

Časově tematický plán: **Projekt Anihrátky – hrajeme si s animací** (průřez technikami animované tvorby, volnočasová aktivita pro 2. stupeň ZŠ) – plánovaný průběh

Číslo hodiny	Výtvarný problém	Téma Název hodiny	Metodika (popis procesu)	Inspirační zdroje	Technika, pomůcky	Kompetence	Průřezové téma
1.	Funkce času a pohybu v umění, stylizace, opakování	Seznámení s animací, fenakistoskop, flipbook “Kresby v pohybu“	Diskuze spojená s promítáním animací a animovaných filmů. Samostatná práce při tvorbě fenakistoskopu nebo flipbooku. Ukázky vzniklých prací.	Ukázky filmů animovaných různými technikami. Práce studentů VŠ uveřejněné na internetu, dětské práce vzniklé na workshopech, vlastní animace, ukázky flipbooku na Youtube. Ukázky z oblasti výtvarného umění: Duchamp vs. Muybridge; „pohybové“ umění: futurismus, op-art, kinetické objekty; stylizace: ukázky jeskyní malby, egyptské umění, Picassovo zjednodušení býka	Kresba, vystřihování; běžné kresebné pomůcky, nůžky, špejle, špendlík, čtvrtka, papíry, zrcadlo, sešivačka	k učení, k řešení problémů, komunikativní	Mediální výchova
2. - 3.	Metafora, symbol, nadsázka	Kreslená animace „Avatar“	Diskuze na téma bajky, zvířata s vlastnostmi lidí, mytická zvířata a jejich symbolika, co je to avatar. Avatar reprezentuje uživatele ve virtuální realitě (fóra, hry, email, ...). Syntéza zvířat, jejichž vlastnosti charakterizují osobnost autora. Animace vzniklé srostlice v charakteristickém pohybu Samostatná práce: skicování návrhu, kresebná realizace fází, počítačová postprodukce. Spolupráve ve dvojicích: fotografování/skenování fází.	Ukázky kreslené animace (Maxipes Fik, Gertička dinosaurus, práce studentů VŠ,) animované avatary na internetu (Flash, GIF animace), mytická zvířata, středověké srostlice, zobrazení božstev starověkých kultur	Kresba; běžné kresebné pomůcky, děrovačka, desky s rychlovazacem, fotoaparát, stativ, velká čtvrtka, osvětlení, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	Mediální výchova
4. - 6.	Tvarová proměnlivost materiálu, kontrast objektů v jejich proměnách	Modelace a reliéfní animace „Tečka a Tyčka“	Výtvarná hra s proměnou tvaru hmoty, akce a reakce: Proměny úsečky v křivku, prostorového předmětu v plošný, vzájemná interakce – hození tečky na tyčku, která se chová jinak, když je z „tvrdého“ materiálu a když je z „měkkého“, tzn. různé fyzikální podmínky. Oživení - jak by vypadalo setkání malého tlustého člověka s velkým, hubeným člověkem). Práce ve dvojicích. Modelování, fotografování scény a postprodukce v počítači. Závěrem ukázky výsledné práce.	Tma/světlo/tma (J. Švankmajer), Potkali se u Kolína (B. Pojar), videa pod heslem clay animation na youtube.com	Modelování; modelovací hmota (modelína, hlína), špejle, propiska, podložka fotoaparát, stativ, velká čtvrtka nebo bílá látka pro scénu, osvětlení, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	--
7. - 9.	interakce uměleckého a všedního, kýč	Ploška a koláž „Umění a konzum“	Diskuze na téma kýč, konzum, umění, ikony. Na základě zjištěných informací vytvoření papírkové animace, která reflektuje setkání umění a konzumu. K dispozici fotokopie uměleckých obrazů a moderní časopisy. Práce samostatná nebo ve dvojicích. Animování pohybu a fotografování scény, postprodukce v PC.	Pop-art, postmoderna, Saudkovy fotografie, módní časopisy a weby, japonské anime, animace Monty pythonců, South Park (PC plošková animace), animovaný klip Pasáček ovcí (T. Hubáček), Samorost (Amanita Design) dětská papírková animace, vlastní tvorba	Kresba, vystřihování, trhání; nůžky, běžné kresebné pomůcky, módní časopisy, noviny atd., fotokopie vybraných uměleckých obrazů, fotoaparát, stativ, osvětlení, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	Mediální výchova
10. - 11.	antropomorfizace neživého a „zmrtnění“ člověka	Objektová animace a pixilace „Člověk-věc“	Oživení předmětu – pohyb a chování, interakce s prostředím a s člověkem, který může naopak získat funkci předmětu. Pohybově vyjádřená metafora. Skupinová práce (3-4 děti/skupina nebo hromadně): dělba rolí - děti jako herci i jako režiséři, fotografování scény a následná postprodukce.	Ukázky dětských objektových animací a pixilací, pixilace Krvavý Hugo (A. Klimt), Dnes mám prvé randevú (B. Šíma), Každodenná paša (M. Snopek), Zaniklý svět rukavic (J. Barta)	Pohyb objekty, animace vlastního těla; fotoaparát, stativ, osvětlení, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	--
12. - 14.	netradiční materiály v nových souvislostech	Loutková animace „Ekologické divadlo“	Výroba loutek z odpadků nepodléhajících hnití. Interakce s prostředím přírody (realizace v exteriéru – šk. zahrada, park, ...) Skupinová práce (3-4 děti/skupina): dělba rolí, návrhy loutek, příprava scénáře, realizace loutek, snímání scény fotoaparátem a následná postprodukce v PC.	Možnosti dialogu (J. Švankmajer), Kuki se vrací (J. Svěrák), Na půdě (J. Barta), Samorost (Amanita Design)	Modelování loutek, střiháním, lepením, svazováním ...; nehnijící odpad (kelímky, igelity, papírové trubičky ...), hadříky, provázky, drátky, špejle, lepidlo, izolepa fotoaparát, stativ, PC s MM	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské	Enviromentální v.

Časově tematický plán: **Projekt Anihrátky – hrajeme si s animací** (průřez technikami animované tvorby, volnočasová aktivita pro 2. stupeň ZŠ) – skutečný průběh

Číslo hodiny	Výtvarný problém	Téma Název hodiny	Metodika (popis procesu)	Inspirační zdroje	Technika, pomůcky	Kompetence	Průřezové téma
1. - 2.	Funkce času a pohybu v umění, stylizace, opakování	Seznámení s animací, fenakistoskop, flipbook „Kresby v pohybu“	Diskuze spojená s promítáním ukázek animovaných filmů a flipbooků. Samostatná práce při tvorbě fenakistoskopu nebo flipbooku. Ukázky vzniklých prací.	Ukázky animovaných filmů, které děti znaly. Ukázky flipbooků vlastních, vyrobených dětmi na praxi a na youtube.com	Kresba, vystřihování; běžné kresebné pomůcky, nůžky, špejle, špendlík, čtvrtka, papíry, zrcadlo, sešivačka	k učení, k řešení problémů, komunikativní	Mediální výchova
3. - 4.	Stylizace	Zjednodušení tvarů, flipbook „Kulatý čtverec“	Vysvětlení problematiky na ukázkách. Samostatná tvorba podle předlohy, která měla být zjednodušená. Tvorba flipbooku za pomoci získaných zkušeností se stylizací.	stylizace: ukázky jeskyní malby, egyptské umění - hieroglyfy, Picassovo zjednodušení býka, ukázky flipbooků stejně jako v minulé hodině	Kresba; běžné kresebné pomůcky, nůžky, sešivačka	k učení, k řešení problémů, komunikativní	--
5. - 6.	Metafora, symbol, nadsázka	Kreslená animace „Avatar“	Diskuze na téma bajky, zvířata s vlastnostmi lidí, mytická zvířata a jejich symbolika, co je to avatar. Avatar reprezentuje uživatele ve virtuální realitě (fóra, hry, email, ...). Syntéza zvířat, jejichž vlastnosti charakterizují osobnost autora. Animace vzniklé srostlice v charakteristickém pohybu Samostatná práce: skicování návrhu, kresebná realizace fází, počítačová postprodukce. Spolupráve ve dvojicích: fotografování fází.	Ukázky kreslené animace (Maxipes Fík, Gertička dinosaurus) animované avatary na internetu (Flash, GIF animace), mytická zvířata, středověké srostlice, zobrazení božstev starověkých kultur	Kresba; běžné kresebné pomůcky, děrovačka, desky s rychlovazačem, fotoaparát, stativ, velká čtvrtka, osvětlení, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	Mediální výchova
7.	Stylizace, jednoduché vizuální vyjádření děje, znázornění časové návaznosti	Storyboard „Trochu jiný komiks“	Výklad problematiky nad ukázkami s prostorem pro otázky, ověření porozumění formou vlastní tvorby. Příprava storyboardu na téma veselé historky nebo známého vtípu.	ukázky různých komiksů (internet) + časopis Čtyřlístek, storyboardy čerpaných z internetu a z knihy R. Urce „Animovaný film“, ukázka egyptské Knihy mrtvých v souvislosti s komiksem.	Kresba; běžné kresebné pomůcky	k učení, k řešení problémů, komunikativní,	--
8. - 10.	Tvarová proměnlivost materiálu	Další techniky animace, modelace „Náhodné setkání“	Ukázky animací s výkladem použitých technik. Ověření pochopení rozdílů formou hádání technik již viděných, ale i nových ukázek. Volba jedné z technik (modelace) a modelování nevšedních postavček. Animování vymyšleného příběhu, fotografování scény a následná postprodukce v PC. Skupinová práce: animování, fotografování; Samostatná práce: práce s PC.	Ukázky filmů animovaných různými technikami: práce studentů VŠ uveřejněné na internetu, dětské práce vzniklé na workshopech, vlastní animace, animovaná videa na youtube.com, návrat k některým ukázkám páté hodiny (srostlice)	Modelace a modelování; modelína, špejle, propiska, podložka fotoaparát, stativ, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální	--
11. - 12.	vyjadřovací prostředky reklamy, kresebný záznam proměny tvaru	Návrh animované reklamy „Vtipně a výstižně“	Diskuze nad významem pojmu reklama, její působení na lidi, vyjadřovací prostředky reklamy. Hledání vhodné internetové služby pro tvorbu její reklamy jakožto krátkého příběhu s vtipnou pointou, který pozitivně zviditelňuje poskytnutou službu nebo výrobek. Práce ve dvojici: Kreslení fází smyvatelným fixem na tabuli, fotografický záznam a postprodukce v PC.	české reklamy využívající animace, reklama Redbull (youtube.com), ukázky reklam na webových stránkách	Kresba; tabule, smyvatelný fix, fotoaparát, stativ, PC s programem Movie Maker	k učení, k řešení problémů, komunikativní, pracovní	Mediální výchova
13.	Dodávání významu vizuálními prostředky filmové řeči	Využití různých typů záběru v animaci „Filmová řeč“	Diskuze nad ukázkami animovaných filmů soustředěná na vybrané detaily - záběry : celek, detail, ptačí a žabí perspektiva, subjektivní pohled, funkce střihu, dialogy. Samostatná příprava storyboardu na vybrané téma.	Ukázky animace a animovaných filmů z první a osmé hodiny (děti je již znají, tak se nesoustředí na děj)	Kresba; běžné kresebné pomůcky	k učení, k řešení problémů, komunikativní,	Mediální výchova
14.	Výtvarná hodnota současných flashových PC her	„Animované PC hry“	Ukázky her hraných dětmi na internetu, srovnání s výtvarně zajímavou sérií her studia Amanita Design (autor T. Dvorský)	Samorost, Machinarium (Amanita Design), hry různorodých kvalit dostupné na herních portálech	počítač s připojením k internetu a webovým prohlížečem	k řešení problémů, komunikativní,	--