

SIT-COM

Lekci připravili: Štěpánka Nová, Petra Svobodová, Lukáš Mašek

Pojetí EV

Estetická výchova by měla přispět k rozvoji kreativity, originality a realizované bloky a projekty by měli žáky obohatit v oblastech kulturních i uměleckých. Studenti se budou orientovat na poli kultury a umění.

Studenti

Tento blok je sestaven pro první ročník gymnázia (první pololetí). Blok je třetím v pořadí ze tří bloků o filmu.

TP na celý rok bude sestaven tak, že každý měsíc se učitel zaměří na jedno téma, například divadlo, film, hudba,...

Ve druhém ročníku by se tyto oblasti rozebírali podrobněji (například surrealismus ve filmu, nebo klasické divadlo, apod....).

Počítáme s hodinovou dotací 12hodin na měsíc (3 hodiny na týden).

Struktura lekce

Dva bloky, každý po 90-ti minutách.

Cíle

Co se týče cílů naší výuky, tak se zaměřujeme na to, aby žáci měli povědomí o sit-comu. Jejich znalosti by měli být jak teoretické, tak i praktické (žáci se pokusí sehrát scénku, která bude na téma sit-com). Výklad teorie sit-comu bude základní. Žáci ho dostanou na pracovních listech, které budou mít u sebe a budou je moci použít k přípravě na čtvrtletní test. Zvolené aktivity podporují u žáků tvůrčí činnost, kreativitu i originalitu. Vedou k poznání klíčových znaků sit-comu.

Výukové metody

Co se týče naší výuky, tak jsme použili několik metod (klasické, aktivizační i komplexní):

- brainstorming
- práce s textem a obrázky
- předvádění
- diskuze
- inscenace
- atd.

Brainstorming

Cílem našeho brainstormingu je to, že uvedeme studenty do tématu a aktivizujeme je k dalším činnostem.

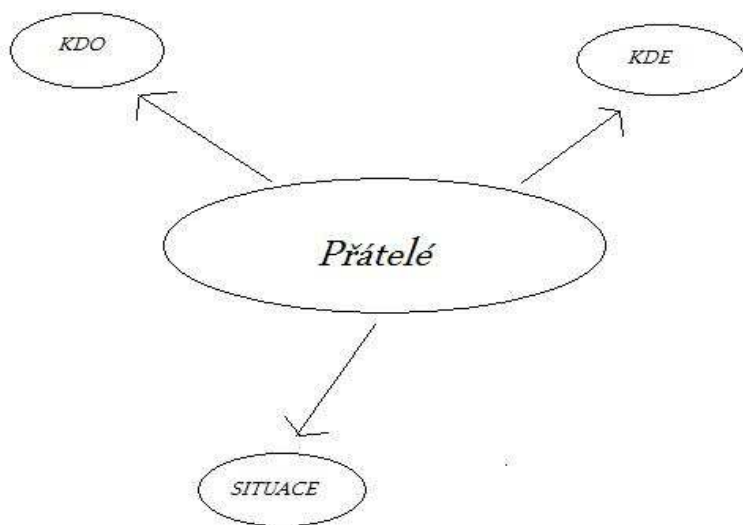
Učitel nejprve napíše dané téma na tabuli a poté se studentů zeptá, co si o něm myslí? Musí jim pomoci i různými otázkami jako například: Co vás jako první napadne k pojmu sit-com? Znáte nějaký sit-com? Co slovo sit-com podle vás znamená? Jak na Vás sit-com působí? Atd. Začíná spontánní diskuze studentů, studenti mohou vyslovit svůj názor a učitel jej zapisuje na tabuli, když žák chce, může svůj nápad na tabuli napsat sám – záleží na třídě. Nápady a asociace se na tabuli píší proto, aby byly všem na očích.

Brainstorming zakončíme souhrnem všech nápadů. Učitel se za pomocí studentů snaží zvýraznit nejpodstatnější asociace – může využít i barevných kříd (fixy) a podtrhnout. Například názvy sit-comů budou potřeny červeně, znaky a rysy modře, ostatní žlutě atd. Studenti se díky barvám budou v textu na tabuli lépe orientovat.

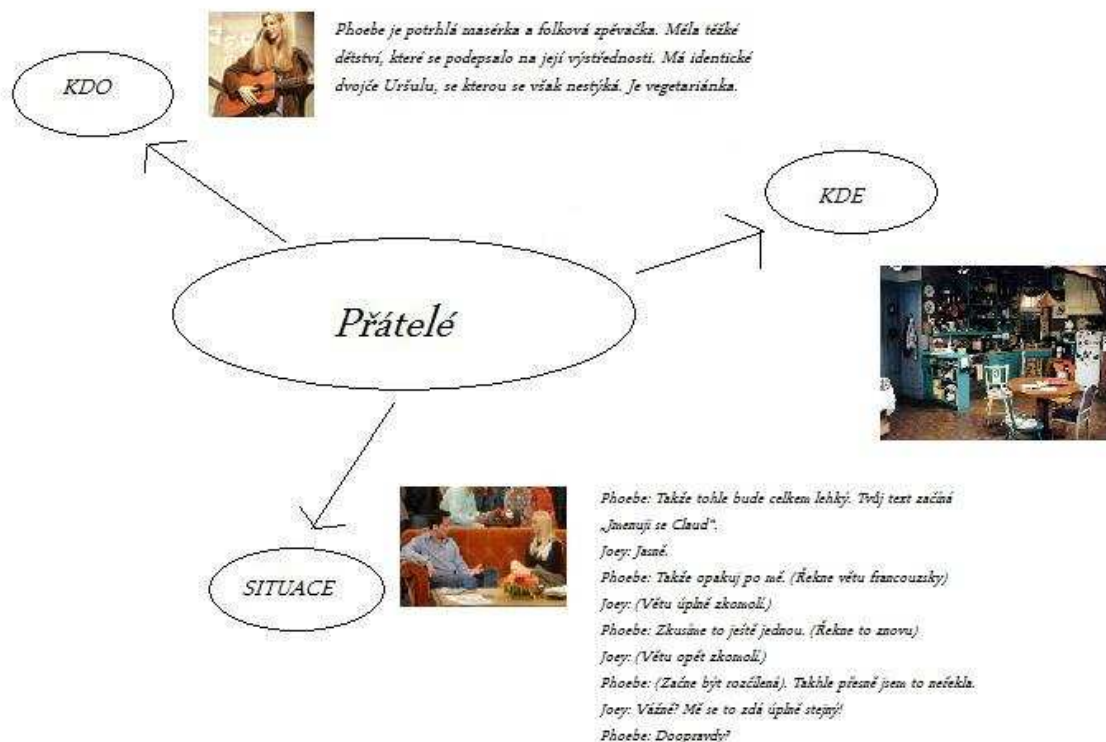
Po brainstormingu následuje další aktivita, která rozšiřuje zadané téma. Studenti by měli být zaktivizovaní a motivovaní (jelikož někteří se dozvěděli i rozšiřující informace díky svým kolegům).

Myšlenková mapa

Žáky rozdělíme do třech skupin po čtyřech až pěti žácích (podle počtu přítomných). Každé skupině rozdáme jednu obálku. Obálka bude nadepsána názvem tématu (téma vždy tvoří název jednoho z vybraných sit-comů) a obsahovat další textový a obrazový materiál, se kterým budou žáci pracovat v myšlenkové mapě. Doprostřed papírových archů, které jsou rozdány ještě před rozdělením obálek, žáci zanesou své téma a dle pokynů učitele ho s ohledem na dostatek místa rozšíří o kolonky KDO, KDE a SITUACE (viz obrázek níže).



Žáci rozdělají obálky, kde naleznou jmenovitě označené profilové obrázky postav, několik blíže neoznačených obrázků obvyklých míst a rovněž několik obvyklých scén ze seriálu. V obálce naleznou i papírové ústřížky s krátkou charakteristikou každé z postav a dialogy, odpovídající vyobrazené situaci. Jejich úkolem bude nejprve přiřadit k sobě správně obrazový a textový materiál a zanést ho (resp. nalepit) do myšlenkové mapy. U kolonky KDE pak musejí na základě obrázků domyslet či uhádnout každé z míst a dopsat ho tam. A rovněž krátce popsat situaci, kterou odvodí na základě dialogů (ukázka viz obrázků níže).



Dokončené výtvořky se vyvěsí na tabuli a každá skupina představí a popíše svoje téma. Ostatní si mezitím budou do tabulky v pracovním listě zapisovat stručné údaje o postavách, místech a situacích prezentovaného sit-comu. Na základě záznamu v tabulce vytvoří každý z žáků závěrečné shrnutí ke každému z témat dle uvedených otázek.

Odpovědi na otázky v tabulce se poté vzájemně prodiskutují s vyučujícím. Diskusi učitel povede se záměrem definovat sit-com. Žáci si během diskuse sami zapíší hlavní definice sit-comu do pracovního listu.

Dokončení ukázky a diskuze

Promítne se ukázka. Po skončení ukázky jsou žáci vyzváni, aby do volného místa v pracovním listě ukázku dokončili a dořešili vzniklý konflikt. Přitom se budou co nejvíce snažit přiblížit se pravdivému konci. K tomu využijí teoretické znalosti o sit-comu z předešlého bloku. Charakteristiky postav a klíčové informace o seriálu Přátelé budou krátce popsány v pracovním listu. Potom, co všichni žáci dopíší, budou někteří z nich vybráni, aby představili svůj konec. Ve zkrácené verzi je vyučující napíše na tabuli a bude se tázat, zda má někdo další podobný konec příběhu. Vyučující vyznačí některé z verzí a vede diskusi s žáky, proč ten který by měl zpodobňovat závěr ukázky. Diskusi cíleně vede tak, aby žáky inicioval uplatňovat dosavadní poznatky. *Např. Podle Pavla ukázka skončí tak, že Phoebe všechny uklidní a Rossovi s Rachel rozumně vysvětlí, že není důvod k takovým scénkám. Její chování vyplývá z Phoebiných charakteristických povahových vlastností. Souhlasíte s tímto názorem? Jakým jiným způsobem by to Phoebe popřípadě mohla vyřešit, víme o ní dále, že* Po společné diskusi vyučující promítne konec ukázky a porovná diskutované konce s koncem reálným. Vyjádří, že řešení konfliktů je jednou z nejdůležitějších pasáží v sit-comu. Řešeny jsou vcelku typicky, avšak humorně a s jistým nadhledem.

Teorie (viz. PL)

Pracovní list je jako příloha ve spodní části práce.

Hra

Po třech hodinách, kdy se žáci budou věnovat sit-comu (jak teoreticky, tak pomocí aktivit) budeme chtít, aby si ucelili svoje myšlenky a zároveň se navzájem pobavili a uvolnili.

Cílem hry:

Cílem je opakování, ucelení si myšlenek, konečná reflexe a uvolnění se.

Pokyny:

Žáci se rozdělí do několika skupin (nejlépe cca po 4). Samozřejmě záleží na počtu studentů ve třídě. Učitel vysvětlí pravidla hry! (Tato část je velice důležitá a odvíjí se od ní správný průběh aktivity.)

Každá skupina si vylosuje jednu obálku. V obálce se budou nacházet 3 podstatné informace: prostředí, postavy a situace (obálku se zadáním ukážeme během prezentace). Za pomocí těchto informací se žáci domluví, kdo bude jaká postava a budou se snažit vymyslet a sehrát krátkou scénku. Na přípravu budou mít cca 15-20 minut. Každá skupina sehraje krátkou scénku, s tím, že další skupiny si udělají jen stručné poznámky o tom, jaká byla asi situace, jaké bylo prostředí a postavy. Po předvedení všech scének proběhne reflexe (s pomocí zapsaných poznámek studentů), studenti řeknou, čím se jejich scénka i scénka ostatních podobala či nepochodala sit-comu, dále dojde k zopakování a uvědomění si základních principů sit-comu atd.

Během příprav a nacvičování scének učitel samozřejmě obchází jednotlivé skupiny a snaží se jim poradit či vysvětluje jakékoli vzniklé nejasnosti. Učitel každopádně musí brát v úvahu rozumové a mentální schopnosti všech žáků.

Studentům v přípravě scénky napomůžeme i různými rekvizitami či oblečením, které jim doneseme a zapůjčíme.

Zadání v obálce:

Postavy budou typizované, prostředí bude „klasické“ a situace bude každodenní. (Typy postav jsme se snažili trochu ozvláštnit, aby scénka mohla být „vtipná“).

Příklady zadání:

Situace: vlas v polévce při nedělním obědě; dvě kamarádky probírají nové boty třetí kamarádky Jany; Jarda chce pozvat spolužačku Zuzku na rande;

Prostředí: kuchyň; kavárna; škola

Postavy: syn, nahluchlý děda, maminka, hlava rodiny otec; Závistivá Olina, lehkomyšlná Květa, krásný číšník Emil; nesmělý Jarda, sebevědomá Zuzka

Tuto hru bychom zařadili jen u třídy, kterou už známe, a u které se dá předpokládat alespoň částečná spolupráce. Pokud studenti nejsou dostatečně hraví, tak by tato aktivita nesplnila svůj cíl z celé části – žáci by se neuvolnili a nezasmáli. Třídě, o které víme, že by ji tato hra neoslovila, zvolíme jinou aktivitu – šitou na míru.

Hodnocení

Co se týče hodnocení studentů, tak jsme se inspirovali knihou *Hodnocení v současné škole*; J. Slavík. (Při hodnocení je důležitá cílenost, systematickost, efektivnost a informovanost.)

Žáci budou s hodnocením seznámeni na začátku bloku (stručně jim bude řečeno, za co a proč budou hodnoceni). Nejdůležitějším bodem v hodnocení bude to, že studenti budou během jednoho pololetí psát dvě písemné práce (test), kde bude zahrnuta látka z každého bloku, což znamená, že ve čtvrtletní práci se objeví i nějaká ta otázka, která se zaměřuje na sit-com.

Při hodnocení aktivit a pozornosti žáků během bloku se předpokládá, že žáky nemáme první hodinu, ale stýkáme se s nimi častěji a učíme je už nějakou dobu – proto jsme schopni žáky odhadnout a víme, zda se v dané aktivitě snaží či nesnaží, jestli jsou schopni se zapojit atd. Žáka, který nespolupracuje, můžeme v průběhu hodiny nějakým způsobem motivovat a usnadnit mu začlenění se, toto mu může pomoci a jeho negativní přístup se poté nemusí odrazit na celkovém hodnocení.

Jsme si naprosto jisti, že se v průběhu vyučování vyhneme holistickému typu hodnocení a budeme se zaměřovat na to, zda se studenti snaží být kreativní a snaží se spolupracovat.

U poslední hry, kde studenti pracují ve skupinách, budeme hodnotit originalitu, jedinečnost, průběh přípravy na scénku, práci ve skupině atd. Toto hodnocení proběhne po celé aktivitě. Může se promítnout i v diskuzi, která bude zároveň reflexí celého bloku.

Z tohoto popisu vyplývá, že naše hodnocení bude ústní a proběhne během výuky a v závěrečné reflexi. Studenti budou zároveň hodnoceni i ve čtvrtletní práci, kde uplatní své vědomosti z tohoto i ostatních bloků (hodnocení testu bude pomocí známek 1-5).

Sit-com

Co je to sit-com?

- formát televizního vysílání – poprvé v USA a Británii v polovině 20. století
- představuje určitou skupinu postav, která je konfrontována s určitou situací, kterou je nucena řešit
- prostředí i situace jsou divákům blízké
- postavy jsou typizované a mají svůj jasný charakter (většina postav je divákům sympatická)
- diváci se s postavami i s jejich problémy mohou ztotožnit
- základním prvkem vyprávění je dialog

Tři základní pilíře úspěšného sit-comu:

- jasně definovaná koncepce
 - vynikající scénář
 - kvalitní herecké obsazení
- obvykle půlhodinový formát (v závislosti na zemi mezi 22 – 28 minutami)
 - jedním z nejcharakterističtějších znaků je žánrová předvídatelnost
 - specifickým druhem sit-comu je tzv. britcom – britský sit-com charakteristický svým britským humorem, absencí přidaného smíchu aj.

Něco z historie

- vznikl z rozhlasového vysílání ve 20. letech 20. století, v 50. letech do televize
- první sit-com – I love Lucy (americká stanice CBS 1950)
- prvním tématem byla rodina – vzpomínání na 2. světové války, střední vrstva teprve vznikala, diváci zde našli to, o čem snili
- nejprve dodatečně přimícháván smích, poté se natáčelo před živým publikem, smích budil dojem živého vysílání, na které byli lidé z rozhlasu zvyklí
- sit-com má blíže k divadelní konverzační komedii než k TV inscenaci
- seriál MASH vysílán ve VB s odstraněným smíchem
- první zahraniční sit-comy se začaly v Čechách objevovat se vznikem TV Nova, důvodem bylo levné zaplnění vysílacího času (Step by step, Alf, Cosby show, Ženatý se závazky,...)

Český sit-com

- první československý tv pořad nesoucí znaky sit-comu – Taková normální rodinka (1971) ale příliš málo dílů a dlouhá stopáž, dále Chalupáři, Tři chlapi v chalupě, ...
- první opravdový pokus o sit-com – TV Nova – Nováci 1995, Nováci II 1996 – neúspěch
- Hospoda – divácky úspěšnější, ale kritiky nehodnocena dobře
- Česká televize vytvořila sit-com Duch český – ne příliš úspěšný
- žánrově nejčistší český sit-com – Comeback

Čas	Aktivita	Cíl	Co se děje	Instrukce	Pomůcky
1. část bloku (90 minut)					
2	Administrativa	Plnění povinností.	Zápis do TK.	-	TK
3	Zklidnění třídy a uvedení tématu	Uklidnit třídu a seznámit žáky s průběhem výuky.	Třída se uklidňuje.	Klid! V následující dvouhodině nás čeká	Vzduch☺
10	Brainstorming	Co je sit-com? Uvědomění si a zjištění nových informací.	Řekneme pravidla brainstormingu a napíšeme zadaný „problém“ na tabuli. Začíná spontánní diskuze studentů. Mohou vyslovit svůj názor. Nápady se zapisují na tabuli, aby byly všem na očích.	Řekněte, co vás napadá k výrazu sit-com? Co si s tímto výrazem spojujete a co se Vám vybaví?	Tabule a křída.
10	Závěr brainstormingu	Zhodnotit proběhlý brainstorming a zopakovat si nápady studentů, které jsou zapsány na tabuli.	Hodnocení vyprodukovaných nápadů	Pojďme si vyznačit Vaše nejdůležitější myšlenky a nápady!	Tabule a křída.
30	Tvorba myšlenkové mapy	S pomocí rozdaného materiálu zhotovit myšlenkovou mapu a dle společných úvah ji dokončit. Žáci pracují ve skupinkách, společná diskuse vede k vzájemné interakci. Při tvorbě myšlenkové mapy uplatní žáci svoje dovednosti i kreativitu.	Do skupinek rozdá vyučující papírové archy a obálky s tématy. Dle jeho instrukcí si žáci nakreslí kostru myšlenkové mapy a poté začnou pracovat s obsahem obálky. Materiál do archů lepí a dopisují své myšlenky.	Téma, které přečtete z obálky запиšte doprostřed archu a rovnoměrně rozvětvěte o 3 další políčka KDE, KDO, SITUACE. Rozdělte obálku. Dle společných úvah se pokuste k sobě správně přiřadit obrázek a text a zaneš do míst příslušného políčka. U obrázků prostor sami uhodněte o jaká místa se jedná. U situačních obrázků na základě správně přiřazených dialogů vystihněte danou situaci jednou větou.	3 – 4 papírové archy (podle počtu skupin), tématické obálky s obsahem, fixy, lepidlo.
25	Práce s tabulkou a řízená diskuse	Doplnit tabulku, vyvodit závěry a společnou diskusí dospět k obecným definicím sit-comu. Žáci vystupují před třídou, prezentují výtvary a obhajují svá tvrzení. Práce s tabulkou udržuje jejich pozornost.	Žáci prezentují vlastní myšlenkové mapy, ostatní si zapisují do tabulky. Po skončení prezentací žáci tvoří závěr na základě otázek v tabulce.	Každá skupinka stručně představí vlastní výtvar před tabulí. Při výkladu si ostatní žáci budou zapisovat vlastní poznámky do tabulky a na závěr se pokusí odpovědět na otázky uvedené v posledním sloupci tabulky. Následně budeme společně diskutovat a hodnotit vaše závěry.	Magnety, pracovní list s tabulkou, psací potřeby.

10	Výklad teorie	Poznání teorie sit-comu.	Vyučující podává výklad.	Věnujte pozornost výkladu a doplňující informace si zapisujte do textu v pracovním listě.	Pracovní list.
2. část bloku (90 minut)					
15	Promítnutí ukázky (sit-com Přátelé)	Shlédnutí ukázky.	Promítá se ukázka.	Dívejte se na ukázku a dávejte pozor! Soustředte se na postavy, děj a především na zápletku!	Dataprojektor.
15	Dokončení příběhu	Ukázka je zastavena v místě hlavní zápletky a žáci se písemně pokusí domyslet konec příběhu. K tomu využijí vlastní fantazii, teoretické znalosti i stylistické schopnosti.	Studenti soustředěně dopisují konec příběhu.	Dokončete zápletku!	Pracovní list.
10	Čtení ukázek	Žáci mají možnost porovnat vlastní dokončení zápletky s koncem svých spolužáků. Srovnání žákům nabízí přemýšlet o dalších možnostech ukončení příběhu.	Dobrovolníci nebo vybraní jedinci přečtou svoji práci.	Přečtete svoji ukázku.	-
10	Diskuse nad závěry příběhu	Vyučující konzultuje se žáky výsledky jejich práce a vede diskusi tak, aby na základě svých vědomostí byli schopni zdůvodnit vlastní obsah práce. Žáci si zopakují hlavní znaky sit-comu z předchozího bloku.	Vyučující diskutuje se žáky jejich vlastní závěry jeden po druhém (zapisuje je zkráceně na tabuli), přičemž podněcuje jejich myšlení k dalším variantách dokončení. Odkazuje je k využití znalostí o sit-comu a informacím v úvodním popisu Přátel na pracovním listě. Vyučující se do společné diskuse snaží zahrnout co nejvíce otázek, které směřují k definičním znakům sit-comu.	Vyučující: „ <i>Pavel dokončil ukázku s domněním, že Rachel se urazí, uteče z místa a všichni po ni budou společně pátrat, dokud ji nenajdou... Má někdo podobný konec? Pavle, proč si myslíš, že se Rachel urazí, vyplývá to nějak z popisu její povahy? Domníváš se, že by byl takový závěr pro sit-com typický? Pojdme si zopakovat co víme o sit-comu...</i> “	Tabule, křída (fixa).
5	Závěrečné promítnutí ukázky	Závěrečným promítnutím ukázky ukončíme žákovi zvědavost po skutečném konci a vyučující podá závěrečný výklad.	Vyučující stručně povykládá o ději, zápletky a jejího řešení hrdiny sit-comu.	Sledujte konec ukázky!	Dataprojektor.
30	Hra (krátké sehrání scénky)	Cílem hry je opakování, ucelení si myšlenek, konečná reflexe a uvolnění se.	Učitel vysvětlí žákům, co se bude dít, rozdělí je do skupin a nechá je vylosovat si zadání. V zadání je napsáno	Přečtete si zadání, rozdělte si role a pokuste se nacvičit krátkou scénku! Na přípravu máte deset	Případné rekvizity, které donese učitel.

5	Závěrečná reflexe (hodnocení)	Reflexe bloku, zhodnocení studentů a uvědomění si toho co je sit-com.	prostředí, situace a postavy. Studenti se díky těmto informacím pokusí nacvičit a poté sehrát krátkou scénku. Učitel se studentů ptá, co se jim na bloku líbilo či nelíbilo a proč? Co si z hodin odnesli, co je to sit-com apod.	minut! Snažte se co nejvíce spolupracovat! Co jste si z dnešní hodiny odnesli? Víte co je sit-com? -
---	--------------------------------------	---	---	---

Literatura:

Kurikulum v současné škole, J. Maňák a spol., Brno 2008.

Zlatý fond her II., J. Hrkal, R. Hanuš, ed., Portál 2007.

Moderní vyučování, P. Geoffrey, Portál 2004.

Prameny:

http://www.bundastranky.cz/tyden_02-07-2001.shtml

www.tvpratele.info