

Umění sdílet – sdílené umění

Charakteristika balíčku

Žáci zjišťují informace o různých typech copyrightu a licencích Creative Commons. Učí se, jak lze v souladu se zákonem využívat díla jiných autorů a jak správně tyto autory citovat. V tomto projektu účastníci opětovně kreativně přetvářejí díla ostatních tvůrců a současně objevují kulturní dědictví své partnerské školy.

Vzdělávací cíle

Ujistit se, že žáci rozumí různým typům copyrightu a znají princip a způsoby používání licencí Creative Commons.

Zjistit, zda studenti umí správně citovat autory děl, které využívají.

Pomoci studentům zlepšit jejich digitální dovednosti vytvářet kreativní adaptace uměleckých děl.

Pomoci žákům objevit kulturní dědictví své partnerské školy.

Stupeň obtížnosti

středně obtížné

Klíčové kompetence

Digitální, Občanství

Předměty

Etika , Informatika/ICT , Mediální výchova ,
Občanská výchova , Umění

Úroveň

14-17

1. Zjišťování informací ohledně copyrightu a licencí Creative Commons

Učitel požádá studenty, aby v rámci malých skupin vložili obrázek uměleckého díla na Padlet nástěnku. Tento obrázek má být předmětem návrhu na tričko, které by mělo být určeno k prodeji.

Žáci zjišťují, jaké typy copyrightu existují (veřejné vlastnictví – licence Creative Commons – copyright) a možnosti opětovného využití obrázku. Velmi stručný pohled na tuto záležitost můžeme nalézt zde:

<https://sites.google.com/view/copy-modify/home>

V následujících aktivitách se žáci seznamují s těmito nástroji:

[PixabayGoogle](#) (obrázky, vyhledávání – nástroje)

[Flickr.com/creativecommonsEuropeana](#)

Na těchto webových stránkách nalezneme informace ohledně zákonných možností, jak kopírovat obrázky, případně je opětovně přetvářet.

Žáci posílají a sdílejí výtvarná díla své vlastní země pomocí twinspace za použití správných citací.

2. Tvořivé adaptace

Hlavní aktivitou v tomto projektu bude práce s obrázky, u nichž je povolena opětovná úprava (veřejné vlastnictví a/nebo licence Creative Commons bez "No Derivates"- což znamená, že dílo nelze přetvářet). Velmi důležité je, aby žáci uváděli u všech obrázků citace správným způsobem.

Navržené aktivity:

- Vytvoř mluvicí obraz. Studenti vloží do obrázku audio pomocí [Blabberize](#). Zvukový záznam obrázku by měl obsahovat otázku pro partnerskou školu.
- Výtvarné dílo s popisnými body (hotspots). Žáci zvolí výtvarné dílo "malbu na plátně" a přidají další základní informace jako je text a video pomocí nástroje [Thinglink](#). Partneři si mohou navzájem poslat výtvarná díla pocházející z jejich zemí.
- Vytvoř gif. Studenti přetvoří vybrané dílo do animovaného "gifu" pomocí např. "Kreslení" (Microsoft) mohou přidat další barvy. Pomocí "gif" nástroje jako [gifcreator.me](#) lze obrázky "zanimovat" právě do podoby "gifu". Příklad: <https://sites.google.com/view/rino-gif/home>
Další z příkladů: [Europeana colouring book for adults](#).
- Digitální puzzle. Vytvořte digitální puzzle s tímto nástrojem [Jigsawplanet](#), příklad: <https://sites.google.com/view/digital-jigsaw/home>
- Vytvořte koláž. Žáci vybírají sérii výtvarných děl z různých partnerských zemí. Pomocí částí těchto obrazů sestaví nové výtvarné dílo. Mohou použít skutečný papír nebo např. Powerpoint. Výsledek uloží v digitální podobě.
- Přetvořte výtvarné dílo. K tomuto účelu lze využít nástroj [Vangoyourself](#)

Další alternativou jsou mezinárodní dvojice, které mohou spolupracovat za využití výše uvedených aktivit.

3. Ukaž a sdílej

Výsledek této tvořivé práce je sdílen s partnerskou školou a školní komunitou.

Navržené aktivity:

- Online výstava: rozdílné výsledky jsou sdíleny na [Padlet](#) nástěnce nebo v twinspace. Další možností je vytvoření blogu "Muzeum" nebo digitálního časopisu.
- Učitelé organizují "Událost na živo" - on line setkání, aby žáci vzájemně prezentovali svá díla.
- Partneři mohou organizovat soutěž o nejvíce umělecké dílo.

Hodnocení

Učitelé mohou zadat kvíz nebo test na téma typů copyrightu a licencí Creative Commons. Dále mohou zjišťovat zpětnou vazbu dotazováním studentů ohledně vlivu informací obsažených v projektu na jejich budoucí chování.

Další

Žáci mohou prezentovat výsledky projektové práce svým spolužákům, učitelům, řediteli školy. Mohou vytvořit pravidla a doporučení, které se zabývají copyrightem a možnostmi přetvářet díla jiných autorů. Tato pravidla mohou vložit na webové stránky školy nebo mohou být součástí školních publikací.