

Název vyučovacího předmětu: **MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA (MT)**

Vzdělávací oblast: **Informatické vzdělávání**

Časová dotace vyučovacího předmětu: **0, 0, 0, 0, 1, 0**

Pojetí vyučovacího předmětu

Používání multimediálních zařízení je dnes denní praxí v běžném životě každého z nás a potřeba orientace v této problematice je obecnou potřebou většiny lidí. Pro umělce a pracovníky v kreativní a umělecké oblasti se stává nejen více či méně nutností, ale umožňuje zásadně rozšiřovat možnosti v tvorbě, spolupráci, komunikaci, prezentaci vlastní práce atd.

Předmět multimediální tvorba má za úkol pomoci žákům rozkrývat bariéry oborové specifikace a nahlédnout do prostoru práce mezioborové tvorby. Používáním médií a jejich kombinací lze násobit tvůrčí vyjádření vlastních uměleckých projektů a vizí. Základem je osvojení si základních technik při práci s grafikou, fotografií, a videem. Práce se zvukem je náplní předmětu základy managementu a produkce ve 4. ročníku. V 5. ročníku je těžiště pozornosti věnováno práci s obrazem a obrazovým materiálem – grafika, fotografie a video.

Pro kreativní práci tohoto druhu je velmi vhodné prostředí výpočetní techniky Apple, neboť v uměleckém světě je tato technika dlouhodobě využívána pro svoji spolehlivost a intuitivnost.

Předmět je vyučován skupinově v 5. ročníku s hodinovou dotací 1 hodina týdně.

Obecné cíle

Výuka má sloužit k přímé praxi s prací s médii. Znalosti a zkušenosti v těchto oborech lze využít nejen ve vlastní tvorbě, ale i v komunikaci a spolupráci s dalšími tvůrci v budoucí taneční praxi.

Přínos k realizaci klíčových kompetencí

Proces výuky rozvíjí zejména tyto kompetence:

Kompetence k učení

- zvládnutí požadovaných dovedností, problematiky učiva a specifika kolektivního způsobu výuky;

Komunikační kompetence

- spolupráce v kolektivu rozvíjí cit pro vnímání a komunikaci;

Kompetence k řešení problémů

- osvojení si praktik při řešení problémů vzniklých z problematiky vyučované látky a způsobu spolupráce, vtažení do kreativní tvorby, podněcování iniciativy a odpovědnosti;

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

- získání základních předpokladů k samostatnému uměleckému vyjádření a práci s následně vzniklou společenskou rezonancí;

Digitální kompetence

- práce v digitálním prostředí a využívání digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci.

Přínos k realizaci průřezových témat

Přínos se prolíná v následujících okruzích zejména těmito body:

Občan v demokratické společnosti

- komunikace, sebevědomí, úcta k materiálním a duchovním hodnotám

Člověk a svět práce

- profesní příprava, práce na přípravě kulturního programu a jiné kulturní činnosti

Člověk a životní prostředí

- estetické a citové vnímání svého okolí a životního prostředí

Popis strategií výuky

Možnosti výuky jsou specifické prostředím a možnostmi taneční školy. Výuka probíhá po menších skupinách. Probíhá přes elementární seznámení s kreativní počítačovou technikou a programy s možnostmi samostatné kreativní tvorby. Jde o seznámení a osvojení si základů tvůrčí práce s různými druhy médií, prolomení pomyslné bariéry mezi obory, pochopení základů a principů práce v nich, což je dobré pro budoucí pozici v taneční praxi ať již v samostatné práci, nebo spolupráci s tvůrci jiných oborů.

Přínos k realizaci mezipředmětových vztahů

Předmět MT se doplňuje převážně s těmito vyučovacími předměty: Základy managementu a produkce (ZMP), tvorba (TVO).

Vzdělávací obsah

V. ročník, časová dotace 1 hodina týdně	
Očekávané výsledky vzdělávání	Učivo, témata
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none">- používá základní odbornou terminologii;- pracuje v prostředí výpočetní techniky Apple Mackintosh, popíše, jakým způsobem operační systém zajišťuje své hlavní úkoly;- rozumí fungování hardwaru a periférií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové;- aktivně a s porozuměním používá různé datové formáty, ovládá konverzi mezi různými formáty téhož obsahu;- analyzuje a hodnotí informační systémy podle zadaných hledisek;- rozpozná různé druhy paměťových úložišť a popíše jejich základní principy, nastavuje sdílení a zálohování dat;- na základě porozumění fungování softwaru efektivně a bezpečně využívá různá uživatelská prostředí;- efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle;- pořídí fotografie podle zadání a dále je upraví ve vhodném softwaru;- vytvoří umělecký plakát;- pojmenuje základní principy v práci s videem a využije je v rámci vlastního projektu;- natočí a sestříhá vlastní video, vloží do něj zvukovou stopu;- pracuje s jednotlivými médii a jejich propojováním;	<ul style="list-style-type: none">- postupná práce v kreativním prostředí výpočetní techniky se systémem OSX- ovládnutí prostředí a nového softwaru pro práci s médii- sledování zdrojů tvorby z literatury, webu, videí z YouTube, atd...- základy povědomí o grafické tvorbě a estetice, problematice oboru a používání základní odborné terminologie- tvorba plakátu- ovládnutí fotoaparátu, fotografování a zpracování fotografií v počítači- porozumění nezbytné problematice fotografování (expozice, světlo a korekce expozice, ohnisková vzdálenost a hloubka ostrosti...)- principy práce s videem – základy nastavení fotoaparátu a kamery,- seznámení s další problematikou – natáčení zpomaleného videa, video formáty a jejich přehrávání v počítači, atd.)- natáčení videa a jeho zpracování, vložení zvukové stopy do videa- vlastní střih videa a výstup, vyjádření, prezentace

<ul style="list-style-type: none">- ovládá základní prostředky tvorby videa, porozumí procesům při práci s nimi;- připraví vlastní projekt na dané téma.	
---	--