



IO1 Program dalšího vzdělávání

**Příručka pro přímé vzdělávání
v digitálních médiích**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Úvod do školícího programu dalšího vzdělávání DIME a k Příručce

Program dalšího vzdělávání a Příručka je prvním výstupem projektu DIME – Digitální média – most k inkluzi. Cílem tohoto vzdělávacího programu je v první řadě podpora vzdělavatelů dospělých a mládeže v rozvíjení potřebných dovedností a kompetencí v oblasti digitálních médií tak, aby integrovali dostupné techniky digitálních médií do své pedagogické praxe. Tím máme na mysli, že díky tomuto komplexnímu vzdělávacímu programu budou mít lektoři a učitelé možnost zapojit se do nových a inovativních metod výuky, pracovat s digitálními prostředky a v prostředí online, využívat dostupná média jako jsou smartphony a zařízení pro produkci digitálních médií a využívat zdrojů s integrovaným a badatelským přístupem k vytvoření krátkých filmů a tvůrčích projektů. K dosažení těchto cílů sestavil tým projektu DIME učební plán, který zahrnuje:

- 65 hodin on-line materiálů k samostatné práci, které se týkají: smíšeného, on-line a mobilního učení; efektivní skupinové práce pro dospělé žáky; networkingu; skupinové diskuse a aktivizujících učebních metodik.
- 35 hodin přímého vzdělávacího programu, který slouží jako komplexní osnovy digitálních médií a zahrnuje témata jako je teorie filmu, nákladově efektivní řešení pro produkci digitálních médií, založení filmového štábu, porozumění rolím ve filmové produkci, předprodukci, produkci a postprodukci filmových projektů.

Cílem tohoto dalšího vzdělávání je, že po dokončení školení budou lektoři schopni aplikovat digitální soubor nástrojů založených na integrovaných a badatelských učebních materiálech - vyvinutých jako součást druhého výstupu projektu - k naplánování, vyvíjení a produkci série krátkých filmů, včetně interview, dokumentu a vox populi se svými skupinami mladých dospělých studentů. Prostřednictvím těchto aktivit budou studenti rozvíjet svou literární a



matematickou gramotnost, digitální dovednosti, týmovou práci, komunikační dovednosti a kulturní povědomí a vyjádření.

Úvod k Příručce pro školitele pro přímé workshopy o digitálních médiích

Příručka školitele je určena k tomu, aby sloužila jako příručka pro školitele, kteří realizují Program dalšího vzdělávání (IO1) vyvinutý jako hlavní výstup projektu DIME. Tato příručka je určena k aktivnímu zapojení účastníků do procesu učení. Jedná se o klíčový intelektuální výstup projektu DIME: Digitální média - most k inkluzi; financovaný prostřednictvím programu Erasmus +.

Doporučení: Doporučuje se, aby byla příručka pro školitele použita ve spojení s obsahem zdrojů klíčových kompetencí v oblasti integrovaného a badatelského učení (IO2); vytvořených jako otevřené vzdělávací zdroje, dostupné pro bezplatné použití a stažení z webu www.dimeproject.eu.

Příručka školitele obsahuje následující prvky:

- Přehled a úvod do učebního plánu
- Charakteristiku všech 4 modulů
- Plány hodin pro realizaci přímých workshopů
- Prezentace PowerPoint pro realizaci přímých setkání, dostupných jako příloha k příručce

Realizace programu dalšího vzdělávání

Tato příručka prezentuje obsah učení programu dalšího vzdělávání, který bude realizován prostřednictvím série praktických, užitečných workshopů. Tento učební plán byl vytvořen pro lektory dospělých, kteří pracují se znevýhodněnými mladými dospělými žáky. Od tohoto bodu příručky budou tito lektoři označováni jako "účastníci".



Učební plán pro přímou výuku je prezentován v následujících modulech:

- Modul 1 – Teorie produkce digitálních médií
- Modul 2 – Praktická tvorba digitálních médií
- Modul 3 – Postprodukce
- Modul 4 – Dovednosti digitálních médií pro vyučování

Jak už bylo zmíněno, tento obsah pro přímou výuku je podpořen učebními materiály pro samostatnou práci, které jsou přístupné prostřednictvím DIME e-learningového portálu, dostupného na: www.dimeproject.eu. Učební materiály pro samostatnou práci byly vytvořeny pro podporu realizace dalšího vzdělávání DIME, poskytnutím nastavbových materiálů pro účastníky k těmto tématům:

- Modul A
 1. Skupinová a týmová práce
 2. Skupinová diskuse
 3. Praxe a aktivační metody výuky
- Modul B
 - Networking
 - E-learning
 - Mobilní učení
 - Kombinované učení

Poznámky pro školitele

- Tyto moduly jsou navrženy tak, aby poskytovaly flexibilitu při plánování, provádění a vyhodnocování vzdělávacího programu. Veškerý obsah potřebný pro realizaci programu je obsažen v dokumentu Program dalšího vzdělávání a Příručka (IO1) ke stažení na www.dimeproject.eu.
- Jedná se o modulární učební plán, aby se moduly mohly používat nezávisle na sobě a mohly být také prodlouženy nebo zkráceny v závislosti na úrovni zkušeností a odbornosti účastníků.



- Témata v rámci tohoto učebního plánu pro přímou výuku jsou založena na praktických prvcích využívání digitálních médií k prezentaci a tvorbě učebních materiálů. V rámci teoretického obsahu jsou některá z těchto témat v učebním plánu jen lehce dotčena a později budou předmětem distančního učení jednotlivých účastníků, kteří si ho přizpůsobí časově.
- Je důležité, aby si po ukončení tohoto školení účastníci důvěřovali a byli kompetentní v používání digitálních mediálních dovedností při práci se znevýhodněnými mladými žáky. Proto by měl školitel zainteresovat účastníky do realizace učebního plánu, povzbudit je v účasti a být připraven přizpůsobit materiál, pokud je zapotřebí další čas na některé z technických prvků učebních osnov.
- Před každým s požádejte o vypnutí mobilních telefonů během workshopu a požádejte je, aby si jmenovky připnuli na sebe nebo dali na lavici.

Co dělat a nedělat při realizaci tohoto vzdělávacího programu

Školitel by měl mít na mysli během každé učební lekce tato doporučení.

Co dělat:

- Připravte si dopředu
 1. Zapojte účastníky a motivujte je k účasti
 2. Používejte vizuální pomůcky a odkazujte na www.dimeproject.eu pro další zdroje k samostatnému učení
 3. Hovořte jasně a spojte jedno téma s druhým
 4. Používejte logickou sekvenci témat
 5. Pobízejte k otázkám a poskytněte zpětnou vazbu
 6. Shrňte a rekapitulujte na konci každé lekce



7. Používejte dobrý time management
8. Vnímejte body language účastníků
9. Udržujte pozornost skupiny na daný úkol
10. Průběžně hodnotěte

Co nedělat:

- Nehovořte k filpchartu
- Nepřekázejte vizuálním pomůckám
- Nestůjte na jednom místě – pohybujte se po místnosti
- Neignorujte komentáře účastníků a jejich zpětnou vazbu (verbální a nonverbální)
- Nečtěte z učebního plánu

Přehled učebního plánu

Učební plán byl navržen pro realizaci formátu přímého učení s obsahem přes 35 kontaktních hodin. Dalších 65 hodin samostatného učení je k dispozici prostřednictvím DIME e-learningového portálu.

Učební plán pro přímou výuku je rozdělen do čtyř modulů:

Modul 1 – Teorie produkce digitálních médií

Dosažení vysoké kvality při nízkých nákladech

Nahrávání a úprava zvuku

Nahrávání a úprava videa

Zákonná ustanovení

Modul 2 – Praktická tvorba digitálních médií

Praktický trénink audio-vizuální produkce



Modul 3 – Postprodukce

Úprava pro cílové publikum

Modul 4 – Digitálně mediální dovednosti pro vyučování

Plánování hodin pro práci s mladými lidmi

Učební výstupy

Po dokončení tohoto školícího programu by účastníci měli:

1. umět vytvářet audiovizuální obsah s nízkými náklady nebo snadno dostupnými prostředky, vhodný pro cílové publikum
2. znát základní právní omezení a odpovědnosti, které je nutné dodržovat při vytváření digitálního mediálního obsahu pro veřejné šíření informací
3. být schopni vhodně upravit obsah pro cílové publikum
4. znát základy implementace strategie šíření obsahu sociálních médií k dosažení cílového publika
5. být schopni využít tohoto učebního plánu k přenosu svého učení do jiných skupin nebo k jednotlivcům, aby podpořili kaskádový přenos učení z učebních osnov DIME.

Plány lekcí jsou vytvořeny v souladu s Kolbovými teoriemi zkušenostního učení. Účastníci provádějí cvičení, jejichž cílem je reflektovat jejich znalosti, vnímání a zkušenosti. Po skupinové zpětné vazbě a diskusi jsou nabízeny věcné informace, které umožňují informované uvažování a přehodnocení tam, kde je to relevantní.



Deskriptory modulu

Modul 1 – Teorie produkce digitálních médií

- Účastníci budou seznámeni s nástroji audiovizuální produkce. Budou jim představeny nízkonákladové nebo snadno dostupné zdroje, které lze využít k dosažení vysokých produkčních standardů.
- Účastníci se dozví o teorii záznamu zvuku, osvětlení a natáčení v digitálním prostředí s principy, jako je "tříbodové osvětlení" při osvětlení objektu a "pravidlo třetin" při vytváření snímku.
- Účastníci budou seznámeni s audio a vizuálními prostředky, které jsou volně použitelné a budou provedeni právními požadavky, které zakazují nebo činí neprakticko-
vatelným využívání dalších takových zdrojů z důvodu autorských práv nebo jiných otázek.

Modul 2 – Praktická tvorba digitálních médií

- Na základě teorie získané prostřednictvím modulu 1 si přinesou účastníci své znalosti o vytvoření audiovizuálních zdrojů. Mohou to být individuální nebo týmové projekty.
- Projekty budou zaznamenány za použití levných nebo snadno dostupných zdrojů a budou v souladu s právními skutečnostmi uvedenými v Modulu 1.
- Tyto projekty budou vytvořeny tak, aby bylo možné v postprodukčním procesu šíření prostřednictvím různých platforem - včetně platformy sociálních médií, kde lektori mohou oslovit studující mladé lidi.

Modul 3 – Postprodukce

- Účastníci upraví projekty vytvořené v modulu 2 v jednom nebo více formátech podle požadovaných způsobů šíření, na kterých se dohodli.



- Tyto projekty budou nyní nahrány na soukromý kanál YouTube, který bude využit ve výuce.

Modul 4 – Digitálně mediální dovednosti pro vyučování

- Účastníci vypracují plán lekcí / aktivit, který ukáže, jak budou v práci s mladými lidmi používat své nové digitálně mediální dovednosti.

Modul 1 – Teorie produkce digitálních médií

Přidělený čas: 12 hodin

Lekce 1 – Produkční role a nástroje

Přidělený čas: 4.5 hodiny

Učební výstupy

Tato lekce poskytne instrukce ke:

1. klíčovými rolím v produkčním týmu digitálních médií.
2. produkčnímu vybavení a improvizacním tipům.

Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<u>Uvítání a úvod</u> <ul style="list-style-type: none">• Jelikož se jedná o první setkání, kdy se účastníci navzájem poznají, školitel se představí, poskytne krátký úvod do školení a poté požádá všechny účastníky, aby se představili.• Školitel prochází kolem skupiny účastníků a ptá se na:	<u>30</u>	Místnost se židlemi seřazenými do půlkruhu	<ul style="list-style-type: none">• Účastníci se zapojí do seznamovací aktivity a poznávají se.



<p>jejich jméno, jejich profesní či studijní pozadí, jejich motivaci k účasti na tomto školení.</p>			
<p><u>Digitálně mediální obsah na YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aby školitel uvedl účastníky do formátů digitálních médií na YouTube, ukáže jim různé klipy (až 5) na YouTube - ty mohou demonstrovat různé styly nebo mohou zahrnovat některé oblíbené YouTube klipy školitele. • Po každém videu školitel se skupinou prodiskutuje video – poukáže na klíčové faktory. • Cílem této aktivity je naladit účastníky na produkci takového typu obsahu. 	<p><u>30</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Přístup k YouTube a seznam videí</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jako domácí úkol všichni účastníci (nebo skupiny, které budou formovány později) určí své oblíbené video na YouTube a představí ho později v programu skupině.
<p><u>Kdo je kdo v produkci?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Za pomocí tabule, bílé tabule nebo flipchartu, k zaznamenávání návrhů ze skupiny, je školitel požádá, aby vyjmenovali co nejvíce rolí v audiovizuálním produkčním týmu a vypracovali, co každá role vyžaduje (např. režie, obsluha; producent atd..) • Když vyčerpají své nápady, použije vyučující prezentaci k identifikaci členů základního týmu, který je nezbytný pro plnění základních úkolů spojených s produkcí digitálních médií. • V tomto okamžiku jsou tyto role přiděleny členům skupiny pro praktické projekty produkce nebo následné projekty. • V závislosti na velikosti skupiny může být vytvořen jeden nebo více produkčních týmů 	<p><u>75</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Tabule, bílá tabule nebo flipchart a fix</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Základní pochopení rolí je demonstrováno výběrem těchto rolí skupinou v rámci jejich vlastního týmu / týmů



<ul style="list-style-type: none"> Školitel se může rozhodnout přiřadit účastníku skupiny roli, o které si myslí, že mu vyhovuje – například se může zeptat, kdo má o specifickou roli zájem nebo jen vytáhnout jména z klobouku. 			
<p><u>Nástroje k branži</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Za použití prezentace představí školitel produkční zařízení používané při výrobě digitálních médií - kameru, stativ, mikrofon apod. Po uvedení každého produkčního nástroje je zobrazena levná, bezplatná nebo snadno dostupná alternativa. Například mikrofon na tyči může být nahrazen smartphonem s aplikací pro digitální nahrávání zvuku připevněném na konci teleskopické "selfie tyče". Členové produkčního týmu, kteří byli určeni v předcházejícím sezení, musí nyní převzít odpovědnost za zajištění vybavení, které potřebují k výkonu své funkce v rámci týmu. Například obsluha kamery musí zajistit, aby měli přístup k zařízení pro zachycení videa, jako je například smartphone s vysoce kvalitní kamerou a dostatečnou interní nebo externí pamětí pro zaznamenání dostatečného počtu snímků. Každému členu filmového štábu je poskytnut nějaký čas, aby si zajistil a procvičil svůj konkrétní nástroj. 	<p><u>75</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p> <p>Minimálně je zapotřebí jeden zástupce z každého produkčního "provizorního" nástroje, který je nezbytný pro zajištění toho, aby mohl fungovat alespoň jeden plně vybavený tým.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pochopení tohoto prvku je demonstrováno úspěšnou montáží audiovizuální produkční sady



<u>Zkušební kolo</u> <ul style="list-style-type: none">• Tým nebo týmy se nyní pokusí nahrávat video a zvuk z jednoduchého rozhovoru.• Následující lekce poskytnou účastníkům příklady dobré praxe, tipy a teorii, ale toto cvičení má dvojí účel.• Vyzdvihuje jak přirozené schopnosti v rámci skupiny, tak také dává účastníkům příležitost zažít potenciální překážky a úskalí v audiovizuálním produkčním procesu - například filmování do světelného zdroje namísto vzdálení se.• Školitel moderuje skupinovou diskusi o úspěších a problémech ve zkušebním kole.• Školitel si tyto body zapisuje pro potenciální využití v modulu 2, kde jsou prováděny praktické projekty.	<u>60</u>	Školící místnost s prostorem na přestávky Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby Všechny týmy by měly mít nástroje, které potřebují k záznamu tohoto krátkého rozhovoru.	<ul style="list-style-type: none">• Zpětná vazba ze skupiny během diskuse, která ukáže vlastní učení v základních výzvách audiovizuální produkce.
---	-----------	---	---

Lekce 2 – Jak vytvořit dobrý audiovizuální obsah

Přidělený čas: 4.5 hodin

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům instrukce k:

1. metodám a teoriím o osvětlení pro digitální film
2. metodám a teoriím o obsluze kamery pro digitální film
3. metodám a teoriím o zachycení zvuku pro digitální film

Plán lekce



Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<p><u>Co vytváří dobrý a špatný obsah?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Školitel uvádí účastníky do tohoto tématu zobrazením příkladů dobrého a špatného obsahu videa z YouTube. Po každém videu jsou účastníci vyzváni, aby hlasovali, zda se domnívají, že je to příklad dobrého nebo špatného obsahu a zdůvodnili svou odpověď. 	<p><u>30</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy Projektor, plátno a notebook</p> <p>Přístup k YouTube a seznam relevantních videí</p>	<ul style="list-style-type: none"> Účastníci se zapojí do skupinových diskusních aktivit, aby ukázali své chápání toho, co dělá dobrý videoobsah.
<p><u>Osvětlení</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Pomocí prezentace školitel provede skupinu různými pravidly, tipy a metodami, které zajišťují, aby bylo pro audiovizuální produkci dostatečné osvětlení. Pomocí online a offline příkladů školitel demonstruje osvětlení na videích sociálních médií s příklady z YouTube. V rámci této prezentace účastníci uvidí přirozené "denní" osvětlení, tříbodové studiové osvětlení, "prstencové" osvětlení - často používané Youtubery a provizorní osvětlení pomocí reflexních povrchů k "odrazu" dostupného světla. Školitel ukáže studentům několik tipů a triků, aby reprodukovali toto osvětlení 	<p><u>75</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p> <p>Přístup k video příkladům</p> <p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	<ul style="list-style-type: none"> Zhodnocení bude provedeno praktickým využitím zde naučených informací v pozdějších modulech.



<p>pomocí nákladově efektivních metod .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Týmům bude poskytnuto 15-20 minut k tréninku natáčení krátké scény s úpravou osvětlení tak, jak bylo demonstrováno. • Po této aktivitě může skupina poskytnout zpětnou vazbu o tom, jaký měla z aktivity dojem. 			
<p><u>Obsluha kamery</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prostřednictvím prezentace školitel provede skupinu různými pravidly, tipy a metodami, které se týkají zachycení videa. • Školitel nejprve vysvětlí tyto aspekty pro tradiční tvorbu filmů a poté uvádí příklady toho, jak lze tyto techniky aplikovat pomocí dostupných technologií, jako jsou smartphony. • Školitel poté poskytne každému týmu 15-20 minut k procvičení některé z těchto technik k zachycení jednoduchého záběru v místnosti. • Po této činnosti provede školitel krátký přehled a zpětnou vazbu, aby zjistil, jak tým vnímal tuto aktivitu a zda se setkal s nějakými obtížemi. 	<p><u>75</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy Projektor, plátno a notebook Prezentace</p> <p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zhodnocení bude provedeno praktickým využitím zde naučených informací v pozdějších modulech.
<p><u>Zachycení zvuku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prostřednictvím prezentace školitel provede skupinu různými pravidly, tipy a 	<p><u>75</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zhodnocení bude provedeno praktickým využitím zde naučených



<p>metodami, které se týkají zachycení zvuku.</p> <ul style="list-style-type: none">• Stejně jako v předchozích aktivitách bude školitel demonstrovat, jak lze zachytit zvuk pomocí dostupných technologií - pomocí aplikace smartphone a selfie tyče.• Každý tým dostane 15-20 minut k procvičování záznamu zvuku pomocí této metody a poskytne zpětnou vazbu skupině o tom, jaké měli s touto metodou zkušenosti a zda se vyskytly nějaké obtíže.		<p>Psací potřeby a materiály pro psaní poznámek týmu</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p> <p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	<p>informací v pozdějších modulech.</p>
<p><u>Zakončení</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Účastníci se zapojí do skupinové zpětné vazby, kde každý z nich nabídne jednu informaci naučenou v této lekci, o které se domnívá, že bude mít zvláštní užitek pro vytváření audiovizuálního obsahu.	<p><u>15</u></p>	<p>Školící místnost se židlemi seřazenými do půlkruhu</p> <p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	<ul style="list-style-type: none">• Zhodnocení bude provedeno praktickým využitím zde naučených informací v pozdějších modulech.

Lekce 3 – Administrativa a zákonná ustanovení

Přidělený čas: 3 hodiny

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům instrukce k:

1. produkčnímu managementu v audiovizuální produkci
2. důležitým zákonným ustanovením, které je potřeba sledovat v audiovizuální produkci



Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<p><u>Úvod k administrativě a zákonným ustanovením</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Před uvedením tohoto tématu se školitel snaží zjistit znalosti účastníků k danému tématu prostřednictvím krátké skupinové diskuse . • Zde školitel požádá všechny týmy o brainstorming k zákonným ustanovením týkajícím se audio-video produkce a o nalezení co nejvíce těchto právních otázek ve svých skupinách. • Po 20 minutách školitel řídí skupinovou diskusi a za použití flipchartu a fixu zachycuje hlavní témata uvedená každou skupinou. 	<p><u>30</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Flipchart a fix</p> <p>Psací potřeby a materiály pro psaní poznámek týmu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se plně zapojí do skupinového brainstormingu a skupinové diskuze a dělají si poznámky k podpoře svého učení.
<p><u>Zákonná ustanovení</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Školitel představuje prezentaci, která prochází danými body pro zajištění, že si účastníci uvědomují právní omezení a vnímají jejich důležitost. • Tyto zákony zahrnují použití duševního vlastnictví chráněného autorskými právy - hudbu, snímky, slova nebo záběry, talentové oprávnění, místní oprávnění a natáčení osob na veřejnosti. • Po této prezentaci vede školitel krátkou skupinovou diskusi o tom, jakou roli hrají tyto zákony 	<p><u>60</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro psaní poznámek týmu</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se plně zapojí do skupinového brainstormingu a skupinové diskuze a dělají si poznámky k podpoře svého učení.



<p>pro vlastní procesy produkce jednotlivých týmů.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Školitel vyzve všechny skupiny k brainstormingu, aby se zabývaly právními problémy, které by musely vzít v úvahu při rozvoji svých lokálních projektů. • Po 20 minutách vyzve školitel všechny týmy k prezentaci svých zjištění skupině – školitel dělá poznámky k hlavním bodům na flipchart 		<p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	
<p><u>Produkční management</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Zde jsou diskutovány praktické a administrativní otázky ve spojitosti s produkcí digitálních médií za pomoci prezentace • Účastníci získají základní přehled o tématech, jako jsou lokace, časový plán a schopnosti štábu, scéna, kostýmy, rekvizity, stravování, rozpočet a doprava. • Každý tým dostane 30-45 minut k vytvoření jednoduchého produkčního manažerského plánu pro krátké video, které později natočí v tréninkovém programu • K vytvoření tohoto plánu musí každý tým zvážit následující položky ve vztahu k videu: <ul style="list-style-type: none"> • lokace, • časový plán a schopnosti štábu, • scénu, • kostýmy, • rekvizity, • rozpočet (pokud je). • Po tom, co každá skupina vytvořila svůj plán, představí ho skupině. 	<p><u>90</u></p>	<p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro psaní poznámek týmu</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p> <p>Prezentace</p> <p>Flipchart a fix pro zaznamenání skupinové zpětné vazby</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zhodnocení bude provedeno praktickým využitím zde naučených informací v pozdějších modulech.



<ul style="list-style-type: none">Školitel může poznamenat klíčové myšlenky na flipchart a poskytnout zpětnou vazbu individuálním týmům, pokud ve svých plánech vynechaly nějaké prvky.			
---	--	--	--

Modul 2 – Tvorba digitálních médií

Přidělený čas: 14 hodin (3 hodiny workshopů a 11 hodin praktické aplikace s přestávkami podle potřeby)

Lekce 1 – Možnosti produkčního obsahu

Přidělený čas: 3 hodiny

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům instrukce k:

- různým audiovizuálním možnostem pro vyprávění příběhu
- praktickým krokům při přípravě na natáčení obsahu "

Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<u>Zahájení workshopu</u> <ul style="list-style-type: none">Školitel uvítá všechny účastníky workshopu a představí produkční plán pro tento modul.Školitel zodpoví jakékoliv otázky, které účastníci mohou mít z předchozího modulu.	<u>10</u>	Školící místnost s prostorem na přestávky	<ul style="list-style-type: none">Skupinová diskuse vedoucí ke shodě, která demonstruje porozumění možným typům obsahu a jejich vhodnosti pro určité publikum.
<u>Plánování projektu</u> <ul style="list-style-type: none">Za použití praktických příkladů z prezentace provede školitel účastníky různými typy obsahu.	<u>120</u>	Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy	<ul style="list-style-type: none">Dosáhne se shody na dvou audiovizuálních dílech, které mají být vytvořeny pro týmový projekt.



<ul style="list-style-type: none">• To zahrnuje např. dokument, drama, animace, živé vysílání a osobní vysílání.• Školitel může využít poskytnuté odkazy nebo je nahradit podobným obsahem, o kterém si myslí, že je vhodnější pro skupinu, se kterou pracuje.• U každého případu budou poskytnuty informace o typech zprávy, které odpovídají formátu, metodice, která se týká tvorby takového obsahu a typu spotřebitele, kterého tento formát zaujme.• Školitel pak vyzve účastníky, aby pracovali ve svých týmech na brainstormingu svého vlastního videa - a v této brainstormingové aktivitě jsou týmy požádány, aby určily, který typ je vhodný pro jejich video cílovou skupinou, jaká je jejich klíčová zpráva nebo téma pro video a jaký formát budou používat k zachycení svého videa.• Účastníci si musí vybrat dvě audiovizuální metody k přenosu své zprávy.• Například to může být: (a) YouTuber mluvící přímo do kamery (b) krátký dramatický klip.• Týmový projekt bude vyžadovat vytvoření těchto dvou typů obsahu.		Tabule, bílá tabule nebo flipchart a fix Projektor, plátno a notebook Prezentace	
---	--	--	--



<u>Předprodukce</u> <ul style="list-style-type: none">• Tým musí nyní vše připravit na natáčení svých dvou projektů.• Měli by se dohodnout na takových otázkách, jako je vhodná délka videa, na skriptu nebo improvizaci, zákonných ustanoveních, lokaci, vybavení atd.	<u>60</u>	Pera a materiály na psaní poznámek pro všechny týmy.	<ul style="list-style-type: none">• Týmy spolupracují na vytvoření "natáčecího plánu" pro své projekty.
--	-----------	--	---

Lekce 2 – Produkce

Přidělený čas: 11 hodin

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům praktickou zkušenost v(e):

1. vytváření obsahu digitálního média
2. práci jako týmu

Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<u>Vytváření scénáře</u> <ul style="list-style-type: none">• Školitel uskuteční krátkou prezentaci k tomu, jak vytvořit scénář pro svůj filmový projekt• Školitel ukáže účastníkům různé příklady scénářů, požádá je o přečtení vzorů scénářů a probere s nimi, co si myslí, že se na jednotlivé scéně děje.• Poté školitel rozdá každému týmu kopie šablon na scénář.• Při práci v týmu dává školitel pokyny všem účastníkům, aby přispěli k vytvoření scénáře pro své dva filmové projekty.	<u>120</u>	Šablony na scénář pro všechny týmy Pera a materiály na psaní poznámek pro všechny týmy	<ul style="list-style-type: none">• Všechny týmy vytvoří dva scénáře – jeden pro každý ze svých filmových projektů



<ul style="list-style-type: none">Školitel může v této aktivitě procházet mezi týmy a dohlížet na tvorbu scénářů.			
<p><u>Produkce</u></p> <ul style="list-style-type: none">Týmy nyní vytvoří dva dohodnuté obsahy podle svého natáčecího plánu.Úloha školitele v této fázi je poskytnout podporu z dosud zahrnutých materiálů.Kromě toho může školitel zastávat funkci "prvního pomocného režiséra" a připomenout týmu dohodnutý harmonogram vzhledem k tomu, že různá povaha obsahu vyžaduje určitou míru flexibility, aby celkové cvičení bylo dokončeno v rámci přiděleného časového rámce.Školitel musí zajistit, aby byla během procesu vytváření dodržována veškerá oprávnění a zákonné požadavky a že je plně zohledněno zdraví a bezpečnost.Každému týmu je poskytnuta volnost, co se týče lokace a tématu k vytvoření dvou audiovizuálních obsahů různých stylů.	<u>540</u>	Vybavení pro výrobu digitálního mediálního obsahu, které bylo předem určeno pro všechny týmy	<ul style="list-style-type: none">Všechny týmy by měly zajistit, aby byl obsah úspěšně natočen, dokončen a v časovém rámci.Týmy by se měly také ujistit, že byly brány v úvahu všechny zákonné ustanovení a povolení.

Modul 3 – Postprodukce

Přidělený čas: 6 hodin

Lekce 1 – Teorie k editaci filmu

Přidělený čas: 1 hodina

Učební výstupy

Project number: 2017-1-UK01-KA204-036515



Tato lekce poskytne účastníkům instrukce k:

1. základním principům editace

Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<u>Teorie editace filmu</u> <ul style="list-style-type: none">• Za použití prezentace provede školitel účastníky principy video editace.• Ta zahrnuje sérii snímků seskupených různými způsoby.• Účastníci spojují příběhy, které naznačují jednotlivá uspořádání snímků, čímž demonstrují důležitost rozhodnutí při editaci pro přesné vyprávění příběhu, který mají v plánu.• Příklady obsahu jsou k ilustraci efektu zobrazovány s hudbou a bez a skupina o tom opět diskutuje.	<u>60</u>	Školící místnost s prostorem na přestávky Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy Projektor, plátno a notebook Prezentace	<ul style="list-style-type: none">• Účastníci si dělají poznámky jako podporu pro své učení.

Lekce 2 – Teorie pro editaci audia

Přidělený čas: 2 hodiny

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům instrukce k:

1. základním principům editace audia



Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<p><u>Editace audia – teorie a praxe</u></p> <ul style="list-style-type: none">Školitel vyzve všechny týmy, aby si stáhly kopii softwaru Audacity pro úpravy zvuku.Software je ke stažení zde: http://www.audacityteam.org/Školitel provede účastníky základními úpravami zvuku pomocí softwaru Audacity, který je zdarma a není komplikovaný.Za použití prvních tutoriálů dostupných na webových stránkách Audacity http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html si účastníci procvičí základy editace.Školitel pak s každou skupinou sdílí krátké simulační video o tom, jak používat Audacity, aby mohli replikovat kroky ve svých týmech a správně upravovat zvuk.Každý tým má 60-90 minut k editaci svých audio souborů.	<u>120</u>	<p>Každá skupina musí mít přístup k notebooku nebo počítači a stáhnout si zdarma software Audacity s příslušnou online příručku k dokončení této lekce.</p> <p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p>	<ul style="list-style-type: none">Účastníci provedou základní audio editaci za použití softwaru.

Lekce 3 – Editace projektu

Přidělený čas: 3 hodiny

Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům praktické zkušenosti s:

1. editací video obsahu



Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<p><u>Praktická editace projektu</u></p> <ul style="list-style-type: none">Účastníci nyní upraví svůj audiovizuální obsah za použití jim dostupného bezplatného editačního softwaru (například, “iMovies” na platformách Apple nebo “Windows Movie Maker” na počítačových platformách).Průvodní příručky k softwaru mohou být použity k tomu, aby pomohly účastníkům, pokud mají problémy s praktickým užitím.Školitel by měl účastníkům připomenout, aby dodržovali autorská práva týkající se jakékoli hudby nebo obrázků, které se rozhodnou používat.Během tohoto setkání účastníci pracují v prostorech na přestávku, aby mohli upravovat a dokončovat své filmové projekty.Školitel prochází mezi týmy a poskytuje pomoc a radu, když je potřeba.	<u>180</u>	<p>Každá skupina musí mít přístup k notebooku nebo počítači a přístup k snadno dostupnému editačnímu softwaru, jako je iMovies nebo Windows Movie Maker</p> <p>Školící místnost s prostorem na přestávky</p> <p>Psací potřeby a materiály pro vytváření poznámek pro týmy</p> <p>Projektor, plátno a notebook</p>	<ul style="list-style-type: none">Účastníci vytvoří dva editované audiovizuální produkty.

Modul 4 – Digitálně mediální dovednosti ve vyučování

Přidělený čas: 3 hodiny

Lekce 1 - Použití digitálně mediálních dovedností ve výuce

Přidělený čas: 3 hodiny



Učební výstupy

Tato lekce poskytne účastníkům praktickou zkušenost v:

1. naplánování lekce nebo aktivity pro mladé dospělé za použití nových dovedností

Plán lekce

Obsah a metoda	Minuty	Materiály	Zhodnocení
<p><u>Videa na YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none">• V rámci zahajovací aktivity je každý tým požádán, aby hovořil o videu na YouTube, které si zvolil jako své "oblíbené" video v tomto školícím programu.• Každý z nich je požádán, aby představil své video YouTube celé skupině a uvedl, co se mu na něm líbí.• Nyní, když každá skupina dokončila proces vytváření a úprav vlastních videí, položí školitel každému týmu několik otázek, aby se vyjádřil k hodnotám produkce svého zvoleného videa.• Jakmile všechny skupiny představí svá videa, vyzve školitel všechny skupiny, aby nahrály své finální upravené videa na soukromý kanál YouTube vytvořený pro vzdělávání DIME.	<u>60</u>	<p>Předpokladem této aktivity je, že školitel by měl založit soukromý kanál YouTube, kde mohou všechny týmy nahrát a sdílet své video projekty</p> <p>Školící místnost s židlemi pro všechny účastníky</p> <p>Projektor, notebook a plátno</p> <p>Přístup k YouTube</p>	<ul style="list-style-type: none">• Každý tým bude prezentovat své video na YouTube a prokáže své učení tím, že odpoví na otázky, které
<p><u>Použití digitálně mediálních dovedností ve výuce</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Jakmile budou všechny filmové projekty nahrány na YouTube, vede školitel krátkou skupinovou diskusi o tom, jak mohou týmy nyní využívat své dovednosti	<u>75</u>	<p>Kopie prázdných šablon plánu lekcí pro všechny účastníky</p>	<ul style="list-style-type: none">• Účastníci vypracují plán výuky, který zdůrazňuje, jak budou využívat své nové dovednosti při práci s mladými lidmi.



<p>v produkci videa při práci s mladými lidmi.</p> <ul style="list-style-type: none">• Školitel dá všem účastníkům prázdnou šablonu plánu výuky a požádá každého účastníka, aby vyplnil šablonu plánu lekce.• Účastníci jsou vyzváni, aby uvažovali o nových dovednostech, které rozvinuli v rámci tohoto školení a naplánovali lekci nebo aktivitu, kterou mohou realizovat s mladými lidmi pomocí těchto nových dovedností.• Vždy jeden člen skupiny je požádán o prezentaci plánu lekce skupině.• Cílem této aktivity je usnadnit sdílení myšlenek a znalostí mezi různými účastníky.		<p>Pera a materiály na psaní poznámek pro všechny účastníky</p>	
<p><u>Zakončení a zhodnocení</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Školitel ukončí setkání skupinovou diskusí o zkušenostech skupiny s tímto cvičením a zaměří se na to, co bylo zaznamenáno nebo naučeno.• Každý účastník je rovněž požádán, aby uvedl, jak bude používat dovednosti, které rozvinul, při práci s mladými lidmi.• Školitel rozdává kopie hodnotícího listu všem účastníkům a požádá je o vyplnění a navrácení.• Školitel poděkuje všem účastníkům za jejich zapojení do všech modulů a jejich snahu o dokončení video projektů a ukončí workshop.	<p><u>15</u></p>	<p>Kopie hodnotícího listu pro všechny účastníky</p>	<ul style="list-style-type: none">• Účastníci se zapojí do všech evaluačních aktivit a vyplní krátký evaluační formulář.



INNEO



CALLIDUS
OBRAZOVANJE d.o.o.

inn^oventum



SVEB ■ Schwäbischer Verband für Weiterbildung
FSEA ■ Fédération suisse pour la formation continue
FSEA ■ Federazione Svizzera per la Formazione Continua
Sveb-Verband für Adult Learning

with the support of
movetia Association and Mobility
Education and Training
Jazyk a mobility
Language and mobility



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2017-1-UK01-KA204-036515