

METODICKÝ LIST: PRINCIP KRESLENÉ ANIMACE

Metodický list je určen učitelům 1.–4. ročníku ZŠ.

Metodický list představuje kreslenou animaci a je oporou pro pracovní listy Princip kreslené animace a Vyprávění příběhu pomocí obrazů.

Lekce je zaměřena na styl výtvarníka Pavla Koutského, jehož kresebný i animační styl je velmi živý a akční, využívá hodně proměn a pohybu postav i pozadí. Na základě příběhu o psovi, který chtěl být někým jiným, ukazuje to, co kreslená animace umí nejlépe – možnosti proměny a zviditelnění představ a myšlenek ve filmu.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět, Umění a kultura (obor výtvarná a filmová výchova)

Klíčové kompetence: komunikační, k řešení problémů, kulturní, digitální

Pracovní list Princip kreslené animace

První úkol vede žáky k divácké pozornosti a zaměřuje se na obrazový humor výtvarníka Pavla Koutského.

Druhý úkol pracovního listu je praktický. Ukazuje a vysvětluje princip kreslené animace a nabízí možnost vyzkoušet dvě varianty kreslené animace bez využití digitální techniky. Kouzlo oživení v obou případech funguje (rototužka a flipbook) a úkol není příliš náročný na dovednosti kreslení. Podporuje rozvoj fantazie a představivosti.

Pracovní list Vyprávění příběhu pomocí obrázků

Druhý PL nabízí řešení a zároveň procvičuje schopnost poskládat příběh pomocí jednotlivých obrázků z filmu.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Umění a kultura (výtvarná a filmová výchova), Člověk, jeho osobnost a svět práce (osobnostní rozvoj)

Klíčové kompetence: k podnikavosti a pracovní, kulturní, digitální, osobnostní a sociální

Celková časová dotace: 2 vyučovací hodiny

1. sledování videa, samostatná práce žáků práce s pracovními listy, úkol č. 1 z **PL Princip kreslené animace** a **PL Vyprávění příběhu pomocí obrazů** – 45 minut
2. praktická aktivita (samostatná nebo společná práce s **PL Princip kreslené animace**, úkol č. 2, rototužka a flipbook) – 45 minut

Doktor Animo, Česko 2006, díl
Jak se chtěl stát pudlík lvem

námět: Edgar Dutka a Jiří Kubíček
scénář a režie, výtvarník: Pavel Koutský
hudba: Petr Skoumal
dabing: Jiří Lábus



Obsah dílu Jak se chtěl stát pudlík lvem

Seriál doktor Animo je uvozen scénou, v níž se doktor během 24 sekund stihne probudit, obléknout, nasnídat i vykonat osobní hygienu. Takovou práci s časem ve filmu umí především kreslená animace, která využívá přechodů z jednoho záběru do druhého například pomocí proměny. Přímě před očima se vyloupne odkudsi bílý plášť, konvice na čaj i s hrnkem či zubní kartáček a hřeben.

S proměnou jedné věci do druhé pracuje příběh i při zviditelnění přání, představ a myšlenek zvířat, která by se ráda stala něčím jiným, než jsou. V případě pudla vidíme vnější proměnu do podoby lva, ale i důsledky pouhé vnější proměny například v podobě viditelného zhubnutí. Kreslená animace takto krásně ukazuje, že splnění přání není možné, pokud pudlík neprojde i proměnou vnitřní.

AKTIVITY DO HODINY

1. aktivita (1. vyučovací hodina)

Tuto lekci je možné využít buď jako samostatnou práci pro každého žáka, nebo jako společnou práci v menší skupině. I sledovat seriálový díl je možné buď společně, nebo každý sám, podle vašich technických možností.

- Pusťte si video [Jak se chtěl stát pudlík lvem](#)
- Nejdříve rozdejte **pracovní list Princip kreslené animace**, ve kterém žáci odpovídají na otázky směřující k divácké pozornosti.
- Poté rozdejte **pracovní list Vyprávění příběhu pomocí obrazů**, v němž žáci najdou řešení, tedy jednotlivé obrazy z filmu ukazující všechny činnosti doktora Animo.
- Zároveň list nabízí úkol (úkol č. 1) související s chápáním filmového příběhu a prací s časem ve filmu. Řazení jednotlivých situací tak, jak šly ve filmu za sebou, vede k přemýšlení nad logikou řazení filmových situací (záběrů) a ukazuje rozdíl filmového času a času reálného. Jednotlivá řešení doporučujeme společně zhodnotit a mluvit o variantách, které vzniknou. Měření jednotlivých činností v reálném čase můžete se svými žáky také realizovat společně v rámci výuky nebo jako domácí úkol.

2. aktivita (2. vyučovací hodina)

- Úkol č. 2 v pracovním listu **Princip kreslené animace** pracuje s praktickým vyzkoušením toho, jak princip kreslené animace funguje i bez digitální techniky.
- Postup práce s rototužkou najdete v [pracovním listu Rototužka](#).

Materiál a potřeby: kancelářský papír, nůžky, černý fix

- Postup práce s flipbookem najdete v [Metodickém materiálu pro učitele – Flipbook](#).

Materiál a potřeby: bloček čistých listů, kancelářský klip, černý fix

