovaného videa a uvědoměním si, pro koho budu chtít video natáčet.
	4.6 Jde se točit	Natáčením scén zapsaných do storyboardu.

1.5 Forma

Pětidenní pobytový program pro žáky středních škol ukončených maturitní zkouškou pro 8-16 žáků je složen z řady aktivit, které dramaturgicky navazují a směřují k tomu, aby žáci byli schopni formulovat sdělení a myšlenku a tuto myšlenku převést za pomoci získaných filmařských a prezentačních dovedností do audiovizuálního výstupu.

1.6 Hodinová dotace

Aktivita / Blok	Počet minut	Počet vyučovacích hodin (45 min)	Barva
Seznamovací a informativní aktivity	180	4,00	Zelená

Aktivita / Blok	Počet minut	Počet vyučovacích hodin (45 min)	Barva
Pohybové aktivity	225	5,00	Červená
Prezentační dovednosti	195	4,33	Žlutá
Práce s informacemi a sdělením	450	10,00	Oranžová
Natáčení	630	14,00	Fialová
Střih a postprodukce	630	14,00	Modrá
Nová média	240	5,33	Azurová
Biologie	165	3,67	Hnědá
Celkem			

Čas	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Pondělí																												
Úterý																												
Středa																												
Čtvrtek																												
Pátek																												

[itinerar.xlsx](#)

1.7 Předpokládaný počet žáků a upřesnění cílové skupiny

Program byl vyvinut pro žáky středních škol ukončených maturitní zkouškou. Účast je dobrovolná a probíhá v období prázdnin. Při uvedení programu se počítá se skupinou 8 - 15 žáků. Tito žáci se dopředu nemusí znát. Součástí přihlášky je motivační dopis, ve kterém každý žák napíše, co je jeho zájmem a proč se chce letní školy zúčastnit. Upřednostnění jsou žáci, kteří inklinují k filmové/výtvarné tvorbě a nebo k přírodním vědám. Není to ovšem nutnou podmínkou pro přijetí na kurz. Pokud by zájemců bylo příliš mnoho, je dobré vybrat žáky tak, aby byl přibližně stejný počet filmařů a vědců.

1.8 Metody a způsoby realizace

Protože se jedná o žáky středních škol, jsou odborné části vyučovány frontální výukou, přednáškami, laboratorním pozorováním. Praktická výuka práce s filmovou technikou je realizována metodou projektové výchovy a samostatným experimentováním. Cvičení prezentačních dovedností je realizováno zážitkovou pedagogikou formou krátkých workshopů a gamefikací. Při tvorbě závěrečného videa je výuka vedena metodou řízené diskuze, debaty s odborníkem a konzultací. Během kurzu je podporována týmová spolupráce žáků.

1.9 Obsah - přehled tematických bloků a témat programu

Chronologicky		
Aktivita	Délka (minuty)	Anotace
Den 1		

1.1 Vítá tě Virus	15	První setkání realizátorů a žáků. Vyřízení formálních záležitostí a natočení úvodního videa.
1.2 Mé oko je objektiv	15	Seznámení žáků se základními zákonitostmi volby záběru při natáčení.
1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	60	Pozorování, natáčení a sběr biologického materiálu ve volné přírodě.
1.4 Ahoj, jsem Virus	15	Navození atmosféry, zhlédnutí znělky, seznámení se s maskotem workshopu.
1.5 Proč?	60	Obeznamení žáků s organizací a pravidly workshopu. Představení lektorů a účastníků workshopu.
1.6 Mluvím, tedy jsem	45	Pohybová a mluvicí aktivita, při které se žáci jednak poznají a také si procvičí některé řečnické dovednosti.
1.7 Mé oko čočky má - biologie	45	Seznámení se s mikroskopováním na obvyčejném i stereomikroskopu.
1.8 Mé oko čočky má - film	90	Natáčení pozorování materiálu pod mikroskopy.
1.9 Rytmus v kole	15	Rytmická, skupinová aktivita postavená na asociacích.
1.10 Komiks, gag, pointa	45	Kreslení skupinové komiksových příběhů různými tvůrčími způsoby.
1.11 Jsi Master střih	75	Seznámení se se střihem videa v aplikaci Kinemaster a střih prvního videa.
1.12 Mé první dílo	15	Sledování prací z prvního dne a seznámení s fungováním FB stránky VIRUScience.
1.13 Stop den 1	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 2		
2.1 Klapka den 2	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění se na celý den.
2.2 Mluvím a vím, co říkám	45	Skupinová řečnická aktivita, při které se pracuje s příběhem.
2.3 Střídám žánry	45	Popis strašilky ďábelské různými prezentačními/literárními styly. Prezentace před dalšími žáky a inspirování se ostatními.
2.4 Kamera	30	Seznámení se se základními funkcemi a manuálním nastavením kamery.
2.5 V hlavní roli strašilka	60	Natáčení videa o strašilce ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
2.6 Expoziční hra	60	Pohybová aktivita v expozici, při které jsou luštěny šifry.
2.7 Můj oblíbený virál	30	Žáci mají za úkol na internetu najít své oblíbené virální video.
2.8 Virál (přednáška)	60	Přednáška specialisty na virální videa.
2.9 Virál (diskuze)	15	Diskuze týkající se přednášky o virálních videích.
2.10 Jsi Premier střih I	120	Seznámení se se střihem videa v programu Adobe Premiere a střih videa o strašilce.
2.11 Co chtěl autor říct?	30	Sledování vybraných science videí a formulace jejich sdělení.
2.12 Mé druhé dílo	15	Sledování prací z druhého dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
2.13 Stop den 2	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 3		
3.1 Klapka den 3	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
3.2 Život v Řece	60	Sběr a zkoumání rostlin a živočichů v řece a okolí.

3.3 V hlavní roli Řeka	75	Natáčení videa o životě v řece ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
3.4 Virál x Science	60	Hodnocení virálních videí dle kritérií, na kterých je video postaveno: unikátnost, sdělení, osobnost, technika, estetika, forma, relevantnost.
3.5 Návštěva science show	45	Zhlédnutí science show a následná vedená diskuze zaměřená na sdělení.
3.6 Já a mé téma	15	Krátký dotazník týkající se toho, jaká témata s žáky rezonují.
3.7 Krátký příběh	60	Žáci samostatně vytvářejí příběhy na předem zvolené pseudovědecké téma. Tyto příběhy si vzájemně přečtou.
3.8 Jsi Premier střih II	135	Střih videa života v řece v programu Adobe Premiere.
3.9 Mé třetí dílo	15	Sledování prací ze třetího dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
3.10 Skleník	90	Pohybová, strategická, skupinová hra stavění skleníků a pěstování rostlin.
3.11 Hvězdy	45	Týmová debata o tématu, kterému se budou chtít žáci věnovat při závěrečném natáčení.
3.12 Stop den 3	15	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba.
Den 4		
4.1 Klapka den 4	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
4.2 Hledání sdělení	45	Žáci v týmech po 3 - 5 členech dělají rešerši na dané téma. Vytvoří si myšlenkovou mapu a definují pět sdělení, které o daném tématu platí.
4.3 Prezentace tématu a sdělení	45	Celý tým předstoupí před celou skupinu. Představí své téma a všech 5 sdělení, ke kterým během rešerše došli. V momentě jejich prezentace mají k dispozici ostatní žáky a realizátory jako poradní sbor.
4.4 Od příběhu ke storyboardu	45	Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu. Žáci pracují v týmech a převádějí svůj příběh do storyboardu. Výsledek konzultují s realizátorem.
4.5 Tvorba scénáře	135	Žáci si přinášejí téma a sdělení, které chtějí předat svým videem. Na základě toho vytvoří scénář, který je následně konzultován s realizátory a specialistou na virální video. Ve chvíli, kdy dokončí scénář, vypracují storyboard.
4.6 Jde se točit	360	Natáčení závěrečného videa.
Den 5		
5.1 Klapka den 5	15	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den.
5.2 Střih	300	Střih závěrečného videa v programu Adobe Premiere.
5.3 Mé finální dílo	30	Prezentace celého programu VIRUScience veřejnosti, promítání závěrečných děl a předání certifikátů.
5.4 Loučí se Virus	45	Ukončení kurzu a závěrečná zpětná vazba.
Podle témat		
Aktivita	Délka (minuty)	Anotace
Seznamovací a informativní aktivity		Aktivity, při kterých se žáci seznamují, reflektují den, nebo vyplňují formuláře.
1.1 Vítá tě Virus	15	První setkání realizátorů a žáků. Vyřízení formálních záležitostí a natočení úvodního videa.
1.4 Ahoj, jsem Virus	15	Navození atmosféry, zhlédnutí znělky, seznámení se s maskotem workshopu.

1.5 Proč?	60	Obeznamení žáků s organizací a pravidly workshopu. Představení lektorů a účastníků workshopu.
5.4 Loučí se Virus	45	Ukončení kurzu a závěrečná zpětná vazba.
1.13 Stop den 1, 2, 3	45	Ohlédnutí se za dnem, reflexe a zpětná vazba. (3×15 minut)
Pohybové aktivity		Aktivity, které slouží pro mentální uvolnění žáků a vybití jejich fyzické energie.
2.1 Klapka den 2, 3, 4, 5	60	Rozcvička. Rozhýbání skupiny a naladění na celý den. (4×15 minut)
1.9 Rytmus v kole	15	Rytmická, skupinová aktivita postavená na asociacích.
2.6 Expoziční hra	60	Pohybová aktivita v expozici, při které jsou luštěny šifry.
3.10 Skleník	90	Pohybová, strategická, skupinová hra stavění skleníků a pěstování rostlin.
Prezentační dovednosti		Aktivity zaměřené na prezentaci před publikem, nebo kamerou. Cvičí se zde mluvený i performativní projev žáků.
1.6 Mluvím, tedy jsem	45	Pohybová a mluvicí aktivita, při které se žáci jednak poznají a také si procvičí některé řečnické dovednosti.
2.2 Mluvím a vím, co říkám	45	Skupinová řečnická aktivita, při které se pracuje s příběhem.
2.3 Střídám žánry	45	Popis strašilky ďábelské různými prezentačními/literárními styly. Prezentace před dalšími žáky a inspirování se ostatními.
3.7 Krátký příběh	60	Žáci samostatně vytvářejí příběhy na předem zvolené pseudovědecké téma. Tyto příběhy si vzájemně přečtou.
Práce s informacemi a sdělením		Aktivity zaměřené na tvůrčí proces a interpretaci vlastních, případně cizích myšlenek.
1.10 Komiks, gag, pointa	45	Kreslení skupinové komiksových příběhů různými tvůrčími způsoby.
2.11 Co chtěl autor říct?	30	Sledování vybraných science videí a formulace jejich sdělení.
3.5 Návštěva science show	45	Zhlédnutí science show a následná vedená diskuze zaměřená na sdělení.
3.6 Já a mé téma	15	Krátký dotazník týkající se toho, jaká témata s žáky rezonují.
3.11 Hvězdy	45	Týmová debata o tématu, kterému se budou chtít žáci věnovat při závěrečném natáčení.
4.2 Hledání sdělení	45	Žáci v týmech po 3 - 5 členech dělají rešerši na dané téma. Vytvoří si myšlenkovou mapu a definují pět sdělení, které o daném tématu platí.
4.3 Prezentace tématu a sdělení	45	Celý tým předstoupí před celou skupinu. Představí své téma a všech 5 sdělení, ke kterým během rešerše došli. V momentě jejich prezentace mají k dispozici ostatní žáky a realizátory jako poradní sbor.
4.4 Od příběhu ke storyboardu	45	Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu. Žáci pracují v týmech a převádějí svůj příběh do storyboardu. Výsledek konzultují s realizátorem.
4.5 Tvorba scénáře	135	Žáci si přináší téma a sdělení, které chtějí předat svým videem. Na základě toho vytvoří scénář, který je následně konzultován s realizátory a specialistou na virální video. Ve chvíli, kdy dokončí scénář, vypracují storyboard.
Natáčení		Aktivity věnované práci s filmovou technikou a sběru filmového materiálu.
1.2 Mé oko je objektiv	15	Seznámení žáků se základními zákonitostmi volby záběru při natáčení.

1.8 Mé oko čočky má - film	90	Natáčení pozorování materiálu pod mikroskopy.
2.4 Kamera	30	Seznámení se se základními funkcemi a manuálním nastavením kamery.
2.5 V hlavní roli strašilka	60	Natáčení videa o strašilce ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
3.3 V hlavní roli Řeka	75	Natáčení videa o životě v řece ve dvoučlenných až tříčlenných týmech.
4.6 Jde se točit	360	Natáčení závěrečného videa.
Střih a postprodukce		Aktivity věnované zpracování natočeného filmového materiálu.
1.11 Jsi Master střih	75	Seznámení se střihem videa v aplikaci Kinemaster a střih prvního videa.
2.10 Jsi Premier střih I	120	Seznámení se střihem videa v programu Adobe Premiere a střih videa o strašilce.
3.8 Jsi Premier střih II	135	Střih videa života v řece v programu Adobe Premiere.
5.2 Střih	300	Střih závěrečného videa v programu Adobe Premiere.
Nová média		Aktivity zaměřené na publikování videí na internetu.
1.12 Mé první dílo	15	Sledování prací z prvního dne a seznámení s fungováním FB stránky VIRUScience.
2.12 Mé druhé dílo	15	Sledování prací z druhého dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
3.9 Mé třetí dílo	15	Sledování prací ze třetího dne a zhodnocení, jak si vedou sdílená videa v online prostoru.
2.7 Můj oblíbený virál	30	Žáci mají za úkol na internetu najít své oblíbené virální video.
2.8 Virál (přednáška)	60	Přednáška specialisty na virální videa.
2.9 Virál (diskuze)	15	Diskuze týkající se přednášky o virálních videích.
3.4 Virál x Science	60	Hodnocení virálních videí dle kritérií, na kterých je video postaveno: unikátnost, sdílení, osobnost, technika, estetika, forma, relevantnost.
5.3 Mé finální dílo	30	Prezentace celého programu VIRUScience veřejnosti, promítání závěrečných děl a předání certifikátů.
Biologie		Aktivity, ve kterých se žáci zdokonalují v praktických dovednostech z oblasti biologie.
1.3 Točím vše, co létá, leze, utíká	60	Pozorování, natáčení a sběr biologického materiálu ve volné přírodě.
1.7 Mé oko čočky má - biologie	45	Seznámení se s mikroskopováním na obyčejném i stereomikroskopu.
3.2 Život v Řece	60	Sběr a zkoumání rostlin a živočichů v řece a okolí.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Realizační tým:

- 2 realizátoři, kteří vedou programy a organizují celý chod.
- 2 pomocní realizátoři. Pomáhají s organizací žáků, starají se o technické vybavení, pracují s nahranými soubory a daty.
- 1 pedagog biolog. Ideálně středoškolský učitel.
- 1 filmový specialista. Měl by mít praktické zkušenosti s natáčením a střihem videí. Minimální

počet hodin věnovaný natáčení a střihu je 1500, nebo středoškolské či vysokoškolské vzdělání v oboru kamera, nebo střih.

- 1 externí specialista na virální video. Člověk, který se dlouhodobě zabývá tvorbou, šířením, nebo zkoumáním virálních videí.

Materiál	Počet kusů
Počítač	Třetina žáků
Program Adobe Premiere	Třetina žáků
Sluchátka	Pro každého žáka
Tablet s programem Kinemaster	Pro každého žáka
Stojan na tablet	Pro každého žáka
Fotografické světlo	Polovina žáků
Stativ pro fotografické světlo	Polovina žáků
Kamera/digitální fotoaparát	Třetina žáků
Stativ na kameru/fotoaparát	Třetina žáků
Flash paměť	Pro každého žáka
Externí disk 1 TB	1
Sešit	Pro každého žáka
Tričko VIRUScience	Pro každého žáka
Nahrávací zařízení ZOOM	Třetina žáků
Mikroport	Třetina žáků
Headset	Polovina žáků
Tyčový mikrofon	1
Teleskopická tyč pro tyčový mikrofon	1
XLR - kabel	Třetina žáků
Počítač + projektor + reprobedna	1
Připojení k internetu	Pro každého žáka
Mikroskop	Pro každého žáka
Stereomikroskop	Pro každého žáka

1.11 Plánované místo konání

Místem konání je Science centrum VIDA! Ale realizace je možná v jakémkoliv místě, kde je možno zajistit laboratoř a místnost pro konání programů a střihu. Je třeba mít v místě konání zajištěný i nocleh. Protože se jedná o natáčení videí s biologickým zaměřením, je vhodné zajistit přístup do přírody pro sběr materiálu a vhodná místa pro natáčení. Například: louka, les, potok, řeka nebo vodní plocha.

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Celý program je věnován práci s multimédií v oblasti vědy a její popularizace. Lze jej využít jako projektovou výuku, školu v přírodě, pobytový kurz, a to na gymnáziích nebo uměleckých školách. Je možné jej využít pro mimoškolní zájmové skupiny věnující se přírodním nebo technickým oborům, případně dramatické tvorbě. S mírnou úpravou a se zvýšeným zaměřením na dramaturgickou práci

může být program vhodný pro studenty filmových oborů. Realizace programu může být nabídnuta v rámci soutěže amatérských tvůrců science videí. Dále je možné jej využít při vzdělávání žáků a studentů pedagogických oborů.

1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Parametrizovaný rozpočet zde:

Parametry: 11 žáků, 5 realizátorů (1 pedagog, 2 externí odborníci, 2 lektori).

Položka		Předpokládané náklady	poznámky
Náklady na zajištění prostor		0 Kč	
Ubytování, stravování a doprava účastníků		27 500 Kč	
z toho	Doprava účastníků	0 Kč	
	Stravování a ubytování účastníků	27 500 Kč	
Náklady na realizátory		89 060 Kč	
z toho	Stravné realizátorů	6 650 Kč	
	Ubytování organizátorů	2 250 Kč	pedagogický dozor
	Ostatní náklady	24 000 Kč	materiál a pronájem techniky
	Odměna realizátorům	56 160 Kč	
	Hodinová odměna pro 1 realizátora včetně odvodů	lektor 180 Kč, odborník 450 Kč	
Náklady celkem		116 560 Kč	
Poplatek za 1 účastníka		10 596 Kč	

1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Všechny materiály programu Letní škola popularizace vědy VIRUScience jsou k dispozici na adrese

<https://mscb.vida.cz/skolam/virus/uvod>

pod licencí [Creative Commons 4.0 BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Program bude po schválení řídicím orgánem zveřejněn na portále <https://rvp.cz/>.

>> Jít na tuto stránku.

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/virus/uvod>

Last update: **2020/11/19 10:51**

