

Digitální vyprávění příběhů

Zpracovala: Eva Fanfulová

Věk (stupeň školy)	1. stupeň ZŠ (5. ročník) – 2. stupeň ZŠ (6.–9. ročník)
Vstupní požadavky na žáky	žák umí běžným způsobem pracovat s počítačem, příp. mobilním dotykovým zařízením (např. tablet)
Cíl aktivity	žák individuálně nebo ve skupině s využitím aplikace Storyboard That zpracuje zadané téma.
Rozvíjené kompetence	- kompetence k učení - příprava na hodiny - kompetence komunikativní - formuluje své myšlenky v logickém sledu - kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině - digitální kompetence: Informace, sdílení a komunikace v digitálním světě - správa dat, informací a digitálního obsahu - digitální kompetence: Tvorba digitálního obsahu - tvorba nového digitálního obsahu
Potřebný HW a SW	PC nebo mobilní dotykové zařízení s připojením k internetu

Průběh výuky

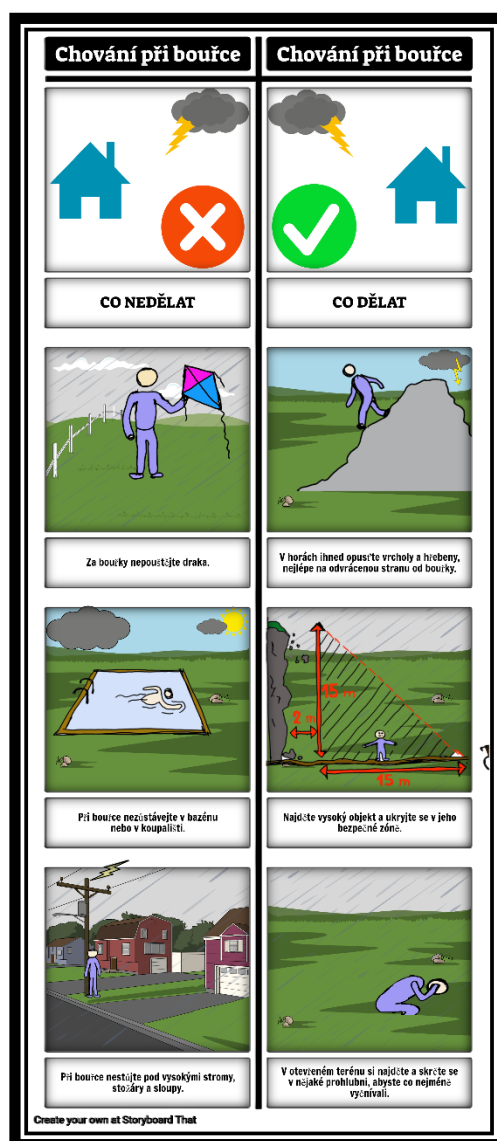
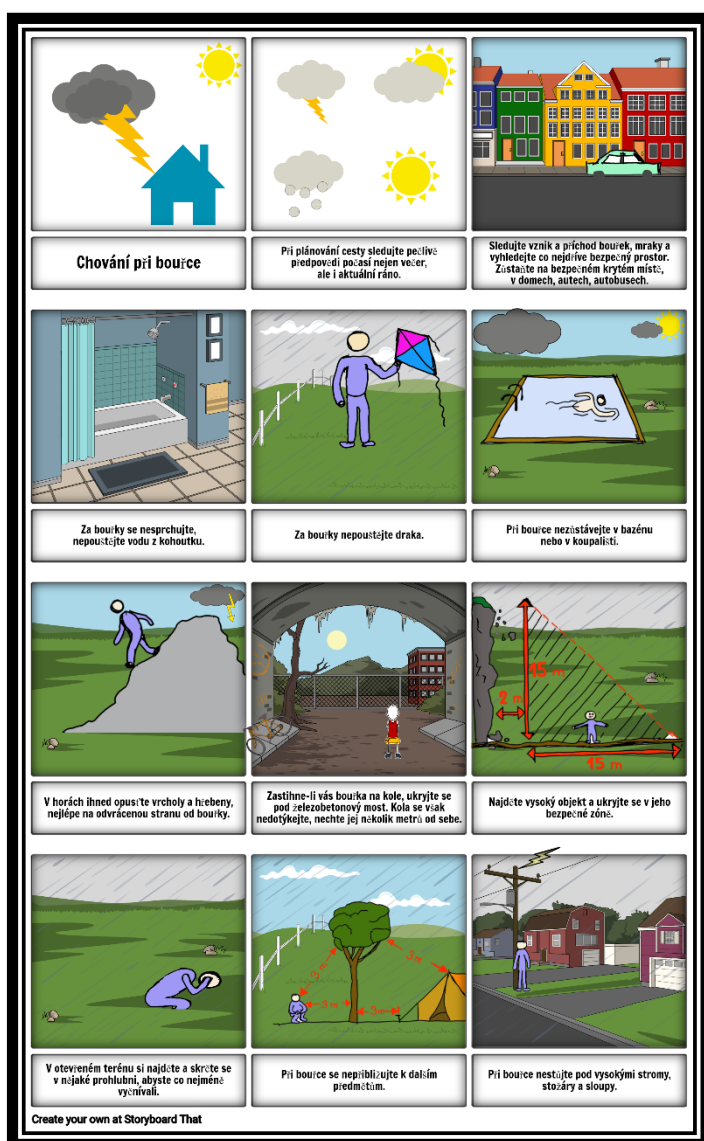
Příprava na výuku

- Učitel předem rozhodne, jaký režim bude pro práci s žáky využívat:
 - verze Free („bezplatný účet“) – jednoduchá registrace; 2 „příběhy“ týdně; rozložení 3×1 nebo 3×2 buňky; vytvořené příběhy se ukládají na účet; lze stáhnout ve formátu pdf, jpg, pptx, příp. animovaný gif
 - placené verze (učitel, škola)
- Učitel předem rozhodne, jaký druh práce bude s žáky využívat:
 - doplňování textů (do bublin) – vyprávění příběhu; dokončení příběhu
 - výklad pravidel, řešení situace (správné přecházení silnice, dopravní situace na křižovatce)
 - hádanka (technický objev, postava, prostředí)
 - příběh, pohádka, bajka – grafické zpracování
 - chování na sociálních sítích, chování při řešení různých životních situací
 - rozhovor v cizím jazyce
 - slovníček cizích slov, slovní zásoba v cizím jazyce
 - základní jevy v přírodě
 - ...

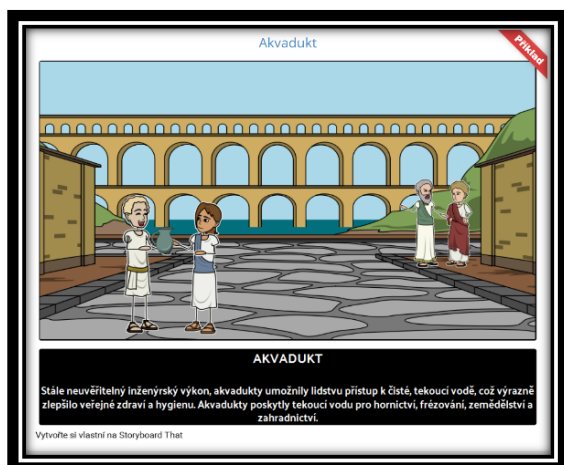
Průběh a organizace výuky

Při prvním využití Storyboard That projde učitel s žáky doporučený postup práce pro sestavení příběhu:

1. návrh děje, hlavní zápletky a konce příběhu
2. rozvržení buněk (oken), příprava scén
3. charakteristika hlavních postav, další postavy
4. hledání řešení
5. nalezení řešení
6. poučení, vysvětlení



Obrázek 1: Příklad využití Storyboard That



Obrázek 2: Příklad využití Storyboard That

Reflexe učitele

Učitel vytváří prostor pro každého žáka, s využitím prostředí Storyboard That se obvykle projeví i ti „málomluvní“. Učitel může připravit i aktivity pro žáky se SPU.

Učitel může vhodně zvolenými aktivitami využít prostředí k rozvinutí diskuze ke konkrétnímu tématu.

Na co si dát pozor

Při vkládání vlastních obrázků do digitálního příběhu musí učitel dohlédnout a dbát na to, aby žáci využívali obrázků s otevřenou licencí, příp. vlastních. Učitel by rovněž měl dohlédnout na formáty a velikosti vkládaných obrázků.

Alternativní řešení

- Rexo komiks (vhodné pro 1. stupeň): <https://www.rexo.cz/komiksy/vytvor/>