

Příloha č.3

2. Část zakázky

Podklady pro výběrové řízení část 2: Hrané spoty

a) Hraná videa vysvětlující základní pojmy z informatického myšlení

Jedná se o 5 hraných spotů ve verzi o délce 2 - 3 minuty a 5 zkrácených verzí těchto spotů v délce cca 30 vteřin. Vídea budou imageovou reklamou na informatické myšlení. Využívat je budeme především na sociálních sítích a na webu. Vídea jsou cílena na různé cílové skupiny a jejich cílem je vzbudit zájem o téma "informatické myšlení" a informovat o projektu. Scénáře k jednotlivých spotům je možné dále upravovat, ale vždy po schválení ze strany zadavatele. Je možné měnit drobné detaily a znění replik nicméně bez většího zásahu do celkového vyznění jejich sdělení.

Pořadí	Klip	Délka
1	A1a: Rodiče na prvním stupni: Informatické muffiny	2-3 min
2	A1b: Rodiče na prvním stupni: Informatické muffiny	30 s.
3	B2a: Rodiče na druhém stupni: Debata u stolu	2-3 min
4	B2b: Rodiče na druhém stupni: Debata u stolu	30 s.
5	C3a: Poučení rodiče, informatická pohádka: Důvtipná červená karkulka	2-3 min
6	C3b: Poučení rodiče, informatická pohádka: Důvtipná červená karkulka	30 s.
7	Da: Učitelé	2-3 min
8	Db: Učitelé	30 s.
9	Ea: Nadšenci	2-3 min
10	Eb: Nadšenci	30 s.

Scénáře k hraným videím vysvětlující základní pojmy z informatického myšlení

A1 Rodiče na prvním stupni: Informatické muffiny

Délka: a) verze 2-3 min; b) verze 30 s.

Prostředí: Kuchyň, rodinný dům (dětský pokoj a cesta chodbou do kuchyně)

Styl: hraný, práce s grafikou

Herci: Jarda (8 let), Nina (11 let)

Rekvizity: vybavení kuchyně, potřeby pro pečení, trouba, vařečky jako mikrofony, plech, košíčky na muffiny viz recept.

Zvuk: hudba, dialog

Sourozenci zkouší během tří víkendů vymyslet a upéci nejlepší muffiny pro své rodiče. Používají přitom jednoduché informatické postupy, díky kterým se jim podaří po trojím testování dojít k ideálnímu receptu, který uspokojí chuť všech členů rodiny. Celý proces je snímán jako kdyby se jednalo o jejich vlastní YouTube pořad, děti si totiž hrají na natáčení.

Cílem klipu je ukázat informatiku formu hry a vytváření, zároveň blízkou normálnímu životu. Klip by také měl být určitou formou „roztomilý“.

Obraz	Zvuk
<p>C</p> <p>Vidíme bráchu a ségru ve věku 8 a 11 let, jak se potichu plíží z dětského pokoje. Jsou oba v pyžamech a chodbou a nenápadně přicházejí do kuchyně, kde se zavírají.</p>	
<p>PC</p> <p>Pohled na kuchyňský ostrůvek, za nimi je kuchyňská linka. Nina vezme ze stojánku na vařečky dvě vařečky a předá ji svému bratrovi. Vařečka jim slouží jako mikrofon.</p> <p>Jarda se směje a dodává.</p>	<p>Nina: “Milí diváci, vítejte u dalšího dílu vašeho oblíbeného pořadu “Nejlepší muffiny světa”</p> <p>Jarda: “A dneska to bude fakt pecka, protože budeme testovat zbrusu nový recept na čokoládový muffiny.”</p>
<p>C-D</p> <p>Vidíme sekvenci zrychlený záběrů s hudbou, ve kterých děti chystají suroviny. JarDA s Ninou vyndávají na ostrůvek suroviny - mouku, hladkou a polohrubou, cukr, pytlík prášku do pečiva, sůl, pytlík vanilkového cukru. Dále z lednice vyndávají dvě vejce, mléko a máslo.</p>	
<p>PD</p> <p>Děti se zarazí a koukají na hromadu ingredienci a jsou trochu zaskočení, že nevědí, co s tím. JarDA se tázavě koukne na svojí starší sestru.</p>	<p>Nina: “Ničeho se neboj, ani vy milí diváci, prostě půjdeme krok za krokem. Já si vezmu sypký ingredience a ty mokrý, těch je míň.”</p>
<p>PD-D</p> <p>Střídavě vidíme Ninu a JarDu, každý dává ingredience do vlastní nádoby, ta Ninina je větší. Nina sypké suroviny váží na digitální váze. JarDA nic neváží, má to přesně (např. 2 100 g jogurty apod.)</p> <p>Titulky kótování, kde postupně vidíme</p>	

<p>odškrtávání jednotlivých položek a kroků: “Sypké suroviny - 250 g hladké mouky - 50 g polohrubé mouky - 100 g cukru - 2 lžičky prášku do pečiva - špetka soli - vanilkový cukr” “Mokrě suroviny: - 2 ks středně velké vejce - 200 g bílého jogurtu - 85 g rozpuštěného másla”</p> <p>Titulek: “Správný algoritmus je základem každého vaření”</p>	
<p>PC Nakonec Jardovu směs přidají do druhé nádoby, zasypou směs čokoládou a míchají. Jarda vyndá vařečku a olízne ji.</p>	<p>Jarda: “A dobrá vařečka, pánové a dámy, to je prostě základ úspěšného vaření.”</p>
<p>D Sekvence záběrů, jak děti jak na běžícím páse plní košíčky těstem. A dávají muffiny do trouby.</p>	
<p>2D Jarda s Ninou ochutnávají muffiny. Jejich obličeje jsou nejdříve natěšené, ale po pár kousnutí jsou zklamaní. Titulek: “Chybami se učíme.”</p>	<p>Nina” Někde jsme udělali chybu.”</p>
<p>2PC Je opět ráno, o týden později, děti mají na sobě jiná pyžama a chystají se péct. Vidíme na stole připravené suroviny, ale ne jako minulý týden bez ladu a skladu, ale rozdělené pěkně na dvě půlky, s již připravenými miskami. Titulek kótování: “POZOR: 130 g rozpuštěného másla” Titulek: “Nebojte se algoritmus opravit, když nefunguje.”</p>	<p>Jarda: “Jde nám to tu jako po drátkách.” Nina: “Ne že to bude suchý jako minule.” Jarda: “Neboj, mám plán, dám tam víc másla a zkrátím dobu pečení.”</p>
<p>PC-D Sekvence záběrů, jak děti dělají těsto, smíchávají jednotlivé suroviny, je vidět, že dávají více másla než minule, v závěru plní obratně košíčky těstem a dávají muffiny do</p>	

trouby.	
<p>2PD Jarda s Ninou ochutnávají muffiny. Jejich obličeje jsou zpočátku rezervované, ale nakonec se celkem usmívají, ale obrovské nadšení a naprostá spokojenost se zatím nekoná.</p> <p>Titulek: "Evaluace, neboli hodnocení, je součástí každého projektu."</p>	<p>Jarda: "Něco tomu pořád chybí." Nina: "Musíme se zamyslet."</p>
<p>2PC Je opět ráno, o týden později, děti mají na sobě jiná pyžama a chystají se péct. Vidíme na stole připravené suroviny, ale krásné rozdělené na dvě půlky a seřazené za sebou tak, jak ingredience postupně patří do receptu.</p> <p>Titulek kótování: "POZOR: 150 g cukru"</p> <p>Titulek: "Optimalizuj a budeš to mít rychleji hotové."</p>	<p>Jarda: "Dej tam tentokrát víc cukru." Nina: "Jasně šéfe. Mám to pod kontrolou."</p>
<p>PC-D Sekvence záběrů, jak děti dělají těsto, smíchávají jednotlivé suroviny, je vidět, že dávají více másla než poprvé a více cukru. V závěru plní košíčky těstem velmi efektivně jako v manufaktuře a dávají muffiny do trouby.</p>	
<p>2PD Jarda s Ninou kousnou do muffinů a jejich obličeje jsou po ochutnání nadšené.</p> <p>Titulek + logo: "iMyšlení: nikdy nevíš, kdy se ti bude hodit."</p>	<p>Jarda a Nina jednohlasně: "Tak pozor pánové (Jarda) a dámy (Nina dodá), tohle je famózní!"</p>

B2 Rodiče na druhém stupni: Debata u stolu

Spot cílí na rodiče, kteří se rozhodují, na jakou střední školu půjde jejich dítě. Formou časosběrného spotu je ukázáno, jak se změnilo využití informačních technologií v jednotlivých dekadách a představuje IM jako dobrou volbu pro život.

Zde by byla jednoduchá statická scéna bytu se stolem a dvěma rodiči a synem. Sedí a zjevně řeší otázku, kam na střední školu, následně všichni stop-trikem stárnou a mění se a herci se objevují v dalších dekadách.

Délka: a) verze 2 - 3 min; b) verze 30 s.

Prostředí: a) Kuchyň měnící se v čase od 90. let do roku 2029, b) přednáškový sál, dvakrát s jinými posluchači

Styl: hraný, v závěru nutné nasimulovat hologram (může být animovaný)

Herci: Otec (na začátku 40 let, pak 2 x stárne v čase po 12 letech), Matka (na začátku 36 let, 3 x stárne v čase po 12 let), Syn - Jarda (15 let, 27 let, pak stárne v čase), přítelkyně (25 let a stárne v čase), dcera (3 roky, 15 let - stárne v čase)

Komparz: 8 dětí ve věku 9 - 14 let, 6 dospělých, komparz 4 hologramů

Rekvizity: vybavení kuchyně, oblečení, hologram

Zvuk: hudba, dialog

Obraz	Zvuk
C Jsme v české kuchyni z 90. let, v pozadí vidíme sektorovou kuchyňskou linku, v popředí sedí u čtvercového stolu matka, otec a patnáctiletý syn. Jsou právě uprostřed večeře, otec pije lahvové pivo. Titulek: "1993"	Matka: "Tak co teda uděláme s tou střední školou?" Otec: "Jarda bude automechanik, to už jsme snad probrali, ne?"
D Vidíme Jardovu tvář. Titulek: "Žák 9. Třídy ZŠ"	Jarda: "Já bych chtěl jít na informatiku."
D Otec nic neříká a raději se napije piva.	
PD Matka se zapojí do diskuse a projevuje obavy.	Matka: "Ale Jaroušku, co pak prosím tě budeš dělat?"
C Jsme v té stejné kuchyni, najdeme v ní některé stejné vybavení, ale už nevidíme sektorový nábytek, ale kuchyňskou linku, který odpovídá současnému stylu vybavení kuchyní. U stolu sedí matka s otcem, jen o 12 let starší, jejich dospělý syn, kterému je 27 a jeho přítelkyně. Večeří. Jarda má na sobě mikinu a džíny. Titulek: "2005"	Matka: "Co práce, Jaroušku?"
D Otec odpovídá a pak se napije dia piva.	Otec: "Instaluješ tiskárny, co? Ajťáku..."
D Vidíme Jardovu tvář. Titulek: "Vývojář navigačních systémů"	Jarda: "No skoro, táto. Děláme s klukama na novým navigačním systému do aut."

D Otec odpovídá a pak se napije dia piva.	Otec: "Tak aspoň, že děláš do těch aut..."
D Jardova přítelkyně se zaculí.	
C Jsme v té stejné kuchyni u rodičů, linka je stejná, vybavení se zlepšuje (kávovar na kapsle, robot na vaření a odšťavňovač). U většího stolu sedí matka s otcem, jejich syn (39 let), synova manželka (bývalá přítelkyně) a na jejím klíně tříletá dcera. Večeří. Jarda má na sobě casual sako a košili, je vidět, že se má dobře a je šik. Titulek: "2017"	Matka: "Co práce, Jaroušku?"
D Otec opět glosuje synovu práci a napije se smoothie.	Otec: "Píšeš na Facebooku, co?"
D Vidíme Jardovu tvář. Titulek: "Head of Autonomous Driving Research"	Jarda: "Akorát mám hrozný frmol, protože děláme výběrko na posily do týmu na vývoj autonomních aut."
D Vidíme matku, jak se obrací na svého manžela.	Matka: "No teda. Táto, my ještě furt nemáme ani tu navigaci."
D Jardova dcera se zaculí.	
C Jsme v té stejné kuchyni, už jen na návštěvě u matky, otec před pár lety zemřel. Všichni jsou o 12 let starší - matka, syn s manželkou a jejich patnáctiletá dcera. Večeří u toho stejného stolu. Titulek: "2029"	Manželka: "Tak co teda uděláme s tou střední školou?" Otec Jarda: "Nina bude dělat do aut, to už jsme snad probrali, ne?"
D Vidíme tvář patnáctileté Niny. Titulek: "Žákyně 9. Třídy ZŠ"	Nina: "Tati, auta už jsou pasé. Ale jdu na informatiku, je to můj nejoblíbenější předmět."
D Otec, původní syn, nic neříká a raději se napije smoothie.	
C	

<p>Nina (29 let) je v kruhu s žáky na druhém stupni ZŠ, někteří leží, nad jejich hlavami je holografický model sluneční soustavy, v kroužku se živě debatuje.</p> <p>Titulek: "Nina, učitelka na ZŠ" Titulek: "2043"</p>	
<p>C Nina (37 let) má za sebou plátno, kde promítá fotografii mladší sama sebe s hologramem kostry z předešlého záběru před posluchárnou dospělých.</p> <p>Titulek: "Nina, Specialistka na implementaci IT do vzdělávání" Titulek: "2051"</p>	
<p>PD Ninin (45 let) hologram s ostatními hologramy schůzují ve virtuální realitě.</p> <p>Titulek: "Nina, koordinátorka v mezinárodním projektu IMFCRD nového vzdělávání" Titulek: "2059"</p>	
<p>Titulek + logo: "iMyšlení - dobrá volba pro budoucnost"</p>	

C3 Poučení rodiče, informatická pohádka: Důvtipná Červená Karkulka

Jak by dopadla známá pohádka O Červené Karkulce, kdyby hlavní hrdinka informaticky myslela? Bude muset Karkulku zachránit Myslivec nebo si poradí sama? Vtipné video přináší tipy, jak vyřešit známé "pohádkové dilema", v tomto případě v příběhu o Červené Karkulce, za využití informatického myšlení.

Délka: a) verze 2-3 min; b) verze 30 s.

Prostředí: Dětský pokoj

Styl: hraný s animovanými částmi

Herci: Otec (40 let), dcera (8 let)

Rekvizity: loutky vyrobené z papíru a špejlí (je vidět, že je dělalo dítě, ale mají styl) - Karkulka, babička, vlk, tlustý vlk převlečený za babičku, Myslivec resp. loutka podobná tátovi, "home made loutkové divadlo" s využitím věcí z dětského pokoje

Zvuk: hudba, dialog, zvuky "počítačového přemýšlení"

Obraz	Zvuk
--------------	-------------

<p>PD V loutkovém divadle se objeví vyrobená loutka Červené Karkulky a mění barvu.</p>	<p>Táta: "Milé děti, představte si, že by Karkulka byla třeba modrá, žlutá, zelená anebo důvtipná"</p> <p>Julča: "Jsem červená, ale móóc důvtipná Karkulka"</p>
<p>C V dětském pokoji na zemi sedí táta s dcerou a hrají si divadlo s loutkami a rekvizitami z pokoje. Mají vyrobené divadlo, dcera namalovala scénu - chaloupku. Vidíme, jak dcera má dcera kromě Karkulky bere do druhé ruky i loutku maminky.</p>	<p>Táta maminčíným hlasem: "Babička má narozeniny, dones jí Karkulko víno, bábovku a mastičku na bolavá kolena. A dej pozor na vlka."</p>
<p>D V divadle se změní scéna z domku na les namalovaný opět dětskou rukou. Vydává se na cestu a brouká si nějaký popěvek, aby jí cesta rychle ubíhala.</p>	<p>Julča/Karkulka, popěvek: "la la la la la"</p>
<p>PD Po chvíli se loutka zarazí a zastaví. Vidíme i vodičku loutky, jak nahlas přemýšlí.</p>	<p>Julča/Karkulka: "Počkat, já jsem ale chytrá Karkulka. Já si tu cestu zkrátím a navíc se zastavím na borůvkách"</p>
<p>Animovaná vsuvka Ponoříme se Karkulce do hlavy a vidíme schematicky znázorněné její uvažování o možných cestách přes les včetně čar, linek a výpočtů délky, součtů jednotlivých úsečků a času.</p> <p>Použije A* (A star) algoritmus. Vizualizace/princip fungování se najde na youtube. Není asi nutno jít do detailu (ukazovat délky všech úseků cest), ale mělo by být nějak barevně vyznačeno, které úseky už karkulka zahrnula, že se tedy "blíží" k babičce a nakonec "rozsvítit" správnou nejkratší cestu. Může u toho říkat věty jako "který úsek mě pravděpodobně nejvíc přiblíží k cíli?," "odtud je do cíle přibližně 800 metrů,"... víc toho snad ani nestihne?</p> <p>Na konci vidíme výslednou mapu nejkratší cesty se zastávkou přes borůvky.</p>	<p>Julča/Karkulka MO: ...přes 100 možných cest k babičce... to si musím promyslet... nejkratší cesta taky někdy nemusí být nejrychlejší... a obráceně... odtud je to k babičce tak 800 metrů... a nebyly by po cestě náhodou borůvky? No jasně, jsou tam... bezva.... "</p>
<p>PD Vidíme, jak se mění scéna z lesa na jinou sednici, kde bydlí babička. Karkulka vchází do světnice a vesele zdraví babičku.</p>	<p>Julča/Karkulka: Ahoj babi, všechno nejlepší.</p>

<p>D</p> <p>Loutka vlk je "oblečený" v babiččiných šatech a leží v Julčině postýlce na panenky, kterou použila jako rekvizitu pro vybudování scény.</p>	<p>Táta/vlk (změněným skuhravým hlasem): "Pojď dál Karkulko, čekala jsem tě, hehehe"</p>
<p>PD</p> <p>Julča drží Karkulku v rukou před vlkem a zarazí se.</p>	<p>Julča/Karkulka: "Tak počkat, tady něco nehraje"</p>
<p>Animovaná vsuvka</p> <p>Jsme opět v hlavě Karkulky. Obraz je rozdělen na dvě půlky - vpravo je obrázek babičky (titulek "Vzor"), tak jak ji Karkulka zná. Vlevo je obrázek vlka převlečeného za babičku - titulek "Porovnávací subjekt"). Objeví se dívčí rukou krasopisně napsaný nápis "Rozpoznávání shodných znaků zahájeno".</p> <p>Označování shod a rozdílů bude naznačeno jednoduchou tečkou, která po porovnání zezelená nebo zčervená. Je posuzována například velikost pasu, bude větší, protože tečka bude červená, brýle, chlupy v uších, velikost zubů apod. Nakonec bude hodně červených bodů. V rohu by se mohla průběžně pohybovat ručička s ukazatelem, nakolik si je karkulka jistá tím, že je to babička, ručička by se hnula podle zezelenání/zčervenání bodů.</p> <p>Nakonec zůstane Karkulka nerozhodnutá, tak se zeptá. Na animaci by mohlo být vidět, jak zčervenala položka "hlas" a ručička s ukazatelem se finálně rozhodne, že toto není babička, ale vlk.</p>	<p>"Babičko, proč máš tak velké oči?"</p> <p>Táta/vlk skřípavým hlasem: "To abych tě lépe viděla, holčičko."</p>
<p>PD</p> <p>Karkulka stojí proti vlkovi, který leží v posteli, ten vyskočí a chystá se k útoku.</p> <p>Karkulka rozmýšlí v animaci různé scénáře, větví je do stromu rozhodnutí. Prochází jednotlivé scénáře, většina vede k sežráním karkulky - může na něj hodit něco z košíku, zůstat stát a křičet o pomoc, utéct k oknu, utéct ke dveřím, utéct do patra, zkusit vyjednávat, začít vytáčet pomoc po telefonu...</p> <p>...nakonec se rozhoduje pro variantu "utíkám pryč".</p>	

<p>Před domem potká myslivce.</p> <p>Výbuch (vidíme loutku komiksové bubliny s nápisem BUM PRÁSK!! V setnici stojí Karkulka, Myslivec a babička.</p>	<p>Julča/Karkulka: “Pomóóoc, vlk!”</p>
<p>PC</p> <p>Vracíme se do pokoje, táta s Julčou se smějí divadlu a dávají si pět.</p> <p>Titulek + logo: “iMyšlení: dobrý pro Karkulku, dobrý i pro tebe”</p>	

D) Učitelé

Spot představuje výuku IM na 1. stupni jako zábavnou, tvůrčí a pro všechny přínosnou aktivitu, při níž se děti učí nejen informaticky myslet, ale i spolupracovat spolu navzájem. Ve spotu bude reportážně natočená hodina informatiky, v které děti pracují s “fixkovými” ozoboty.

Délka: a) verze 3 min; b) verze 30 s.

Prostředí: školní třída, kde je v zadní části koberec a “volný prostor”

Herci: učitelka cca 42 let, dívka 9 let, chlapec 9 let, 10 devítiletých dětí jako komparz

Rekvizity: cca 8-10 robůtků ozobotů (možné zapůjčit u zadavatele), papíry, fixy, hezké vybavení třídy

Obraz	Zvuk
<p>C</p> <p>Jsme ve třídě. Vpředu vidíme lavice, kde nesedí žáci. 12 dětí ze třetí třídy ZŠ jsou v zadní části třídy na koberci, rozdělení do třech skupin a jsou skloněni nad prací. U jedné ze skupinek sedí na zemi paní učitelka.</p>	
<p>D</p> <p>Koukáme se pod ruce jednomu z dětí, vidíme, jak pokládá ozobota na čáru, ten jede. Vidíme tvář Jardy, že má radost. Ozobot ale najednou vyjede z cesty a Jarda je zklamané.</p>	
<p>PC</p> <p>Dítě přechází ke druhé skupince, kde je paní učitelka a jde si pro radu.</p> <p>Učitelka s dítětem se přesouvají k</p>	<p>Jarda: “Paní učitelko, ten robot mě vůbec neposlouchá”</p> <p>Učitelka Hanka: “Pořád poslouchá víc než vy, ale pojd’ mi to ukázat”</p>

<p>“nespolupracujícím” robotovi.</p>	
<p>2PD Učitelka s dítětem řeší problém.</p>	<p>Učitelka: “Tak jak tě neposlouchá?” Jarda: “Nedělá, co chci” Učitelka: “Ale ten robot, dělá přesně to, co jsi mu řekl, aby dělal. Jen mu musíš líp vysvětlit, co má dělat. Tak to zkuste s Ninou vymyslet.”</p>
<p>2PC Nina s Jardu řeší problém. Vidíme střídavě jejich tváře a ruce s roboty a pomůckami.</p>	<p>Jarda: Já jsem chtěl, aby ten robot na křižovatce odbočil doleva, ale on zůstal stát. Nina: Tak to ještě jednou zkusíme....</p>
<p>D Nina pokládá robota na čáru, ten se rozjíždí.</p>	
<p>POV Robota Z pohledu robota vidíme, jak jede po čáře. Slyšíme dramatickou hudbu, jak se blíží ke křižovatce.</p>	
<p>2D Nina s Jardu dávají instrukce robotovi</p>	<p>Jarda a Nina jednohlasně “Emile doleva!!!”</p>
<p>POV Robota Robot Emil se zastaví.</p>	
<p>PC Jarda s Ninou řeší problém - nakreslí znovu čáru na papír.</p>	<p>Jarda: “Aha, už vím, musíme mu nakreslit novou čáru, má být zelená vlastně a ne červená”</p>
<p>C Pohledem shora vidíme záda Jardy s Ninou, jak tam něco kutí. Vidíme i ostatní skupiny dětí, jak pracují.</p>	
<p>D Jarda zkouší, jestli nové řešení funguje a pokládá robota na čáru.</p>	<p>Nina: “Tak se ukaž, Emile”</p>
<p>POV Robot Robot je těsně před křižovatkou, ale tentokrát jede správně doleva.</p>	
<p>2PD Jarda s Ninou si plácnou, že to dokázali. V pozadí vidíme robota, jak krásně jede cestou doleva.</p>	
<p>C</p>	<p>Hanka: “Někdy bych ráda učila roboty. Oni</p>

V pozadí ve třídě děti stále pracují s roboty. Je vidět, že se dobře baví a komunikují spolu navzájem. V popředí sedí ležérně učitelka Hanka zády k dětem čelem ke kameře na katedře. Titulek: "Hanka V., 42 let, učitelka na 1. stupni"	by mě poslouchaly a byl by klid." Usměje se, otočí se po dětech a dodá: "Ale stejně mě nejvíc baví ty chvíle, kdy děti nejezdí po narýsovaných čarách, ale nachází si svoje cesty."
2PD Nina S Jardou zhodnotí hodinu a práci s roboty.	Jarda: "A jednou si naprogramuju vlastního Emila, co za mě uklidí pokoj." Nina: "To bys ale v hodinách musel dávat větší pozor"
D Robot Robot bliká jako kdyby se smál jejich vtipu a popichování. Titulek: "Emil, 3 roky ve službě"	
Titulek + logo: "iMyšlení není pro roboty, je pro nás."	

E) Nadšenci

Cílem spotu je ukázat, jakým způsobem je možné podpořit výuku informatiky a představit různé způsoby aktivní participace. Reportážní spot představí 4 různé osobnosti, které pracují s dětmi, mládeží či se studenty a podporují v nich rozvoj informatického myšlení. Je zřejmé, jak různorodá a pestrá činnost to může být a na kolika rozličných místech se může vzdělávání odehrávat.

Délka: a) verze 2 - 3 min; b) verze 30 s.

Prostředí: 1. pobočka městské knihovny; 2. louka na kraji lesa; 3. třída ve škole pro výuku informatiky s počítači; 4. místnost s hračkami a kobercem na hraní, např. v mateřském centru

Styl: reportáž

Herci a komparz: 4 lektori (Kristýna, 32 let, knihovnice; Martin, 41 let, programátor a vedoucí příměstského tábora; Dan, 54 let, učitel informatiky na střední škole; Andrea, 39 let, maminka a lektorka kroužku programování; cca 15-20 různě starých dětí od +. stupně ZŠ až po středoškoláky; cca 4 rodiče)

Rekvizity: počítače v knihovně, desky s papíry, lana/provazy, počítače v informatické učebně, promítací plátno, stírací tabulky s fixy, ozobot robot nebo jiný robot, např. mBot (k zapůjčení od zadavatelů), dva notebooky

Zvuk: hudba, dialogy

Obraz	Zvuk
D	Kristýna: "Dnes"

<p>Postupně vidíme 4 obličejů našich protagonistů, dohromady řeknou postupně jednu větu.</p>	<p>Martin: "U nás" Dan: "S dětmi" Andrea: "Programujeme"</p>
<p>C Jsme v městské knihovně, vidíme výpůjční pult a v pozadí knížky. V prostoru stojí děti s rodiči a přicházejí další. Zdraví se a někteří si spolu povídají.</p>	
<p>PC-D Vidíme dvojici rodič-dítě u počítače, jak spolu programují v Kodu vlastní počítačovou hru. Ukazují na obrazovku a dohadují se, kam mají kliknout. Prostříháváme s detaily na hru a na dvojici rodič-dítě.</p>	
<p>Knihovnice Kristýna stojí zády k místnosti a za ní vidíme, jak účastníci pracují. Titulek: "Kristýna, 32 let, knihovnice"</p>	<p>Kristýna: "Letos jsme se poprvé zapojili do akce Codeweek a uspořádali jsme u nás v knihovně několik akcí o programování. Je o to fakt velký zájem a jsme rádi, že můžeme nabídnout zase něco nového."</p>
<p>PD Vidíme 11letého Honzu, jak jde dopředu, ale chodí divně - prkenně, jako by byl robot, rozfázuje pohyb, jak kdyby byl stroj. Trhaně se otočí a rozejde se opět dopředu, ale BUM. Srazí se s Kátou-robotkou 12 let. Najednou se děti začnou chovat jako děti a vypadnou z role a smějí se své srážce.</p>	
<p>C Vidíme děti venku na kraji lesa. Jsou různě rozptýlení. Půlka dětí má v rukou desky s papíry, na kterých je něco napsané, na zemi vidíme něco jako "šachovnici" vyrobenou z položených dlouhých lan. Jsme v situaci po srážce dvou robotů.</p>	
<p>PC Lektor příměstského tábora hovoří s Honzou a Kátou a dvě dalšími dětmi, které vodily roboty. Sklánějí se nad deskami, kde jsou napsané instrukce, škrtačí a upravují to.</p>	
<p>PD V zadním plánu vidíme děti, které vodí roboty po šachovnici podle nových upravených instrukcí. V popředí vidíme Martina. Titulek: "Martin, 41 let, programátor a</p>	<p>Martin: "Příměstské tábory vedu už tři roky. Nikdy dřív jsem neučil, ale jako programátor mi nedělá problém v rámci hry vysvětlit svojí profesi. A baví nás to všechny."</p>

vedoucí příměstského tábora”	
D-PD Vidíme dívčí ruce, jak píší na klávesnici a následně vidíme černou obrazovku s kódem. Pak vidíme patnáctiletou Věru, jak se soustředí na práci.	
C Vidíme celou třídu, cca 10 dětí podobného věku, 6 kluků, 4 holky. Dva kluci sedí společně u jednoho počítače a baví se spolu. U jedné slečny stojí učitel Dan. Další dvojice, kluk a holka, sedí u stolu bez počítače a mají velkou stírací tabulku, na kterou si kreslí nějaký náčrtek. Všichni jsou zabraní a soustředění do práce. Za katedrou na plátně je z učitelského počítače promítána stránka s nějakým kódem.	
PD Dan stojí před plátnem a mluví. Titulek: “Dan, 54 let, učitel informatiky na střední škole”	Dan: “Se studenty pracujeme už čtyři měsíce na společném projektu, ve kterém se snažíme naprogramovat družici, kterou vypustíme do vesmíru. Je to mezinárodní spolupráce mezi středními školami z Sau Paula a Tokia. Na patnáctiletý děcka za mě slušný.”
POV Robota + D Robot jede po čáře, bliká, střídavě vidíme dráhu z jeho pohledu a jeho samotného.	
2PD Dvě děti sedí u dvou notebooků. Jsou zabrané do práce a je vidět, že se k něčemu schyluje.	Honza: “Takže Máťo, už to skoro mám, takže se připrav...”
VD Dětská ruka mačká klávesu enter.	Honza: “A ted!”
C - PD - 2PD - D 8 dětí (3 dívky a 5 kluků) ve věku 10 až 12 let vidíme v místnosti, která není školní třídou, nejsou tam stoly a lavice. Dva pracují u počítače, lektorka Andrea s nimi komunikuje a pomáhá jim.	
PD V pozadí vidíme pracující děti, v popředí stojí lektorka Andrea zády k dětem. Titulek: “Andrea, 39 let, maminka a lektorka kroužku programování”	Andrea: “Začali jsme doma se synem programovat a postupně se přidali i jeho kamarádi. Tak jsem si řekla, že když už to děláme, tak proč ne i s ostatními dětmi a n najednou koukám a vedu už třetí rok kroužek programování. ”

2. Část zakázky

b) Hrané spoty výkladové “mluvící hlava”

Jedná se o 8 videospotů o délce 1,5 minuty (F1 - F8) a 8 videoklipů (G1 - G8) o délce 3 minuty sloužících jako část výukové aplikace. Ta je součástí dokumentárního cyklu České televize a jejím cílem je zlepšit povědomí o informatickém myšlení a jeho principech. Proto bude v obou typech videoklipů vystupovat moderátorka či moderátor tohoto cyklu, kteří budou uživatele/ky provázet aplikací a pomáhat s řešením jejich úkolů. Casting na moderátory není v tomto případě součástí zakázky.

Videa F1 - F8 znázorňují moderátorku či moderátora, který čelem do kamery na bílém pozadí hovoří k uživatelům/kám aplikace a provádí je jejími jednotlivými úkoly.

Videa G1 - G8 znázorňují herečku či herce, který čelem do kamery na bílém pozadí hovoří k uživatelům/kám aplikace a provádí je jejími jednotlivými úkoly. Videa zároveň obsahují interaktivní část, jejímž obsahem je moderátorem/kou vysvětlené řešení konkrétního úkolu ve výukové hře obsažené v aplikaci. Interaktivita je zajištěna možností volby řešení úkolu. Uživatel/ka tedy ve videu může zvolit několik scénářů řešení úkolu. Pokud uživatel/ka zvolí špatné řešení je moderátorem/kou opraven a je mu poskytnuta nápověda pro řešení správné. Pokud uživatel/ka zvolí správné řešení je moderátorem/kou doveden k dokončení úkolu.

Scénáře k jednotlivých spotům budou vycházet z konečné podoby aplikace, která je momentálně ve fázi vývoje. Předmětem výběrového řízení není podoba scénářů, budou dodány zadavatelem. V podobě klipů může dojít k dílčím změnám, nicméně jejich délka a produkční náročnost zůstane zachována.

Pořadí	Klip	Délka
1	F1: Video úvodní aplikace týden 1.	1,5 min
2	F2: Video úvodní aplikace týden 2.	1,5 min
3	F3: Video úvodní aplikace týden 3.	1,5 min
4	F4: Video úvodní aplikace týden 4.	1,5 min
5	F5: Video úvodní aplikace týden 5.	1,5 min
6	F6: Video úvodní aplikace týden 6.	1,5 min
7	F7: Video úvodní aplikace týden 7.	1,5 min
8	F8: Video úvodní aplikace týden 8.	1,5 min

9	G1: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 1.	3 min
10	G2: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 2.	3 min
11	G3: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 3.	3 min
12	G4: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 4.	3 min
13	G5: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 5.	3 min
14	G6: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 6.	3 min
15	G7: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 7.	3 min
16	G8: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 8.	3 min

F1 - F8: Video úvodní aplikace týden 1. - 8.

Videa F1 - F8 znázorňují moderátorku či moderátora, který čelem do kamery na bílém pozadí hovoří k uživatelům/kám aplikace a provádí je jejími jednotlivými úkoly.

Videa mají maximální délku 1,5 min.

Úvodní video slouží jako uvedení uživatele aplikace k celkovému tématu týdenní lekce obsažené v aplikaci, má je motivovat a vzbuzovat chuť se ponořit do úkolů.

Délka: max 1,5 min.

Prostředí: “mluvící hlava” před bílým pozadím

Styl: “mluvící hlava” směrem do kamery

Herci: Moderátor/ka dokumentárního cyklu o moderních technologiích připravovaného pro ČT

Zvuk: monolog, hudba

G1 - G8: Interaktivní video otvírák k 2. úkolu týden 1. - 8.

Délka: cca 3 min.

Prostředí: “mluvící hlava” před bílým pozadím

Styl: interaktivní video doplněné o “video screenshoty” z aplikace. Video v určitých momentech obsahuje otázky pro uživatele vztahující se k předchozímu úkolu v aplikaci, po zodpovězení otázky se video větví. Styl je stále “mluvící hlava” směrem do kamery.

Herci: Moderátor/ka dokumentárního cyklu o moderních technologiích připravovaného pro ČT

Zvuk: monolog, hudba