



Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
120 minut



Prostor  
klubovna



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
3 a více



Věková kategorie  
15+

## KOMIKS

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: pracovní a ke komunikaci.

**Konkrétní cíl:** Účastníci se seznámí s historií a druhy komiksů. Porozumí základním pojmům, např. panel, strip, bublina, karikatura, atd. Budou schopni vytvořit vlastní komiks s cílem propagace vlastní pionýrské akce, oddílu nebo skupiny.

**Motivace:** Už ve starověkém Egyptě byly důležité momenty historie tehdejší společnosti zvěčňovány do kamene v podobě obrazů a krátkých popisů událostí. Komiks je zkrátka neobvyklým a přesto přirozeným žánrem, který nás doprovází v reálném životě v mnoha podobách.

V pionýrské skupině může sloužit nejen ke zpopularizování některých literárních příběhů, ale také propagaci skupiny a vytváření jejího vztahu s veřejností.

Pomocí komiksu je možné velmi jednoduše a přesto poutavě vyobrazit děje, situace a informace, které chceme předat cílové skupině, resp. návštěvníkům akce, rodičům, dětem a dodat vlastním plakátům, prezentacím a videím správný náboj. Víte, že Pionýr vydal formou komiksu i celou Výroční zprávu?

**Legenda:** Planeta Paměť – viz příběh v úvodu metodiky.

**Potřeby:** Ukázky komiksů, papíry, kreslicí potřeby, příp. počítač nebo notebook.

**Provedení:** Seznámení s neobvyklým a přesto dobře známým uměleckým žánrem. Krátké povídání o historii komiksu s následným rozбором některých příkladů. Velmi důležité je mít k dispozici ukázky komiksů, ať už časopisů nebo i knižních vydání. Tento žánr je velmi poutavý a je velkou výhodou, když se účastníci ještě před aktivitou do skutečného komiksu alespoň začtou. Základní informace naleznete na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>, ale mnohem lépe uděláte, když necháte do příští schůzky nebo setkání účastníky vypracovat malý projekt tak, jak jej znají ze školy, na téma komiks. Zadání nemusí být složité a hotový projekt může být pouze výběrem informací a grafiky na velkém kusu papíru či v počítači. Samotná prezentace bude také mnohem rychlejší, neboť se účastníci samostatně a nenuceně seznámili se základními fakty ještě před schůzkou.

Následně si lze na několika příkladech ukázat, jakým způsobem může být komiks strukturován a s jakým cílem byl vlastně vytvořen.

Další úkol povede k vytvoření komiksu a jeho zakomponování do propagačních materiálů skupiny nebo oddílu s cílem zaujmout cílovou skupinu. Nemusí jít nutně o plakát nebo pozvánku, ale např. o ozvláštňování skupinového časopisu nebo příspěvku do regionálních novin či pionýrské Mozaiky. V případě velkého nadšení lze vydávat pouze komiksy jako samostatný celek.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Paměť, Poznání a Pravda.

## Moje poznámky:

## Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

**Zrakově postižení** – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – aktivitu dělat v dobře osvětleném prostoru, větší komikové archy. Těžší stupeň

postižení – nevhodné.

**Sluchově postižení** – dohlédnout na to, aby účastník měl možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího, vysvětlování krok za krokem. Mluvit zřetelně, nahlas, pomalu.

**Pohybově postižení** – bez omezení.

**Mentálně postižení** – nevhodné.

**Řečově postižení** – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor pro vzájemnou komunikaci.

**Obtížně vychovatelní** – nastavit striktní hranice a pravidla.

**Jedinci se specifickými poruchami učení a chování** – dostatek času pro zpracování podkladů.

**Výjimečně nadaní a geniální** – zadání složitějšího komiksu např. pro nábor dětí do oddílu nebo propagaci akce v Mozaice Pionýra.

## Pozor na:

Důležité je rozvržení rolí a definice následných kroků v projektu. Ne každý je vyloženě malíř, ale ne každý malíř má důvtip a smysl pro tvorbu příběhu. Role a užití týmové práce je zde zcela na místě.

## Moje poznámky: