

filmová výchova II. stupeň

PLODY POD MIKROSKOPEM

V úvodním výkladu zazní informace o anatomii plodů a semen rostlin a způsobu jejich šíření. Studium těchto rostlinných diaspor pod mikroskopem a mikroskopických snímků si ověří získané poznatky a využijí je ve výtvarném zpracování tématu. Výstupem má být série obrazů, které budou pomocí příběhu, či obrazné metafory vysvětlovat základní způsoby šíření semen.

cílová skupina: 5. - 6. ročník ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
průřezová témata RVP: mediální výchova, environmentální
časová dotace: 3 vyučovací hodiny
motivační video: Microkosmos

praktická animace II. stupeň

MUSÍ TO BÝT O NĚČEM? ANEB ABSTRAKCE VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ A ANIMOVANÉM FILMU

Je potřeba, aby umění bylo vždy popisné? Musí se nám obraz líbit jen proto, že na něm vidíme hezkou dívku či roztomilá štěňata? A musí mít každý dobrý film strhující děj? Na tyto a další otázky najdeme odpověď v diskuzích, v průběhu tvorby vlastního drobného abstraktního díla a při sledování animovaných filmů. Ujasníme si rozdíl mezi figurativním a nefigurativním (abstraktním) uměním. Pohrajeme si s působením uměleckého díla na naše emoce, třeba posouzením, zda hudba u jednotlivců vyvolává podobné pocity a představy. A navíc si ukážeme, jak se vůbec abstrakce zrodila a jak tomu všemu pomohl český rodák František Kupka.

cílová skupina: 6. - 8. ročník ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
použité filmy: Symfonie (Eric Oh), Transparentní pohyb (Soyeon Kim), Playground (Mirai Mizue), Anaatt (Max Hatler), Kódovaná skutečnost (Helena Kalinová)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

ČESKÁ ANIMACE V SOUVISLOSTECH

Představujeme základní znaky historického vývoje i současného stavu animované tvorby v českých zemích. Prostřednictvím základního vhledu do politických, ekonomických a společenských okolností a vlivů na český animovaný film osvětlujeme jeho podobu a způsob vzniku. součástí programu je prezentace nejdůležitějších osobností českého animovaného filmu z hlediska jeho vývoje. Po teoretické části bude následovat praktický workshop výroby animovaného filmu. Během něj si studenti budou moci vyzkoušet zpracování díla některého z velkých českých režisérů animovaného filmu ve svou vlastní filmovou etudu.

cílová skupina: 8. - 9. ročník ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
metody a postupy: 1 - 2 hodiny - teoretický výklad: historické, společenské a ekonomické souvislosti tzv. zlaté éry české animace, vývoj filmové oblasti v ČR od 90. let, základní aspekty profesionální tvorby animované ho filmu dnes, zásadní osobnosti české animace;
2 - 3 hodiny - praktická zkouška výroby animovaného filmu, inspirace dílem některého z významných českých tvůrců animovaného filmu, technika klasické stop-motion (pookéňkové) animace (animace předmětů, plošková animace, kreslená animace).
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

ŽÁNRY VE FILMU A LITERATUŘE

Na základě povídkového filmu analyzujeme filmové prostředky, které ovlivňují vyznění příběhu - žánr filmu (charakter postavy, prostředí, rychlost a rytmus filmu, střídání filmových záběrů - střih, hudba a téma). Objevíme charakteristické prvky grotesky, romantického, akčního i válečného filmu, filmu ala Felini apod. Naučíme se vidět paralely lidských charakterů v obyčejných předmětech. Pomocí techniky vhodné pro animaci vdechneme obyčejným předmětům život, zaznamenáme jejich vztahy a příběhy.

cílová skupina: 8. - 9. ročník ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
metody a postupy: interpretační postupy při rozboru filmu, popis předmětu (charakteristika), animace s předměty, práce s technikou (stativ, dig. fotoaparát, notebook)
motivační video: animovaný film Zaniklý svět rukavic/ Jiří Barta
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

KOMIKS - FILM NA PAPIŘE?

Na základě prezentace pestrého světa komiksu, společné analýzy jeho formální stránky, dramatické interakce a tvorby vlastního jednostránkového komiksu na dané téma představíme komiksovou umění jako jakýsi předstupeň filmu. Zároveň jej však vymezíme jako svébytný druh umění. studenti si zahrají na komiksově tvůrce i komiksově hrdiny.

cílová skupina: 7. - 9. ročník ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
metody a postupy: prezentace nejstarších a současných komiksů, analýza a interpretace, dramatické metody, týmová tvorba scénáře příběhu, výtvarné postupy vycházející z kresby a práce s kompozicí - práce ve skupině.
vzdělávací oblasti: mediální výchova, umění a kultura, člověk a jeho svět
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

DLOUHÝ ŽIVOT VĚCÍ KOLEM NÁS ANEB PROČ EKOLOGIE?

Přibližujeme komplexně koloběh věcí / výrobků, které běžně používáme. Pomocí praktických činností a her si žák projde dlouhým a složitým vývojem výrobku (těžba, výroba, reklama, nákup, vyhození). Zážitky a informacemi posilujeme porozumění souvislostem v biosféře, vztahům člověka a prostředí a důsledkům lidských činností na prostředí. aktivity také vedou k uvědomování si podmínek života a možností jejich ohrožování, k vnímavému a citlivému přístupu k přírodě a přírodnímu a kulturnímu dědictví. Cílem je, aby se žák díval na věci kolem sebe tak trochu z jiného úhlu a nebral je povrchně.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
průřezové téma: Environmentální výchova
metody a postupy: Environmentální výchova
Vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a zdraví - Výchova ke zdraví
tvořivá a zážitková dramatika, krátká tvorba animace (pixelace), výukové hry, názorné ukázky
použité filmy: Příběh věcí, Není zítra (vystříhané epizody)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

REKLAMA A JEJÍ VLIV II.

Program navazuje a prohlubuje program pro 1. stupeň „Reklama a její vliv“. Žáci se naučí rozpoznávat rozdíly ve vizuálních prostředcích nejrůznějších reklam a vyzkouší si formou her jejich možnosti (v tvorbě či propagaci - předvedení). V programu se zaměříme také na vnímání reklam z pohledu spotřebitele, jaké triky v nich prodejci používají. Není bezpodmínečně nutné předem absolvovat „Reklama a její vliv“ pro 1. stupeň.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
průřezové téma: Environmentální výchova
vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a zdraví - Výchova ke zdraví
metody a postupy: tvořivá a zážitková dramatika, krátká tvorba animace (pixelace), výukové hry, názorné ukázky
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

STARÉ ŘECKÉ BÁJE A POVĚSTI

Na základě rozboru textu jedné z pověstí se pracuje s příběhem a jeho souvislostmi (postavy, vztahy, prostředí, klíčové body příběhu). Pomocí dramatizace příběhu formou živých obrazů se přibližujeme ke schopnosti vyjádřit děj obrazem, porozumět obrazovému vyjádření.

cílová skupina: 6. - 7. ročník ZŠ
průřezové téma RVP: Multikulturní výchova, mediální výchova
metody a postupy: kresba scénáře (storyboard), výtvarná a technická příprava, animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook). Po předchozí domluvě s vyučujícím lze směřovat program k vybrané pověsti.
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

MÍSTNÍ LEGENDY, POVĚSTI, PŘÍBĚHY...

Program nabízí filmové zpracování vybrané lokální pověsti či příběhu, a to „kouzelnou“ technikou animace. Pomocí technik dramatické výchovy uvedeme do problematiky stavby příběhu. Na základě rozboru textu pověsti se pracuje s příběhem a jeho souvislostmi (postavy, vztahy, prostředí, klíčové body příběhu). Pomocí dramatizace příběhu formou živých obrazů se přibližujeme ke schopnosti vyjádřit děj obrazem, porozumět obrazovému vyjádření. Následně si projdeme tvorbu filmu jako filmový tým krokem - od vytvoření scénáře, po výtvarnou přípravu a samotnou animaci. Po předchozí domluvě s vyučujícím lze směřovat program k vybrané pověsti.

cílová skupina: 7. - 9. ročník ZŠ
průřezové téma RVP: Multikulturní výchova, mediální výchova
motivační video: anim. film Báje / Pavel Koutský (z cyklu Dějiny udatného národa českého)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

VIDEOKLIP DLE VLASTNÍHO VÝBĚRU

Skrze poslech a rozbor hudby (beze slov) seznámení se s hudebním, výtvarným a filmovým jazykem (shoda v pojmenování rytmu, kompozice, barva, tvar, žánr...). Následuje hledání obrazového vyjádření zvuku - cesta od abstrakce ke konkrétním asociacím a emocím a jejich vizualizaci. Využití principů tvořivé dramatiky (pantomima, pohybový přepis...), brainstormingu, smyslové synestezie. Hledání adekvátní animační techniky pro vyjádření vybrané hudby. Hra a experiment.

cílová skupina: 6. - 8. ročník ZŠ
průřezové téma RVP: Osobnostní a sociální výchova, mediální výchova
motivační video: ukázky netradičních animovaných hudebních videoklipů
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

SVĚT HMYZU V OBRAZECH

Škola hrou aneb vstup do mikrokosmu hmyzí říše nejen pomocí animovaného filmu. Pestrý a rozmanitý svět hmyzu, který láme mnohé rekordy jedinečnými schopnostmi jednotlivých druhů - skrze principy tvořivé dramatiky, metody filmové výchovy a samotnou animaci představí tento program vybrané zástupce hmyzí říše či konkrétní témata týkající se života hmyzu. Zaměření na zajímavosti a charakteristické prvky jednotlivých druhů hmyzu skrze jejich příběhy. Tvorba filmu od scénáře, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
průřezové téma RVP: environmentální výchova, mediální výchova
motivační video: Les minuscules, Mikrokosmos
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

EKOLOGIE

Recyklace jinak. Řeč bude o tom, jaký podíl na ekologii a životní prostředí může mít architektura, bydlení a soběstačnost. Žák se seznámí s pojmem recyklace formou hry a různých aktivit. Ty budou vést k uvědomování si podmínek života a možností jejich ohrožování, k vnímavému a citlivému přístupu k přírodě a přírodnímu a kulturnímu dědictví. Cílem je, aby se žák díval na věci kolem sebe tak trochu z jiného úhlu a nebral je povrchně.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
průřezové téma RVP: environmentální výchova
metody a postupy: tvořivá a zážitková dramatika, krátká tvorba animace, výukové hry, názorné ukázky
motivační video: Zeměloď, Wallie, Simpsonovi ve filmu (vystříhané epizody)
časová dotace: minimálně 4 hodiny

FILMOVÝ DOPIS

Filmový dopis přáteli. Žáci si během krátkého úvodu osvojí techniku ploškové animace a pokusí se vytvořit dopis příteli v obrazech. Cílem je vyzkoušet si nejen samotné napsání dopisu, ale i zamýšlení na nad tím, jak správně literární podklad, slova a písmo propojit s animovaným obrazem.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
metody a postupy: tvořivá a zážitková dramatika, krátká tvorba animace, výukové hry, názorné ukázky
časová dotace: 3 vyučovací hodiny

ANIMOVANÝ SLOVNÍK

Anglicko-český animovaný slovník. Žák si zkusí osvojit základy animace spojené s výukou anglického jazyka. Během krátkých her se slovními spojeními a homonymi si vytvoří obrazové vazby k určitým slovům a ty se pak pokusí jednoduše rozpochybovat a vytvořit krátký animovaný „gag“.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ, střední škola
metody a postupy: výukové hry, krátká tvorba animace (pixelace)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

KOSMOS

Pronikání do tajů Vesmíru, jeho tajemných zákoutí, mlhovin a pohybů planet, jejichž hudba je hudbou sfér. Žák formou hry pozná základní principy, poetiku Kosmosu a jeho názvosloví nebo také literaturu Raye Bradburyho. Cílem je získané znalosti propojit s krátkou animací.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ, střední škola
metody a postupy: výukové hry, přírodopis, literatura, krátká tvorba animace (pixelace)
časová dotace: minimálně 4 vyučovací hodiny

BÁJE A POVĚSTI

Staré pověsti české, Řecké báje či regionální pověsti Plzeňského kraje? Třída si vybere jeden z okruhů a formou hry a interakce postupně poznají báje dané oblasti. Následně vytvoří krátký animovaný film. Cílem je seznámit žáky, touto hravou formou, se starými pověstmi a bájemi a s dramaturgií příběhu, kterou pak ještě více prohloubí v tvorbě animace.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ, střední škola
metody a postupy: rozebrání textu, krátká tvorba animace (pixelace), Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura), Umění a kultura
časová dotace: minimálně 4 vyučovací hodiny

ČESKÉ POHÁDKY

Tak trochu jiné klasické české pohádky skrze Miloše Macourka. Žáci se rozdělí do skupin a každá skupina zábavnou ale i naučnou formou zpracuje jednu pohádku. Posléze se pokusí na ní vytvořit krátkou animaci. Pohádky jako je Holčicka s náhradní hlavou, Jakub a dvě stě dědečků nebo O hrochovi, který se bál očkování jsou pro malé i velké. Cílem je rozbor pohádky, pochopení logiky děje a rozpoznání klíčových okamžiků, které tvoří charakter příběhu.

cílová skupina: 6. - 9. ročník ZŠ
metody a postupy: rozebrání textu, krátká tvorba animace (pixelace), Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura), Umění a kultura
časová dotace: minimálně 4 vyučovací hodiny

MIKROKOSMOS

Svět pod mikroskopem nabízí jednak neuvěřitelné obrazy nečekané výtvarné kvality, jednak prostor pro tvořivou práci při hledání námětů k příběhu o rostlinné buňce, stavbě rostlin nebo hmyzu. Tvorba začíná hledáním námětu pozorováním mikroskopem a jeho kresebným záznamem. Pokračuje vymýšlením scénáře, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí animace.

cílová skupina: 5. - 6. ročník ZŠ
průřezová témata RVP: mediální výchova, environmentální výchova
motivační video: Mikrokosmos
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

JAK JSME UKRADLI VLAJKU ANEB STÁTNÍ SYMBOLY

Žáci se seznámí se základy heraldiky a podobou vybraných státních symbolů – velkého a malého znaku, vlajky a trikolory. Dozví se o správném používání vlajky a prapory a v krátké diskusi reflektují své zkušenosti, názory postoje k vlajce a jejímu používání. Technikou animace barevných písků vytvoří krátké filmy o sovislosti české (československé) vlajky a vlajek dalších zemí.

cílová skupina: 8. - 9. ročník ZŠ, odpovídající ročníky víceletého gymnázia
průřezová témata RVP: výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, mediální výchova
motivační video: Dějiny udatného národa českého (Pavel Koutský), díl Bruncvík a díl Vznik Československa
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

ANIMOVANÝ SLOVNÍK

Anglicko-český animovaný slovník. Žák si zkusí osvojit základy animace spojené s výukou anglického jazyka. Během krátkých her se slovními spojeními a homonymi si vytvoří obrazové vazby k určitým slovům a ty se pak pokusí jednoduše rozpozhybovat a vytvořit krátký animovaný „gag“.

cílová skupina: 1. - 4. ročník SŠ
metody a postupy: výukové hry, krátká tvorba animace (pixelace)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

KOSMOS

Pronikání do tajů Vesmíru, jeho tajemných zákoutí, mlhovin a pohybů planet, jejichž hudba je hudbou sfér. Žák formou hry pozná základní principy, poetiku Kosmosu a jeho názvosloví nebo také literaturu Raye Bradburyho. Cílem je získané znalosti propojit s krátkou animací.

cílová skupina: 1. - 4. ročník SŠ
metody a postupy: výukové hry, přírodopis, literatura, krátká tvorba animace (pixelace)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

BÁJE A POVĚSTI

Staré pověsti české, Řecké báje či regionální pověsti Plzeňského kraje? Třída si vybere jeden z okruhů a formou hry a interakce postupně poznají báje dané oblasti. Následně vytvoří krátký animovaný film. Cílem je seznámit žáky, touto hravou formou, se starými pověstmi a bájemi a s dramaturgií příběhu, kterou pak ještě více prohloubí v tvorbě animace.

cílová skupina: 1. - 4. ročník SŠ
metody a postupy: rozebrání textu, krátká tvorba animace (pixelace), Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura), Umění a kultura
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

III. praktická animace III. stupeň

ČESKÁ ANIMACE V SOUVISLOSTECH

Představujeme základní znaky historického vývoje i současného stavu animované tvorby v českých zemích. Prostřednictvím základního vhledu do politických, ekonomických a společenských okolností a vlivů na český animovaný film osvětlujeme jeho podobu a způsob vzniku. Součástí programu je prezentace nejdůležitějších osobností českého animovaného filmu z hlediska jeho vývoje. Po teoretické části bude následovat praktický workshop výroby animovaného filmu. Během něj si studenti budou moci vyzkoušet zpracování díla některého z velkých českých režisérů animovaného filmu ve svou vlastní filmovou etudu.

cílová skupina: 1. - 4. ročník SŠ
metody a postupy: 1 - 2 hodiny - teoretický výklad: historické, společenské a ekonomické souvislosti tzv. zlaté éry české animace, vývoj filmové oblasti v ČR od 90. let, základní aspekty profesionální tvorby animovaného filmu dnes, zásadní osobnosti české animace;
2 - 3 hodiny - praktická zkouška výroby animovaného filmu, inspirace dílem některého z významných českých tvůrců animovaného filmu, technika klasické stop-motion animace (animace předmětů, plošková a kreslená).
časová dotace: 4 vyučovací hodiny

EKOLOGIE

Recyklace jinak. Řeč bude o tom, jaký podíl na ekologii a životní prostředí může mít architektura, bydlení a soběstačnost. Žák se seznámí s pojmem recyklace formou hry a různých aktivit. Ty budou vést k uvědomování si podmínek života a možností jejich ohrožování, k vnímavému a citlivému přístupu k přírodě a přírodnímu a kulturnímu dědictví. Cílem je, aby se žák díval na věci kolem sebe tak trochu z jiného úhlu a nebral je povrchně.

cílová skupina: 1. - 4. ročník SŠ
průřezové téma RVP: environmentální výchova
metody a postupy: tvořivá a zážitková dramatika, krátká tvorba animace, výukové hry, názorné ukázky
motivační video: Zeměloď, Wallie, Simpsonovi ve filmu (vystřihané epizody)
časová dotace: 4 vyučovací hodiny



- Realizátorem programů je Animánie z.s.
- Programy zajišťují kompetentní lektori – absolventi pedagogických, výtvarných a uměleckých škol
- Programy se realizují v prostorách školy – ve třídě s možností projekce filmů, není-li uvedeno jinak
- Didaktické pomůcky a potřebný materiál je zajištěn realizátorem programů
- Programy jsou určeny vždy pro jeden třídní kolektiv
- Lektori programy přizpůsobují věku a počtu žáků, specifické situaci v třídním kolektivu a potřebám učitele
- Pokud škola či pedagog přijde s vlastním tématem, je možné program po domluvě připravit tzv. „na míru“
- Třídní učitel je pozorovatel, má možnost vidět třídu a chování jednotlivců v nových situacích
- Po skončení programu nabízíme učitelům následně konzultace

Bez kvalitní projekce ztrácí obsah (sdělení) a působení (vizuální a zvuková stránka filmu) svou sílu a vliv je minimální.

Děkujeme, že se postaráte o možnost kvalitní projekce na vaší škole.



Informace o projektu Animánie

- Animánie je projekt otevřený širší veřejnosti, který vznikl již v roce 2006
- inovativní projekt, který podporuje umělecké vyjádření dětí a mládeže
 - Animánie svými aktivitami propojuje kulturu a vzdělávání
 - jeden z pilotních projektů EHMK 2015
- v roce 2010 byl vyhlášen Projektem roku Nadací 700 let města Plzně

www.animanie.cz



Animovaná Plzeň

