



# LEKCE 1

*Tvůrčí psaní*



Funded by  
the European Union

**Declaration:**

**Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Dům zahraniční spolupráce. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.**

# Cíle lekce

- Představení tvůrčího psaní
- Co je tvůrčí psaní?
- Základní a společné prvky příběhu
- Příběh a jeho vyprávění
- Jak napsat příběh?



Jak kreativně psát?

Jak být tvůrčími při psaní?

# Úvod

**Doporučuje se začít lekci zahřívací aktivitou či hrou. Tato hra může být zakomponována buďto na samém začátku lekce, či před započatím tvůrčího procesu. Pokud vyučující vybere vhodnou hru, může mu pomoci na mnoha úrovních. Níže se nachází dva příklady.**

- Předpokládejme, že studenti budou v rámci lekcí tři týdny psát povídku. V tomto případě je možno si na začátku lekce zahrát hru "Ano, a" v níž vytvoří jeden příběh. Jak se studenti učí o narativu (vypravování a příběhu samotném), kantor může tyto nově naučené elementy postupně zařazovat do hry "Ano, a", což demonstruje účelnost výstavby "bloků" příběhu.
- Předpokládejme, že studenti budou mít za úkol napsat text reklamy. V tomto případě je možno použít hru s názvem "tvůrčí nákupní seznam" s jejíž pomocí jsou studenti seznámeni s důležitostí a rozmanitostí různých větných členů a jejich přidávání do vlastního textu, při psaní vlastní reklamy.



# Co je kreativita?

## Výzva

Kdo zvládne přijít s vlastní definicí kreativity?

Řekněte studentům následující definici kreativity: Kreativita je účelná představivost či originální nápady použité v pokusu něco vytvořit - je to vynalézavost.

Můžete též přidat vlastní definici.

Podtrhněte slova spojená s tvůrčím psaním z prvního zahřívacího cvičení, abyste na nich ukázali spojení mezi kreativitou a psaním.

## 5 způsobů jak u studentů rozvíjet kreativitu

- <https://varthana.com/school/5-ways-to-develop-creativity-in-students/>

## Definice kreativity (přeloženo z)

- <https://www.britannica.com/topic/creativity>

# Naplánujte tezi v bodech

**Dalším krokem je rozdělení svého postoje či základní teze výsledného textu, do tří menších (méně náročných) myšlenek (tezí). Každé myšlence náleží jedna věta. Na jejich dokazování či vyvracení můžete pracovat v každém odstavci textu. Tyto 3 věty se stanou tématem vašich tří odstavců reálného textu.**

Každý bod by měl obsahovat otázku, abyste si ujasnili svou odpověď na ni a vytyčili specifické textové rysy, o kterých budete diskutovat za účelem podpory své analýzy.

Můžete začít přemýšlet nad "většími" náležitostmi textu (pokud se jedná o román, může jimi být způsob a náležitosti vypravování) či menší náležitostmi (pokud se jedná o román, může jimi být druh použitého jazyka a stylistické rysy).

V této fázi nemusí být nutné mít připravené všechny své přímé citace a příklady, ale měli byste mít obecnou myšlenku o tom, o jakých textových náležitostech budete diskutovat.

Byl pro vás zpracován příklad, který se nachází na následujícím slidu.



# 2. Co je tvůrčí psaní?

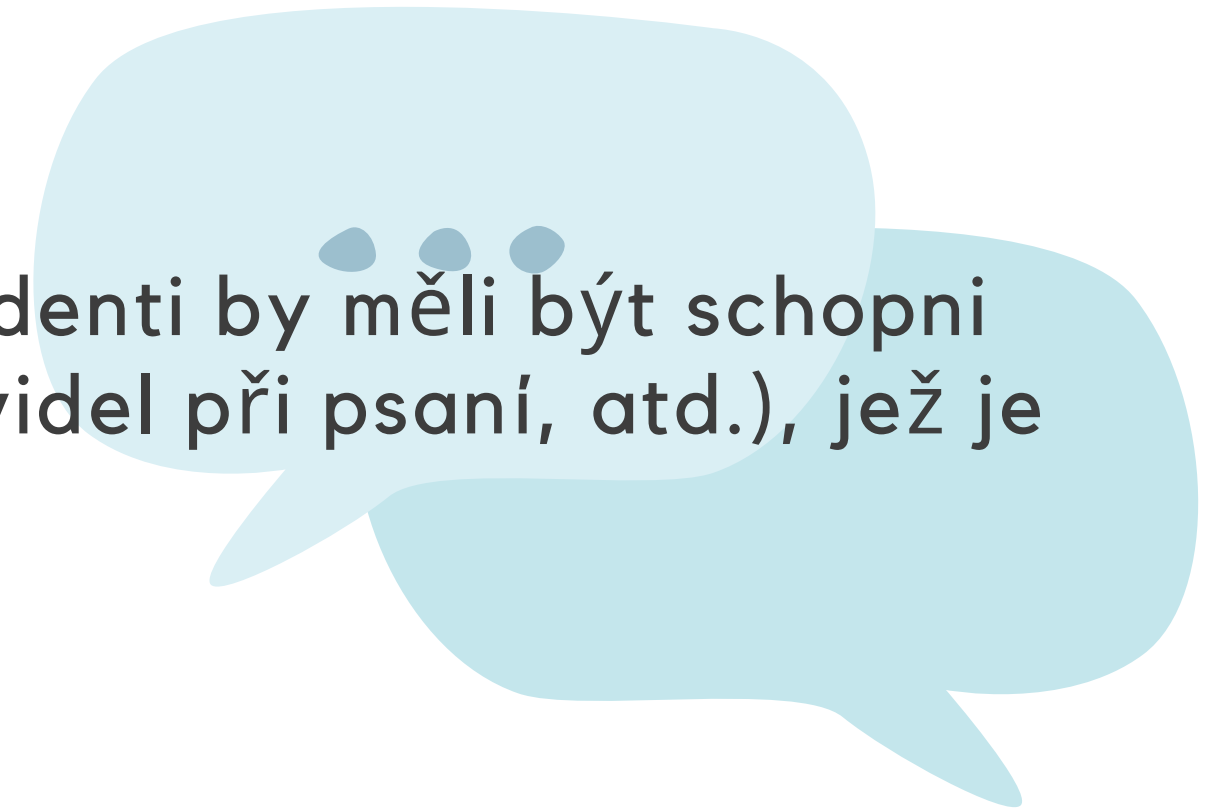
tvůrčí psaní, jako forma uměleckého vyjádření, zapojuje představivost do procesu sdělení významu, za použití obraznosti, vypravování a dramatu, které jsou protikladem k analytickým a pragmatickým formám psaní. Tento styl sestává z poezie, fikce (povídky, romány), scénáře a tvůrčí non-fikce.

## Diskuse

Zeptejte se studentů, jak rozumí termínu "tvůrčí psaní". Studenti by měli být schopni popsat kreativitu (tvořivost, představivost, porušování pravidel při psaní, atd.), jež je klíčovým konceptem v tvůrčím psaní.

*"Znáš nějaký druh, typ či příklad tvůrčího psaní?"*

Napište na tabuli seznam pojmů. Můžete zahrnout i termíny nesouvisející s tvůrčím psaním. Tento seznam použijete později, abyste na něm ukázali rozdíly mezi tvůrčím psaním a odborným (akademickým) stylem.



# Jaký je rozdíl mezi tvůrčím psaním a dalšími druhy slohu?

Zatímco tvůrčí psaní využívá představivost ke sdělení významu/pointy textu a sestává z literárních žánrů jako scénáře či tvůrčí non-fikce, jiné funkční styly - jako např. odborný styl či akademický styl psaní využívá představivost ke sdělení významu/pointy textu a sestává z literárních žánrů jako scénáře či tvůrčí non-fikce, jiné funkční styly - jako např. odborný styl či akademický styl - dávají- dávají prioritu **stohému sdělení informací**. V tvůrčím psaní je důraz na představivosti a uměleckých technikách, zatímco v jiných funkčních stylech je priorita kladena objektivitě. Navíc tvůrčí psaní umožňuje větší svobodu z hlediska struktury, tónu a použitého jazyka, zatímco jiné formy psaní se drží více rigidních standardů.

**(S pomocí AI)**



# Diskuse se studenty

**Sdělte studentům definici tvůrčího psaní. Můžete si zvolit svou vlastní definici.**

**Tvůrčí psaní (TP):** zahrnuje představivost, literární a umělecké techniky, dává svobodu z hlediska struktury, vyznění textu a použití jazyka.

**Opak tvůrčího psaní (OTP)** dává prioritu jasné komunikaci informací, přesnosti, preciznosti, objektivitě a řídí se rigidními konvencemi.

TP	Neurčité	Opak TP
Příběh	Reklama	Nákupní seznam
Horor	Esej	Průvodce
Báseň	Kopie	Vědecký článek
Rap píseň	Biografie	Formální dopis
Komiks	Textová zpráva	Formální e-mail
Bajka	Příspěvek na FB	
Pohádka		
Text písně		



**Vysvětlete, že hranice mezi tvůrčím psaním a jeho opakem je dynamická. Je také důležité si povšimnout, že rozdělení mezi těmito dvěma druhy psaní není vždy jasně dané a může se lišit v závislosti na kontextu autorových záměrů.**

1

**Použijte AI** - k produkci vyprávění o Červené karkulce v opaku tvůrčího psaní. Drž se následujících pojmů: "dát prioritu jasnému sdělení informací", "přesnost", "preciznost", "objektivita" a "dodržuje rigidní konvence" při zadání požadavku do AI.

Přečtěte příběh nahlas – abyste ukázali, že na tom, co píšeme, záleží .

2

**Hra** - Intruuje studenty k napsání nákupního seznamu krajně imaginativním a kreativním způsobem. Určete jim několik položek, které musí na svém seznamu použít, pokud to považujete za užitečné.

Zdůrazněte důležitost kreativního psaní nad jeho vizuálním aspektem.

Improve Encyclopaedia

<http://improvincyclopedia.org/categories/index.html>

Kreativní psaní pro žáky jazyka a učitele

<https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/understanding-learners/articles/creative-writing-language>

Propagace kreativního psaní

<https://orelt.col.org/module/unit/5-promoting-creative-writing>





# 3. Použití AI při výuce kreativního psaní v angličtině

## Aktivita

Instruu**AI** aby napsal nákupní seznam ve vysoce tvůrčím stylu.

"Čím jasnější instrukce, tím konkrétnější výsledek" – to říká AI :)

# Toto AI vytvořil:

## **AI: Jistě, zde je příklad tvůrčího nákupního seznamu**

- Paprsek slunečního svitu (pro zamračené dny)
- Špetka vílího prachu (aby do našeho života přinesl trošku magie)
- Špetka dobrodružství (pro ty, kteří hledají vzrušení)
- Flák laskavosti (k šíření lásky a positivity)
- Kopeček inspirace (abychom udrželi kreativitu v chodu)
- Deset minut smíchu denně (všichni ho milují)
- Kýbl klidu (pro chvíle, kdy soptíme vzteky)
- Plátek vděku (abychom si připomněli to dobré v našich životech)
- Krabici soucitu (která z nás udělá lepší kamarády)
- Zavařovačka plná vzpomínek (abychom si navždy udrželi milované momenty)

# Poté, co byl požadavek upřesněn:

**AI Jistě, zde je revidovaný nákupní seznam se skutečnými potravinami, napsaný kreativně:**

- Bochník křupavého chleba, teplého a voňavého, se žvýkacím křupavým chřipkovým nádechem a měkkým, polstrovaným vnitřkem.
- Klínek smetanového sýra brie, vytékající rychlostí světla, s pikantní chutí, ideální k namazání na kreky nebo k přelití na pečenou zeleninu.
- Dva kusy jasných, šťavnatých červených hroznů, překypujících sladkou, šťavnatou chutí a osvěžující křupavostí.
- Půllitr zralých, šťavnatých jahod, překypujících esencí léta a příslibem sladkého požitku.
- A sáček zemité, oříškové quinoa, ideální pro přidání do salátů nebo zalití do vydatné, uspokojující obilné mísy.
- Svazek voňavých lístků bazalky, ideální pro přidání nádechu svěží, jasné chuti do každého pokrmu.
- A láhev bohatého, sametového olivového oleje, ideální pro pokapání pečenou zeleninou, namáčení chleba nebo restování s česnekem a bylinkami.
- Dvě pikantní kyselé okurky, ideální pro přidání šestého kopu do sendvičů, hamburgerů nebo bramborového salátu.
- Kořeněná, uzená klobása chorizo, ideální na grilování, opékání nebo zamíchání do vydatného dušeného masa.
- V sáčku s bohatými kousky hořké čokolády, ideální pro uspokojení a chuť na sladké nebo zapečetění do dekadentní ganache



# Diskuse

**Diskutujte o výhodách a nevýhodách užití AI v procesu učení se tvůrčímu psaní.  
Diskutujte o potřebě přesného definování svých požadavků na AI.**

# 4. Začlenění AI do výuky



**Varování! Názory na užitečnost AI v procesu výuky tvůrčího psaní se liší. Diskutujte o tom se svými studenty. Jako se vši technologií - AI může být velkou pomocí, pokud je použit správně.**

Zde je několik způsobů, jak je možno AI využít ve výuce:

**Generování zadání úkolů:** Písemné úkoly zadané AI mohou studentům dát nekonečně mnoho nápadů na jejich projekty tvůrčího psaní.

Existuje několik webových stránek a aplikací, které jsou dostupné a používají AI algoritmy ke generování unikátních úkolů, založených na různých žánrech, tématech a funkčních stylech. based on different genres, themes, and writing styles.

**Poskytování zpětné vazby:** AI může analyzovat texty studentů a dávat jim okamžitou zpětnou vazbu ve věcech jako gramatika, pravopis a struktura vět. Toto může být užitečné zejména pro studenty, kteří bojují s těmito aspekty psaní v anglickém jazyce.



# Diskuze

**TUR: Jeden z Wittgensteinových známých citátů je: "Limity mého jazyka jsou limity mého světa."**

**Inspirace pro používání jazyka:** AI může být použita ke generování slovní zásoby a může pomoci studentům prozkoumat nuance angličtiny. Například byste mohli použít jazykový model jako GPT-3 ke generování vět a požádat studenty, aby identifikovali běžné kolokace nebo idiomatičnost.

**Spolupracující psaní:** AI může usnadnit nácvik spolupracujícího psaní, kde studenti spolupracují na vytvoření jediného textu. Existuje několik nástrojů, které používají algoritmy AI k navrhování přírůstků, úprav a revizí v textu studentů, což umožňuje spolupracující a interakci studentů při psaní.

**Čtení a analýza literatury:** AI může být použita k analýze a poskytování náhledů na různé druhy literatury, jako je poezie nebo próza. Existuje několik platforem, které používají algoritmy AI k identifikaci a analýze různých prvků literatury, jako je vyznění, styl a téma.

**Celkově lze říci, že AI může být cenným nástrojem pro výuku tvůrčího psaní v angličtině jako cizím jazyce, který pomáhá studentům rozvíjet jejich dovednosti psát v cizím jazyce a objevovat různé náležitosti jazyka zábavným a interaktivním způsobem.**





# 5. Benefits tvůrčího psaní

**Komunikační dovednosti:** Tvůrčí psaní může zlepšit schopnost studenta vyjadřovat se jasně a efektivně, jak písemně, tak ústně.

**Kritické myšlení:** Tvůrčí psaní vyžaduje hlubší zamyšlení nad tématem nebo příběhem, analýzu různých perspektiv a nápadů a jejich hodnocení. Tyto dovednosti lze aplikovat v mnoha dalších oblastech života.

**Fantazie a kreativita:** Tvůrčí psaní umožňuje studentům rozvíjet svou fantazii a kreativitu, což jim může pomoci přicházet s inovativními řešeními problémů v různých oblastech života.

**Empatie:** Při tvůrčím psaní se studenti často musí vcítit do kůže někoho jiného, představit si, jak by se daná osoba mohla cítit a co by si mohla myslet. To může rozvíjet empatii a porozumění.

**Sebevědomí:** Tvůrčí psaní může zvýšit sebevědomí studenta v jeho schopnosti komunikovat psaným jazykem, což se může promítnout i do dalších oblastí jejich života.

**Sebereflexe:** Tvůrčí psaní může pomoci studentům reflektovat nad vlastními myšlenkami a pocity, což může být cenným nástrojem pro sebeobjevování a osobní růst.

**Celkově lze říci, že tvůrčí psaní je cenným nástrojem pro zlepšení široké škály dovedností, které jsou důležité pro úspěch jak ve studiu, tak v osobním životě.**

# Psaní příběhu

## Zahřívací aktivita

Impro hra – Kladení otázek / Ano, a... / Tři daná slova

Hry na rozvoj verbální inteligence

[http://improvencyclopedia.org/categories//Verbal\\_wit.html](http://improvencyclopedia.org/categories//Verbal_wit.html)

## Aktivita

**Zeptejte se studentů, jaké druhy příběhů znají.  
Diskutujte o tom, co je na těchto příbězích odlišné a co mají společného.**

# 10 žánrů příběhu

**Dobrodružný** – příběh, ve kterém hlavní hrdina prožívá vzrušující nebo nebezpečné události.

**Romantika** – příběh o lásce a vztazích.

**Mysteriózní** – příběh, který se točí kolem hádanky nebo zločinu, který musí být vyřešen.

**Vědeckofantastický** – příběh, který se zabývá pokročilou vědou a technologií.

**Fantasy** – příběh, který zahrnuje magické nebo nadpřirozené prvky.

**Horor** – příběh, který má za cíl vyvolat strach a hrůzu u čtenáře nebo diváka.

**Komedie** – příběh, který má za cíl pobavit čtenáře nebo diváka.

**Drama** – příběh, který se zaměřuje na konflikty a emoce.

**Historický** – příběh, který se odehrává v určité historické době.

**Mytologie** – příběh, který vysvětluje původ kultury nebo náboženství.

**Diskutujte se studenty o tom, co je na těchto druzích příběhů odlišné a co mají společného. Můžete se ptát na to, jaké jsou typické prvky každého žánru, jaké emoce a reakce příběhy v nich vyvolávají, a jaké jsou jejich hlavní zaměření. Zvažte také, jaké jsou oblíbené příklady každého žánru a jak mohou příběhy v těchto žánrech ovlivňovat čtenáře.**

# 1. 10 typů příběhu – alternativa

**DOBRODRUŽNÝ  
AKČNÍ  
HOROR  
THRILLER  
ZÁHADA  
ROMANCE / LÁSKA  
VÝKON / SPORTY  
NA POKRAJI DOSPĚLOSTI  
POKUŠENÍ / MORÁLKA  
KOMBINACE**

10 typů příběhů

<https://thewritepractice.com/types-of-stories/>

# Aktivita

Zeptajte se studentů na jejich oblíbené literární žánry. Zeptejte se jich, do jaké kategorie příběh patří.

**Pohádky**

Popelka, Kráska a zvíře,...

**Bajky**

"Zajíc a želva"  
"Mravenec a cvrček"

**Legendy**

"Král Artuš"  
"Robin Hood"

**Mýty**

"Zeus a Hera"  
"Odin a Thor"  
"Perseus a Medusa"

**Eposy**

"Odyssea"  
"Illias"  
"Aeneis"

**Science fiction**

"1984" George Orwella  
"Konec civilizace" Aldouse Huxleyho

**Fantasy**

"Pán prstenů" J.R.R. Tolkiena  
"Letopisy Narnie" C.S. Lewise  
"Harry Potter" série J.K. Rowlingové

# .. pokračování

Zeptejte se studentů, jaké jsou jejich nejoblíbenější příběhy. Zeptajte se jich, do kterých kategorií náleží.

## Romance

"Pýcha a Předsudek" Jane Austenové  
"Romeo a Julie" by Williama Shakespearea

## Horor

"Dracula" Brama Stokera  
"Frankenstein" Mary Shelleyové

## Záhadný

"Sherlock Holmes" série Arthura Conan Doylea  
"Šifra mistra Leonarda" Dana Browna  
"Zmizelá" Gilliana Flynna

## Divadelní hra

"Hamlet" Williama Shakespearea  
"Smrt obchodního cestujícího" Arthura Millera  
"Tramvaj do stanice touha" Tennesseeho Williamse

# Poznámka, alternativní klasifikace

**Dobrodružný:** "Hobit" od J.R.R. Tolkiena, "Poklad na ostrově" od Roberta Louise Stevensona, "Hry o život" od Suzanne Collinsové.

**Romantika:** "Pýcha a předsudek" od Jane Austenové, "Romeo a Julie" od Williama Shakespeara, "Zápisník jedné lásky" od Nicholase Sparkse.

**Mysteriózní:** "Šifra mistra Leonarda" od Dana Browna, "Vražda v Orient expresu" od Agathy Christieové, "Dívka s drakem" od Stiega Larssona.

**Horor:** "Dracula" od Brama Stokera, "Frankenstein" od Mary Shelleyové, "Lesk" od Stephen Kinga.

**Fantasy:** Série "Harry Potter" od J.K. Rowlingové, trilogie "Pán prstenů" od J.R.R. Tolkiena, "Kroniky Narnie" od C.S. Lewise.

**Sci-Fi:** "1984" od George Orwella, "Válka světů" od H.G. Wellse, "Stopařův průvodce po Galaxii" od Douglase Adamse.

**Historický román:** "Pomoc" od Kathryn Stockett, "Zlodějka knih" od Markuse Zusaka, "Jih proti severu" od Margaret Mitchell.

# Poznámka, alternativní klasifikace:

**Realistický román:** "Zabít mockingbirda" od Harper Leeové, "Krotitelé duchů" od J.D. Salingera, "Velký Gatsby" od F. Scotta Fitzgeralda.

**Komedie:** "Důležitost být vážný" od Oscara Wildea, "Stopařův průvodce po Galaxii" od Douglase Adamse, "Deník Bridget Jonesové" od Helen Fielding.

**Tragédie:** "Romeo a Julie" od Williama Shakespeara, "Hamlet" od Williama Shakespeara, "Velký Gatsby" od F. Scotta Fitzgeralda.

**Epos:** "Ilias" od Homéra, "Beowulf" od anonymního autora, "Odysea" od Homéra.

**Pohádka:** "Popelka," "Červená Karkulka," "Tři malá prasátka."

**Mytologie:** "Odysea" od Homéra, "Ilias" od Homéra, "Epos o Gilgamešovi" od anonymního autora.

**Vymyšlený příběh:** "Paul Bunyan," "Pecos Bill," "John Henry."



# Příklady

**Pohádka**

Popelka

**Bajka**

Želva a zajíc

**Legenda**

"Král Artuš"

**Mytologie**

"Odin a Thor"

**Epos**

"Odyssea"

**Science fiction**

"1984" George Orwella

**Fantasy**

"Pán prstenů" J.R.R. Tolkiena

**Romantika**

:"Romeo a Julie" Williama Shakespearea

**Horor**

"Dracula" Brama Stokera

**Mysteriózní**

"Sherlock Holmes" série Arthura Conan Doylea

**Divadelní hra**

"Hamlet" Williama Shakespearea

## 2. Stejné elementy

### Diskuze

#### **Jakými jazykovými prostředky byly psány tyto příběhy?**

Navzdory odlišným žánrům a stylům mají příběhy několik společných prvků. Mezi ně patří dějová linie nebo vyprávění, které obvykle sleduje začátek, střed a konec; postavy, které jsou hnací silou děje a procházejí nějakou formou změny; prostředí, které poskytuje kulisu pro příběh a může ovlivňovat postavy a děj; a témata nebo poselství, které příběh předává čtenáři.

Kromě toho příběhy často užívají literární prostředky, jako je naznačování budoucího vývoje, symbolismus a metafora, které obohacují vyprávění a zapojují čtenáře.

# Activita (ve skupinách)

Vytvořte krátký příběh s dodržením jednoduchého pravidla: Začátek, střed a konec. Zahrňte jednu hlavní postavu a pár vedlejších postav. (Alternativně jim vyučující dá 5 slov - podstatná jména - která musí být do hry začleněna). Kvalita má přednost před kvantitou.

**Na tuto aktivitu máte 10 minut. Začněte pracovat.**

! Poskytujte zpětnou vazbu. Později můžete využít příběhy svých studentů při vysvětlování důležitosti základních prvků, plánování děje, atd.

# 3. Základní elementy příběhu

Struktura příběhu obvykle zahrnuje následující základní prvky:

**Úvod/Expozice:** Toto je začátek příběhu, kde jsou představena prostředí, postavy a hlavní konflikt.

**Gradující děj:** Toto je část příběhu, kde začíná rozvíjet děj, a odehrávají se události, které vytvářejí napětí a posouvají příběh vpřed.

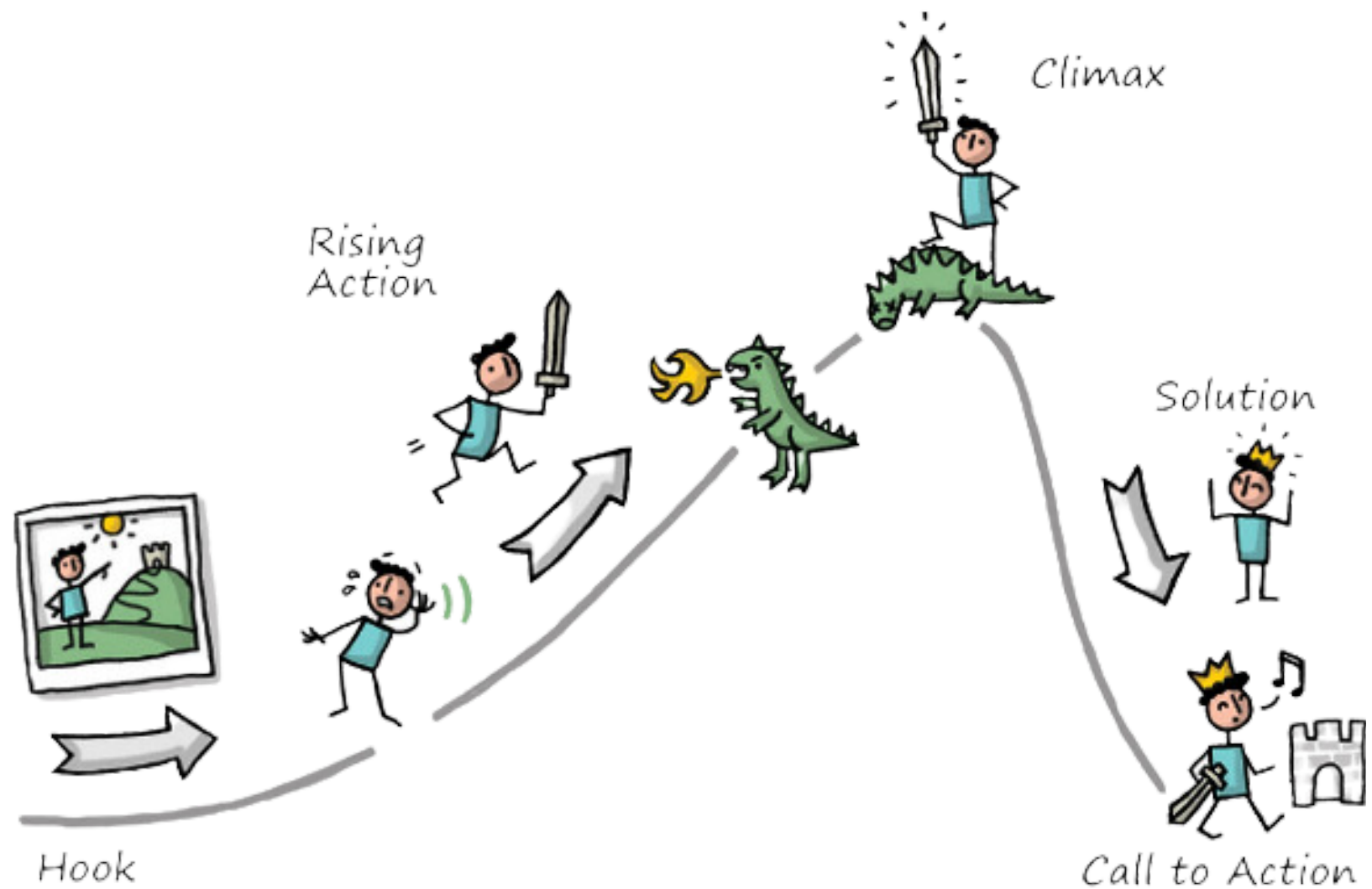
**Vrchol:** Toto je obratný bod příběhu, kde konflikt dosahuje vrcholu, a hlavní postava se ocitá před rozhodujícím rozhodnutím nebo akcí, která určuje výsledek příběhu.

**Klesající děj:** Toto je následek vrcholu příběhu, kde se napětí a konflikt začínají řešit a ukazují se důsledky jednání postavy.

**Vyřešení/Závěr:** Toto je konec příběhu, kde je konflikt vyřešen a volné konce děje jsou rozuzleny. Vyřešení může být šťastné, smutné nebo nejednoznačné, v závislosti na druhu příběhu.

*Tyto prvky mohou být představeny různými způsoby v závislosti na žánru, stylu a struktuře příběhu. Navíc některé příběhy mohou zahrnovat další prvky, jako jsou vedlejší dějové linky, návraty do minulosti nebo naznačování budoucího vývoje, aby obohatily děj a rozvoj postav.*

# 4. Příběhový oblouk



"Existuje tolik způsobů psaní příběhu, kolik je typů příběhů. Oblouk příběhu se může lišit v závislosti na jeho žánru, stylu a struktuře."

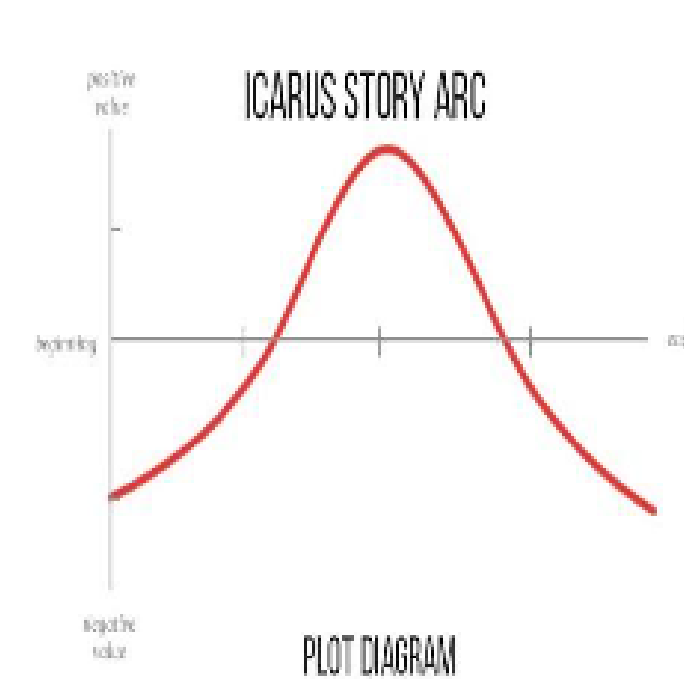
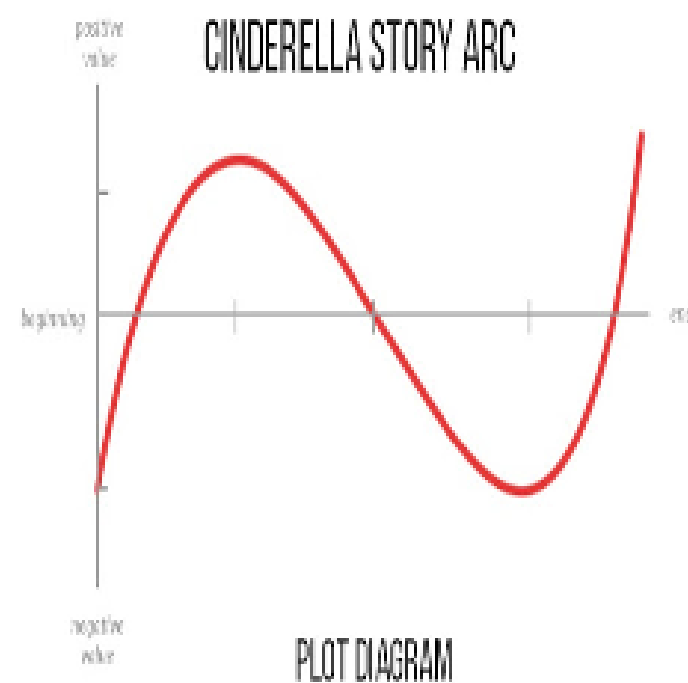
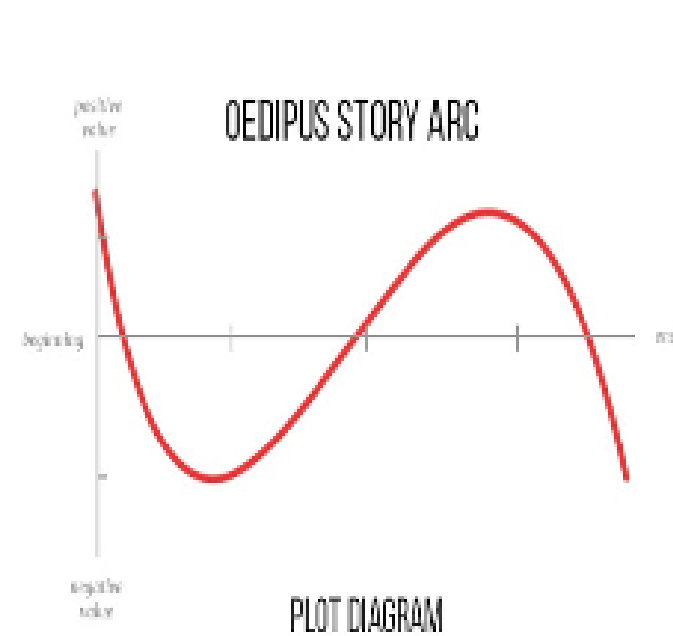
Tři nejlepší příběhové oblouky

<https://www.youtube.com/watch?v=f4RZ8-adZbw&t=379s>

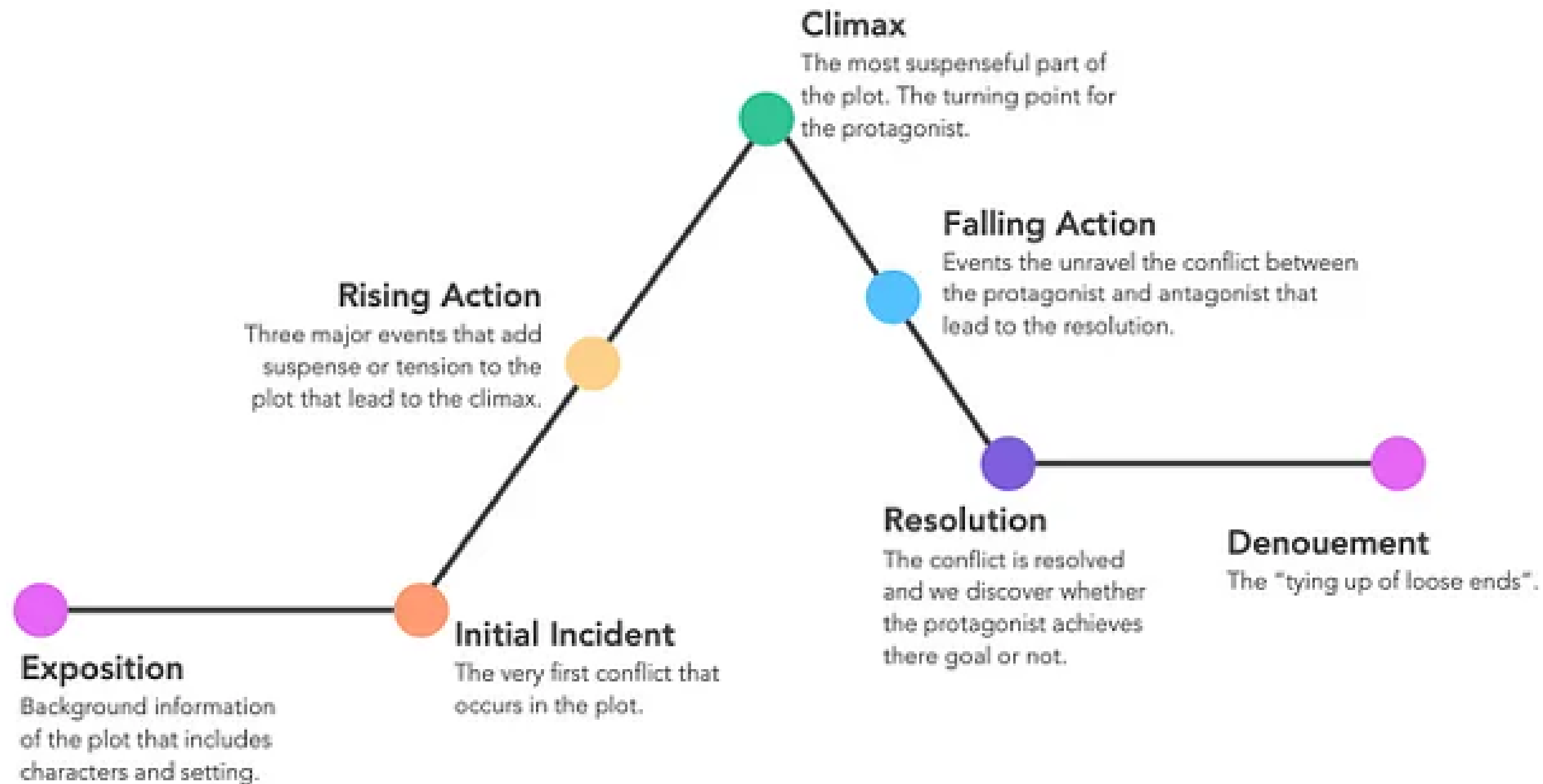


# Diskutujte se studenty

Různé typy příběhů a jak se příběhy rozvíjí.



# 5. Psaní příběhu



# Aktivita (skupinová či individuální)

**VYBERTE TÉMA ČÍ NÁPAD:** Před tím, než začnete psát, přemýšlejte o tématu nebo nápadu, který chcete prozkoumat. Co vás zajímá? Co chcete sdělit svému publiku?

**Dělejte si během aktivity poznámky, ať své myšlenky nezapomenete.**

"Napiš, co víš. Napiš, co vidíš. Co cítíš, co si představuješ. Napiš, co si pamatuješ. Napiš, co jsi zapomněl. **Jen piš.**"

**Mark Twain**



# Aktivita

## TYP PŘÍBĚHU?

Můžete se vrátit ke seznamu typů příběhů.

**NÁPADY A PLÁNOVÁNÍ:** Jakmile máte téma, přemýšlejte o nápadech na váš příběh. Zapište cokoli, co vám přijde na mysl, i když se to zdá bláznivé nebo nesouvisející. Poté si zorganizujte své nápady do plánu nebo kontury. To vám pomůže zůstat soustředění a zajistit, že váš příběh má jasný začátek, střed a konec.

**VYTVOŘTE NEZAPOMENUTELNÉ POSTAVY:** Postavy jsou srdcem každého příběhu. Věnujte čas vytváření zajímavých, vícedimenzionálních postav, o kterých se čtenáři budou zajímat.

Dejte jim unikátní osobnosti, pozadí a motivace.

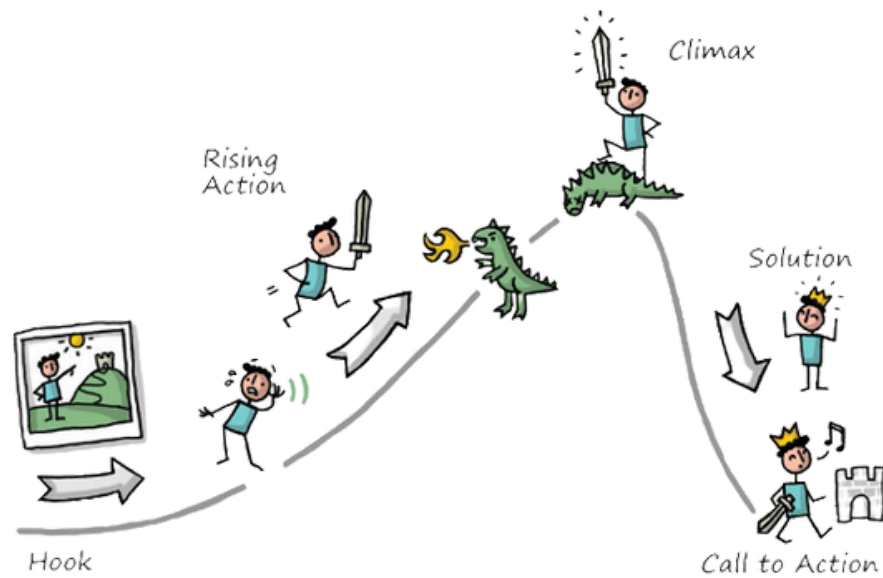
**POUŽITÍ JAZYKA:** Používejte živý jazyk, abyste příběh oživili. Popište prostředí, emoce postav a události detailně.





Můžete využít kreativní nákupní seznam, který vygenerovala AI - zvýrazněte všechna přídavná jména, popisy atd., abyste ukázali, jak obohatit příběh.

**ROZVÍJEJTE ZÁPLETKU:** Váš příběh by měl mít jasný začátek, střed a konec. Vytvořte napětí a konflikt, abyste udrželi čtenáře zapojené. Zvažte použití zvrátů v ději nebo překvapení, které udrží čtenáře ve střehu.



**UPRAVTE A PROVEĎTE REVIZI:** Jakmile dokončíte svůj první návrh, jděte zpět, upravujte a revidujte své dílo. Hledejte pravopisné chyby a ujistěte se, že váš příběh má hladký průběh.

**SDÍLEJTE SVÉ DÍLO:** Nakonec svůj příběh sdílejte se spolužáky. Řekněte si o zpětnou vazbu přátelům, rodině či učitelům a použijte ji ke zdokonalení svého příběhu.

*Pamatujte, psaní příběhu může být kreativní činnost při níž si užijete spoustu zábavy. Nebojte se riskovat!*

# Jak napsat pohádku?

Překlad ANJ: <https://www.renenekuda.cz/jak-napsat-pohadku-podrobny-navod/>

**Níže je detailní průvodce psaní pohádek. Přípravná fáze zabere 15 minut a je rozdělena do 7 jednoduchých kroků:**

**Potřebný čas: 15 minut**

# Jak napsat pohádku

## MORÁLNÍ POSELSTVÍ

Jaké morální poselství má příběh přinést? Mnoho pohádek je o vítězství dobra nad zlem, ale váš může být o něčem úplně jiném. Například, že bychom si měli pravidelně čistit zuby. Tento první krok je extrémně důležitý, proto prosím otevřete svou učebnici na patřičné straně a vyplňte morální poselství svého příběhu. Pokud sledujete video, stopněte ho dokud tento bod nedokončíte.

## POSTAVY

Na počátku jsme zmínili postavy jako stavební kameny příběhů všech typů, včetně pohádek. Hlavní je, že potřebujete hrdinu, který bude veškeré dění příběhu prožívat. Bude to někdo, koho budou mít čtenáři rádi a s nímž budou soucítit. V pohádkách jde obvykle o princeznu (Sněhurka či Popelka). Může se také jednat o mluvící židli, skřítku či kočku. V pracovním sešitě máte několik sloupců s postavami. Vytvářejte další. A nezapomínejte, že ne všechny postavy jsou dobré - alespoň jedna by měla být zlá, např. čarodějnice, drak či vlkodlak.

# Jak napsat pohádku

## **PROSTŘEDÍ A ČAS**

Kdy a kde se bude váš příběh odehrávat? V temném lese, malé vesnici či daleké jeskyni? Pokuste se popsat místa, která navštíví váš hrdina. Pamatujte, v pohádkách se často hovoří o magických předmětech, kouzlech a divných stvořeních, jimiž můžete obohatit svůj pohádkový svět. Dám vám jednu dobrou radu—pokuste se popsat tento svět pěti lidskými smysly, tedy ne jen zrakově, ale čichem, chutí, zvukem a hmatem.

## **PROBLÉM, ZÁPLETKA**

Pamatujete na 3 stavební kameny příběhu? Máme již postavy, prostředí a čas. Nyní je čas se soustředit na události, které se v příběhu odehrají. Následující 3 kroky vás mohou provést procesem přípravy. Nejdůležitější je problém/zápletka. Váš hrdina by měl mít určitý cíl, jako např. osvobodit princeznu, najít ztracený amulet či zlomit kletbu. Je také důležité vymyslet, kdo v tom hrdinovi bude bránit. Může jím být další postava - drak či zlý duch či nemoc. Společně tomu říkáme "problém" či "zápletka". Prosím, zapište si svou zápletku do dvou sloupců v pracovním sešitě.

# Jak napsat pohádku

## DRAMATICKÉ UDÁLOSTI

Je čas na zápletku. Vymýšlejte dramatické situace, které se ve vaší pohádce objeví, se zapojením postav, prostředí a času, a problému. Hrdinova cesta by měla být **plná překvapení a zvrátů**, ale vše by mělo vést ke **konečnému vyřešení**. Jaké překážky hrdina potká na cestě? Jak je vyřeší? **Napiš** vše, co tě napadá, zdokonalit to můžeš to můžeš poté. poté.

## VYŘEŠENÍ

Nakonec má každá pohádka vyřešení nastoleného problému. Jak hrdina vyřeší problém? Jaké z příběhu plyne ponaučení? Ujistěme se, že vyřešení je dostačující. Je také důležité, aby všechno bylo důsledně popsáno.

## KONTROLA

Gratulujeme, napsali jste svou první pohádku. Ale předtím, než bude hotova, ujistěte se, že si ji znovu přečtete a zdokonalíte ji v detailech. Zkontrolujte gramatické a pravopisné chyby, a ujistěte se, že vše dává smysl. Můžete také požádat jinou osobu, aby si vaši pohádku přečetla, a požádat ji o zpětnou vazbu. Poté, co uděláte nezbytné změny, **vaše pohádka bude připravena** na to, abyste ji sdíleli se světem!

# Divadlo

## Cíle lekce:

- Studenti kreativně přepíše klasickou divadelní hru.
- Studenti rozpoznávají klasické divadelní žánry (tragédie, komedie, tragikomedie).
- Studenti popíše hlavní rysy divadelních her.

## Oblasti učení se:

- Jazyk a komunikace: žáci rozpoznávají jazyk použitý v divadelních hrách, verbálně a neverbálně komunikují myšlenky vytvořené
- Lidé a společnost: žáci tvoří postavy v rozličných sociálních rolích.
- Umění a kultura: žáci identifikují rozličné divadelní žánry, popisují hlavní rysy divadla, učí se o klasickém dramatu.

## Délka:

10 - 15 vyučovacích hodin (v závislosti na druhu a délce hry)

## Pomůcky:

Slovníky, scénář, videa (profesionální a umělecká)

# Divadlo

## Úvodní otázky:

- Byli jste někdy v **divadle**?
- Jaké divadelní hry znáte?
- Víte, jaké žánry divadelních her existují?
- Znáte nějaké pojmy spojené s **divadlem**? (Pokud ne, zeptejte se jich na tyto pojmy - scéna, monolog, dialog, kulisy, etc.)

Po všech otázkách následuje skupinová diskuse a její ukončení.

## Práce s ukázkami textu:

- Na základě předchozích otázek studenti přiřazují ukázky z divadelních her k žánrům. **Brainstorming** - jak se vizuálně liší text divadelních her od prozaických textů?
- Použij barvy k vyznačení náležitostí dramatu (postavy, scénické poznámky, atd.)

## Výběr divadelní hry:

- Výběr žánru k adaptaci a selekci určité divadelní hry (užití Romea a Julie).



# Divadlo

## Domácí úkol:

- Seznamte se se zvolenou divadelní hrou.

## Příprava přepisu:

- Zvolte si prostředí a čas, v němž se bude vaše adaptace hry odehrávat. Identifikace klíčových scén a vlastností postav. **Originální příběhová linka** a hlavní postavy by měly být rozpoznatelné i v adaptované verzi.

## Přepis hry:

- Jednotlivci či skupiny přepíší jednotlivé scény originálního scénáře dle kritérií, na kterých se dohodli. Je možné použít on-line nástroje a sdílené dokumenty.

## Možné přepisy originální verze:

- Změna času, kdy se hra odehrává: Každé období má svá specifika (**jazyk, zvyky, chování, politická a kulturní situace, technologie, atd.**). Tyto náležitosti musí být zapracovány do výsledného příběhu.

Například, Romeo a Julie odehrávající se v období 2. světové války - Romeo je Nacistou, Julie Židovka.

# Divadlo

## Alternativní konec:

- Pokud se změní konec, celé vyznění hry se změní. Výhoda je kratší časový úsek.

Např. alternativní konec Romea a Julie: umře jen jeden z nich, neumře žádný z nich - jak by mohl příběh pokračovat? **Výměna či přidání nové postavy**: změna postav či zápletky významně změní hru.

Např. jak by se vyvíjela zápletko Romeo a Julie, kdyby: postava Chůva byla odňata z příběhu? Pokud by Chůvu nahradil zahradník? Kdyby na Juliině straně nebyla jen chůva, ale také zahradník?

## Ukončení příběhu:

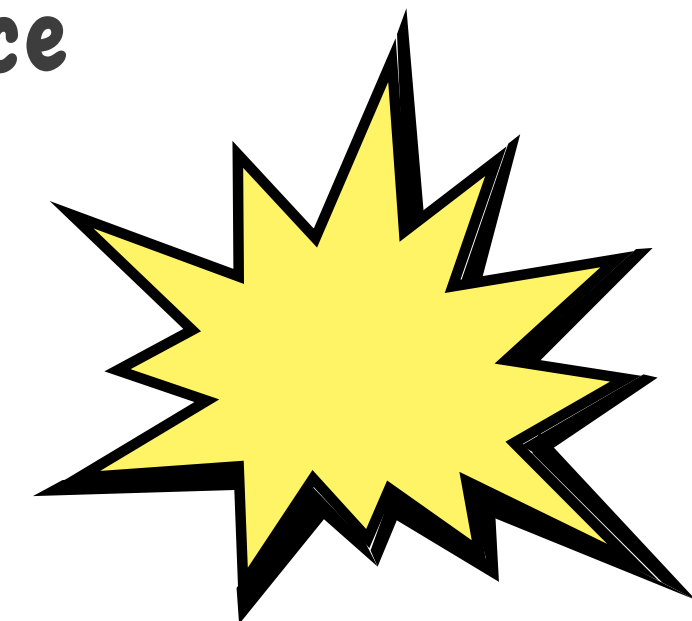
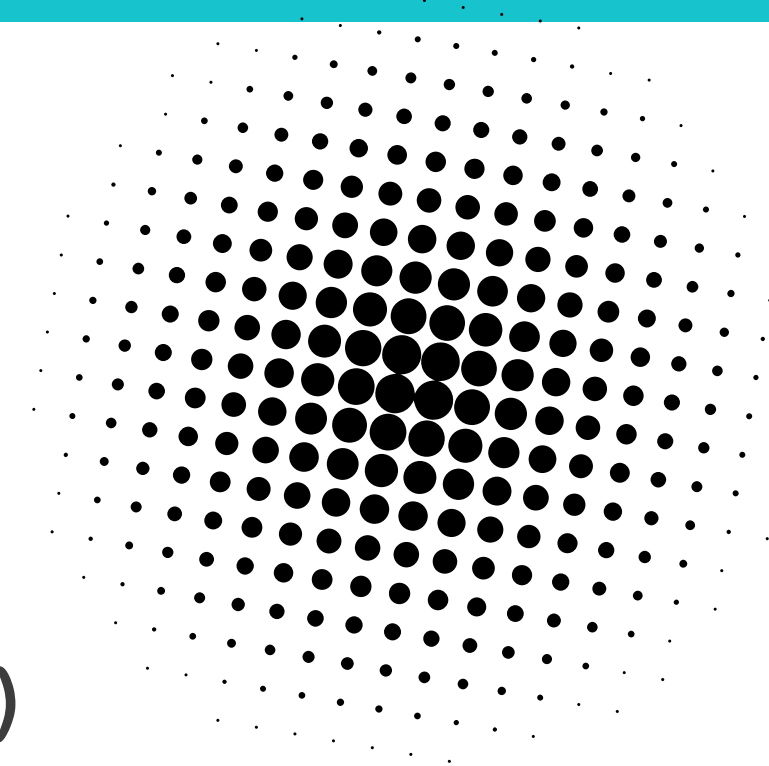
- Příběh má logickou zápletku a její vyústění/uzavření.
- Postavy se vyvíjejí a jednají na základě motivace.
- **Oprava chyb**

The  
End

# Doporučení pro tvorbu komiksu



Psaní a tvorba komiksu je kreativní proces, který kombinuje jak verbální psaní storytelling tak vizuální umění. Obsahuje chronologicky (v chronologickém sledu) jdoucí scény vyjádřené v obrazech. Komiks může být didaktickým nástrojem, který může výukový materiál více zpřístupnit žákům či jej zjednodušit.



# Výhody

1

Pomáhá  
žákům  
pochopit  
význam  
studijního  
materiálu

2

Odstraní  
stres během  
učení

3

Žáci si scény  
spojují se  
svými  
vlastními  
zkušenostmi,  
znalostmi a  
porozuměním  
učebního  
materiálu

4

Rozvíjí  
kritické  
myšlení,  
představivos  
t, kreativitu a  
vyjadřovací  
dovednosti

5

Pokud  
vytvořen on-  
line, může  
zvuk přispět  
ke zvýšení  
intenzity  
prožitku

6

Zpracovává  
kurikulum z  
mnoha  
perspektiv

# Nevýhody

1

Vyžaduje  
umělecké  
dovednosti

2

Grafické  
programy pro  
tvorbu on-  
line

3

Některá  
zařízení  
(např.  
čtečky)  
nepodporují  
grafické  
programy pro  
tvorbu  
komiksu

4

Učitel  
nezvládne  
naplnit cíle  
práce s  
komiksem

5

Tvorba  
komiksu bez  
hlubšího  
promyšlení

6

Zdůraznění  
jen jednoho  
komponentu  
(měla by být  
rovnováha  
mezi  
odbornými a  
laickými  
komponenty)

# Doporučení pro tvorbu komiksu

**Zde je několik tipů pro vytvoření zajímavého příběhu:**

## **NÁPAD, PROMYŠLENÍ ZÁPLETKY**

- Je důležité vybrat si téma, které vás zajímá a rozhodnout se, zda se bude jednat o příběh plný dobrodružství či příběh s hlubším poselstvím.
- Vytvořte postavy, každá z nich by měla mít: **jméno, vzhled, osobnost** a vlastnost, která ji bude odlišovat od ostatních nebo něco, co ji bude spojovat s ostatními postavami příběhu.
- Rozvažte si, kolik bude komiks obsahovat obrázků.

## **NÁSTIN PŘÍBĚHU**

- Umístit příběh do prostředí a času, **promyslet klíčové momenty, které** se v příběhu odehrají, zvážit jakým směrem příběh půjde.

## **ROZDĚLTE DO OBRAZŮ**

- Rozdělte příběh na obrázky, v nichž se odehrává děj. Každý obraz obsahuje konkrétní informace či události.
- Napiš text (scénář) k jednotlivým obrazům komiksu - je nutné vyjádřit své myšlenky srozumitelně a v celistvém textu.
- Dialog, monolog, popis scény, atd.

# Doporučení pro tvorbu komiksu

## Zde je několik tipů pro tvorbu komiksu:

### STORYBOARD (příběhová nástěnka)

- Jedná se o set ilustrací, které vizualizují příběh
- Pomůže plánovat jednotlivé scény a veškerý layout příběhu
- Propiska, papír, tužka či online grafická zařízení mohou být použity
- Může obsahovat kresby, text, popisky, které informují o dialogu či akci v každém z obrazů
- Soustředte se na pozadí, postavy, expresi, tvar a velikost postav a věcí, styl, jímž kreslíte, umístění textových bublin s projevy

### DODATEČNÉ ELEMENTY

- Jedná se o detaily, jako **emotikony** zvuků, emoční projevy, různé fonty, typy, barvy, odstíny (mohou přidat pozitivní vlastnosti do kreseb, aby byla vytvořena iluze 3D prostoru), expresivní pózy postav, (tvorba nálady, emocí)

### VIZUALIZACE JEDNOTLIVÝCH OKEN

- Pracujeme postupně, řídíme se přitom zápletkou a základní kompozicí, již jsme si naplánovali
- Vyhradíme si dostatek místa na textové bubliny

# DOPORUČENÍ PRO TVORBU KOMIKSU

**Zde je několik tipů, které vám pomohou v tvorbě komiksu:**

## TEXTOVÉ BUBLINY

- Volba stylu textu a stylu bublin záleží na několika okolnostech
- Ovlivňují čitelnost a estetiku dojmu, který zanechá celé dílo

### Důležité faktory:

**Velikost a umístění:** dostatečná velikost obrázku a umístění bublin (větší značí důležitost pro děj a menší jsou vhodné pro běžnou řeč)

**Tvary:** např. kruhové bubliny se používají pro přímou řeč, obdélníkové a obláčky jsou vhodné k použití pro myšlenky postav a vnitřní dialogy

**Barva:** barevné textové bubliny odpovídají **emocím postav** (např. červená hněv, modrá smutek)

**Styl textu:** Font může ovlivnit celkový tón a vyznění komiksu. **Může zprostředkovat vypětí situace, drama, atd.**



# DOPORUČENÍ PRO TVORBU KOMIKSU

**Zde je několik tipů, které vám mohou pomoci s tvorbou zajímavého příběhu**

**Rozložení textových bublin:** je velmi důležité a může ovlivnit způsob, jakým čtenáři vnímají dialog. Např. bubliny umístěné vedle sebe značí dialog mezi dvěma postavami, a bubliny které jsou umístěny na sobě, uvádí myšlenky postav

## REVIZE PŘÍBĚHU A JEHO DOKONČENÍ

- Ujistěte se, že má příběh logickou strukturu a logické pořadí myšlenek
- Postavy a prostředí by měly vypadat neutrálně
- **Opravte chyby**
- Přidejte barvy a odstíny celému příběhu



# Reklamy

## Cíle lekce

### Studenti

- vysvětlí funkce reklamy
- popíší typy reklam
- znají různé typy reklam a jejich užití v praxi
- vytváří své vlastní reklamy
- opakuji komparativa a superlativa přídavných jmen

### Oblasti vzdělávání:

- Jazyk – studenti poznají manipulativní komunikaci reklam a přistupují k ní kriticky
- Společnost – studenti vyjadřují své názory na to, jak reklamy ovlivňují lidské jednání
- Délka projektu: 3 - 4 vyučovací hodiny (lekce)
- Didaktické pomůcky: pracovní listy (či karty), video, fotografie, billboardy, iPady, smart phony, tabule



# Reklama

## Úvod



### Zptejte se studentů na následující otázky:

- Jaké reklamy si pamatujete?
- Jaké reklamy se vám nejvíce líbí a proč?
- Přiměla vás nějaká reklama koupit si nějaký produkt? Pokud ano, jaký produkt jste si koupili díky reklamě?

### Co je reklama?

Ukažte studentům 3 typy billboardu či 3 videa (jednu reklamu, jeden politický projev, jedno video se sociální tematikou) a nechte je diskutovat o jejich účelu. Své názory musí zdůvodnit.

### Typy reklam

Připravte pracovní listy či karty s různými druhy reklam, studenti s nimi pracují ve skupinách. Každý skupina porovnává různé typy reklam dle jejich přesvědčivosti (od nejvíce přesvědčivých po nejméně přesvědčivé). Měli by vysvětlit svůj názor a jmenovat výhody a nevýhody každého typu reklamy.

# Reklama

Pracovní listy, karty (s následujícími typy reklam):

TV spoty

Internetové reklamy

Nápisy na zastávkách,  
nádražích

Spoty v radiu

Reklamy na sociálních  
médiích

Propagační materiály

Billboardy

Spam

Letáky

Reklamy v časopisu

Reklamy v kině

Reklamy v novinách

Reklamy v hromadné  
dopravě



# Reklamy

Studenti zjišťují, jaké nástroje a druhy přesvědčování jsou využity v různých typech reklam (předem je požádejte, aby si přinesli média, na kterých jsou dostupná reklamní sdělení).

**PŘÍKLADY**

opakování

doporučení

nabídka slevy či dohody

smysl pro humor

sdílené hodnoty

pozitivní obrazy a asociace

kreativita a zapamatovatelnost

srovnání

imitace a identifikace

reklamní slogany

zburcování k akci

tradice

trendy témata

storytelling (vyprávění příběhů)

vizuální a zvukové efekty

statistika

práce s emocemi

předávání informace na míru tomu, kdo je přijímá

# Reklama

## Zadejte do AI + diskuze

Zadejte do **AI** požadavek na vytvoření **efektivní videoreklamy** a požádejte studenty, aby diskutovali o tom s čím souhlasí a s čím nesouhlasí.

## Studenti tvoří vlastní video či zvukovou reklamu či plakát (ve skupinách).

Rozdělte studenty do skupin, instruujte je k tomu, aby vytvořili vlastní reklamu, požádejte je, ať použijí alespoň 5 superlativ a 5 komparativ přídavných jmen (nejzajímavější, nejsvětlejší). Důležité je, aby splnili kritéria dobré reklamy a dodržovali všechna etická pravidla a nepoužívali falešné, nemorální informace.

- Vyberte si **téma**
- Vyberte typ reklamy
- Jaká je cílová skupina reklamy?
- Připravte vlastní reklamu za použití technologií...
- Sdílejte svou práci, připravte si prezentaci...
- Evaluujte sebe i své spolužáky



**Domácí úkol** - Všimněte si, kolik reklam uvidíte během jednoho dne a na jakých platformách se vyskytují.

# Příklady reklam



# Sources

## Tvůrčí psaní:

- <https://www.cultureamp.com/blog/icebreaker-games-for-work>
- <https://blog.slido.com/would-you-rather-poll-questions/>
- <https://www.dramanotebook.com/drama-games/yes-and/>

## Divadlo:

- <https://www.shakespeare.org.uk/explore-shakespeare/shakespedia/shakespeares-plays/romeo-and-juliet/>
- [https://www.youtube.com/watch?v=tSfExfrPloI&t=1s&ab\\_channel=ShakespeareBirthplaceTrust](https://www.youtube.com/watch?v=tSfExfrPloI&t=1s&ab_channel=ShakespeareBirthplaceTrust)
- [https://www.youtube.com/watch?v=cvgHjgNjfAg&t=1s&ab\\_channel=mrjoel2142](https://www.youtube.com/watch?v=cvgHjgNjfAg&t=1s&ab_channel=mrjoel2142)

## Komiks:

- <https://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-4>
- <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html>
- <https://www.storyboardthat.com/cs/articles/e/create-komiksy>
- <https://www.creativosonline.org/cs/como-hacer-un-comic.html>

## Reklama:

- <https://media.illinois.edu/what-do-we-know-about-political-advertising>
- <https://neilpatel.com/blog/persuasive-commercials/>
- Marek Mičienka, Jan Jiráček a kol. : Základy mediální výchovy
- <http://ccestina.blogspot.com/2012/05/reklama.html>