

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií



**Diplomová práce**

**Bc. Ludmila ERBESOVÁ**

**TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU NA ZÁKLADNÍ  
ŠKOLE V HLUBOČKÁCH – MARIÁNSKÉM ÚDOLÍ**

Olomouc 2013

vedoucí práce: PhDr. Vladimíra Kocourková, Ph.D.

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jsem jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 18. dubna 2013.

.....

## **Poděkování**

Děkuji paní PhDr. Vladimíře Kocourkové, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce a její cenné rady. Mé poděkování patří také ředitelství a dětem ze Základní školy Hlubočky – Mariánské Údolí za jejich spolupráci při plnění praktické části této práce. Ráda bych také ze srdce poděkovala své rodině, bez jejíž podpory, trpělivosti a lásky by tato práce nemohla vzniknout.

# OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>6</b>
<b>1 ANIMOVANÝ FILM.....</b>	<b>7</b>
1.1 Stručná historie animace a animovaného filmu .....	8
1.2 Animovaný film v českých zemích.....	9
1.3 Techniky animovaného filmu .....	10
<b>2 POJETÍ SOUČASNÉ FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY NA 1. STUPNI ZŠ.....</b>	<b>14</b>
2.1 Školská reforma .....	14
2.2 Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání .....	15
2.3 Filmová a audiovizuální výchova pro základní vzdělávání .....	16
2.3.1 Charakteristika vzdělávacího oboru .....	17
2.3.2 Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru F/AV pro 1. stupeň ZŠ.....	18
2.4 Tvorba animovaného filmu jako volnočasová aktivita.....	20
2.5 Současná situace .....	24
2.6 Propojení vzdělávacích oblastí .....	24
2.7 Osobnost pedagoga filmové/audiovizuální výchovy .....	30
<b>3 ŽÁK MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU .....</b>	<b>33</b>
3.1 Vymezení období mladšího školního věku.....	33
3.2 Vývoj myšlení mladších školáků.....	35
3.3 Vývoj poznávacích procesů.....	37
3.4 Emocionální vývoj a socializace.....	37
3.5 Vývoj zájmů.....	38
3.6 Dětská kresba.....	39
<b>4 KROUŽEK MALIN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Vznik a cíle kroužku .....	45
4.2 Celoroční plán práce .....	47
4.3 Struktura hodin .....	49
<b>5 JEDNOTLIVÉ FÁZE TVORBY ANIMOVANÉHO FILMU V KROUŽKU MALIN S UVEDENÍM METODIKY .....</b>	<b>51</b>
5.1 Námět.....	52
5.2 Storyboard.....	54
5.3 Výtvarné práce.....	58
5.4 Focení, úprava fotografií.....	61
5.5 Zvuková stopa.....	64

5.6	Synchronizace animovaného filmu v počítači .....	65
5.7	Uvedení na Internet.....	67
5.8	Soutěže, festivaly, přehlídky dětské animované tvorby.....	68
<b>6</b>	<b>EMPIRICKÉ ŠETŘENÍ .....</b>	<b>71</b>
6.1	Metody práce .....	71
6.2	Charakteristika souboru .....	72
6.3	Výsledky šetření .....	74
	<b>DISKUZE .....</b>	<b>94</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>98</b>
	<b>LITERATURA .....</b>	<b>100</b>
	<b>INTERNETOVÉ ZDROJE .....</b>	<b>102</b>
	<b>SEZNAM ZKRATEK .....</b>	<b>104</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>105</b>
	<b>SEZNAM GRAFŮ .....</b>	<b>106</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>107</b>
	<b>ANOTACE .....</b>	<b>111</b>

# ÚVOD

*„Je úžasné, co děti dokáží, když jim k tomu dáme příležitost.“*

*Linda Dobson*

Cílem a smyslem této diplomové práce je nabídnout nové možnosti při aplikování nového učebního oboru v RVP pro ZV - Filmová/audiovizuální výchova na prvním stupni základní školy. Ukázat, že vést děti mladšího školního věku při tvoření animovaného filmu může lehce zvládnout každý pedagog.

Potvrdilo se mi, že žáci jsou ve vztahu k novým věcem absolutně bez zábrán (dospělý se bojí, aby „něco nezkažil“), dokáží reagovat zcela intuitivně a spontánně. Opravdu se v nich skrývá velký potenciál, který bychom my, dospělí, neměli podceňovat. A proč tento potenciál nenasměrovat k tvoření animovaných filmů?

**Cílem** bylo vytvořit přehledný metodický materiál pro učitele a vychovatele, který by byl zaměřený na tvorbu animovaného filmu ve vyučovacím procesu nebo při volnočasové aktivitě, v kroužku při školní družiny apod.

Zpracovávání práce jsem započala studiem literatury, sběrem informací pro teoretická východiska práce a vymezením základních pojmů v oblasti animovaného filmu, pojetím nového učebního oboru v RVP pro ZV Filmová/audiovizuální výchova, žák mladšího školního věku. Na teoretickou část navazuji představením kroužku Malin, který působí v rámci kroužku školní družiny při Základní škole Hlubočky – Mariánské Údolí, a který se Filmovou/audiovizuální výchovou začal v roce 2010 zabývat. Další část této práce představuje metodický materiál tvoření animovaného filmu dětmi mladšího školního věku v zájmovém útvaru Malin. Poslední část diplomové práce je věnována doplňujícímu empirickému šetření. Informativní sonda má za úkol nahlédnout, jak se na tvorbu animovaného filmu dívají děti na 1. stupni ZŠ a „dokreslit“ tak sledovanou problematiku.

Práce je doplněna DVD s filmy vytvořenými v kroužku Malin v letech 2010-2013.

# 1 ANIMOVANÝ FILM

Kapitola definuje základní termíny týkající se tématu. Dále se zabývá stručnou historií animací a animovaného filmu obecně, včetně připomenutí tradice animovaných filmů v naší zemi. V závěru kapitoly jsou popsány jednotlivé techniky, kterými se animované filmy tvoří.

Termín animace pochází z latinského „anima“, což v překladu znamená „duše“. Proto proces animace tedy znamená „dávat duši, oživovat“ (Urc 1984, s. 9) nebo také „oživování neživého“ např. kresby, loutky či nějakého předmětu (Dutka 2004, s. 7). Momentálně platná definice pro animovaný film podle mezinárodní organizace pracovníků animovaného filmu ASIFA, která sdružuje tvůrce animovaných filmů a byla založena roku 1960, zní „*Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce*“ (Kubíček 2004, s. 9). Tato definice byla zavedena především z důvodu zavedení nových digitálních technologií, kdy je nejběžnější definice „snímání okénko po okénku“ bez přítomnosti fyzického okénka nepoužitelná. To také odděluje animovaný film od hraného.

Podstata funkce animovaného filmu je ve filmovém triku. Využívá nedokonalosti lidského zraku. Každý viděný obraz zůstává na sítnici oka i v době, kdy už ho nahradil jiný či úplně zmizel. Proto vidíme jednotný plynulý pohyb postav, přestože jsou rozděleny do fází. Animovaný film tak jasně odkrývá svou vlastní iluzivní podstatu, jejíž základ je v samotné nemožnosti. Jeho největší předností je, že vytváří svůj vlastní fantaskní svět, který se vůbec nepodobá tomu reálnému, jak jej známe. Nicméně se o to ani nesnaží. Oživuje neživé předměty a dává nám možnost uvěřit nemožnému. Vizualní a výrazovou stránkou ho většina spojuje s dětským divákem. Ačkoliv recepce animovaného filmu je svým způsobem obtížnější než u hraného filmu. Podle Jurije Michajloviče Lotmana (in Kubíček, 2004) tkví jediný možný směr, kterým se může animovaný film ubírat, v tom, že nebude slepě napodobovat poetiku hraného filmu a snažit se „zmenšovat“ rozdíly mezi ním a dalšími uměleckými druhy. Naopak by měl využívat své zvláštnosti a rozvíjet nezastupitelné přednosti, jako samostatný druh umění.

Animace ve smyslu současné kinematografie existuje již přes sto let. Animovaný film má stále velké množství diváků a jako obor se po technické stránce neustále vyvíjí. Hlavní proud animace často ovlivňují vedlejší proudy autorského, experimentálního a programového filmu. Za hybné síly tohoto oboru se dají považovat například činorodost, změna či fantazie.

Prvotní nástroj animace je kresba, dále nastoupila loutka a v současné době převládá počítačová animace, která se tak stala „hlavním mluvčím“ animace (Plass, 2010).

## 1.1 Stručná historie animace a animovaného filmu

Tato podkapitola je zde zařazena z důvodu rozšíření historického kontextu tohoto oboru a také pro to, že při práci s dětmi v kroužku tvorby animovaného filmu Malin je vhodné občas dětem připomenout, jak začínali slavní světoví tvůrci, a neopomenout také na slavnou a zajímavou historii českého animovaného filmu.

Historie animace a animovaného filmu směřuje zejména na konec devatenáctého a začátek dvacátého století. Pomineme-li pokusy v podobě starověkých kreseb rozfázovaného pohybu ve starém Egyptě nebo pohybové kresby bizona z jeskyně Altamira, tak základ animace vytvořily již vynálezy jako camera obscura (Leonardo da Vinci, 1490), laterna magika (Girolamo Cardano, 1550; Kircher, 1640) nebo později camera lucida (W. H. Wollaston, 1807), thaumatrop (1824), fenakistiskop/stroboskop (1832), zoetrop (1834), flip book (1868) či praxinoskop (1877) (Dutka 2004, Urc 1984). Animace začátku dvacátého století je spojena zejména se vznikem futurismu (manifest tohoto uměleckého směru vyšel v roce 1909), jehož technickým ideálem bylo zachycení pohybu objektu, a ne objektu samého. Obor animace tento ideál zhruba na začátku dvacátých let minulého století naplňuje. Američtí tvůrci snažící se o komerční využití a industrializaci postupů práce však posunuli tento obor k prvoplánové situační a figurativní komice (Plass, 2010).

Historie novodobého světového animovaného filmu začíná veřejným uvedením optického divadla Francouze Émila Reynauda v roce 1892 a poté objevem pookénkového snímání obrazu v roce 1906 neznámým mechanikem Edisonovy firmy Vitagraph. Za první krátkometrážní animovaný film se dá pokládat jak „Humorous Phases of Funny Faces“ J. Stuarta Blacktona z roku 1906, tak populární „Závod dýní“ (v originále „La course aux 34potirons“) Francouze Émila Courteda-Cohla z roku 1907, jenž natočil v roce 1908 také první plně animovaný film, Fantasmagorie. Prvními ‘herci‘ byli jednoduché postavy kreslené v bílé kontuře na černém pozadí. Postupně ožívaly různé předměty, komiksové figurky (např. Dinosaurus Gertie), vznikaly první seriály (Klaun Koko, Betty Boop, Pepek námořník) a byly realizovány první celovečerní filmy. Max a David Fleisherové (celovečerní film Gulliverovy cesty a výše zmíněné seriály) byli zhruba do padesátých let vlastně jediní konkurenti studia Walta Disneyho.



Celosvětově nejznámějším průkopníkem kresleného filmu je jistě Walt Disney, který se stal jedním z nejvýznamnějších světových tvůrců a producentů. Založil vlastní studio „Walt Disney Production“, které dodnes patří mezi nejváženější americké filmové produkce. V dílně studia Walta Disney se zrodily populární kreslené postavičky, například Myšák Mickey, Kačer Donald nebo pes Pluto. V roce 1937 Disney natočil první celovečerní barevný kreslený zvukový snímek „Sněhurka a sedm trpaslíků“, kterým zahájil výrobu dalších dlouhometrážních animovaných titulů. Poté následovaly další animované filmy jako Pinocchio, Fantazie, Dumbo, Bambi, Popelka, Alenka v říši divů a další. Walt Disney, který získal přes dvacet sošek Oscara, dovedl industrializaci práce řemeslo animace téměř k dokonalosti (Plass 2010). Animace jako obor začala kvést i v jiných zemích (Sovětský svaz, Německo, Francie atd.).

## 1.2 Animovaný film v českých zemích

V České republice má animovaný film velmi hluboké kořeny. Dá se říct, že je Česká republika stále považována za jednu z velmocí animace.

Český grafik Karel Dodal počal své experimenty s animovaným filmem se svou společnicí Hermínou Týrlovou. Jejich prvním kresleným filmem byl Zamilovaný vodník a vznikl roku 1926 v době, kdy Walt Disney slavil své největší úspěchy. Roku 1939 Karel Dodal odjel do ciziny a Hermína Týrlová pokračovala ve své práci ve zlínských Baťových ateliérech, kde natočila první český loutkový film Ferda Mravenec (1944).

Následně přicházejí čeští animátoři a výtvarníci s bajkou Svatba v Korálovém moři, která byla dokončena před koncem války. Na této bajce pracovalo několik později významných animátorů a výtvarníků, jako Eduard Hofman, Jiří Brdečka, Jaroslav Kándl, Břetislav Pojar. Menší skupina výtvarníků zkoušela své štěstí i ve Zlíně, kde také začínal Karel Zeman, který s Hermínou Týrlovou natočil film Vánoční sen. Byla to kombinovaná hra reálného herce s animací loutky.

V roce 1945 založili mladí výtvarníci a animátoři první studio kreslených filmů, které bylo později připojené ke Krátkému filmu Praha. Pojmenovali je Bratři v triku. Jelikož jim chyběla výrazná umělecká osobnost, požádali mladého Jiřího Trnku, který byl úspěšný malíř, grafik, ilustrátor, loutkař. A tak byl položen základ úspěšného startu dalšího vývoje animované tvorby. Rok 1945 můžeme pokládat za zrod českého animovaného filmu.

V roce 1946 vyhrál Jiří Trnka cenu na prvním poválečném filmovém festivalu v Cannes s filmem *Zvířátka a Petrovští*. Tento úspěch zajistil, že stát dále financoval tvorbu

českého kresleného filmu a Trnka mohl dál tvořit úspěšné animované filmy. Jedním z těch úspěšnějších byl celovečerní loutkový animovaný film *Špalíček*. S loutkovou animovanou tvorbou se naši tvůrci tak szili, že do dějin tato technika vstoupila jako *česká škola* (Dutka 2006).

Nejvýraznějším pokračovatelem Trnkovy tvorby byl Břetislav Pojar. Ten pomáhal Trnkovi s animováním filmů jako *Staré pověsti české*, či *Sen noci svatojánské*. Pojar kromě jiného vytvořil také známou sérii filmů *Pojďte, pane, budeme si hrát*, či nádhernou loutkovou pohádku *Jabloňová panna* podle K. J. Erbena.

Jmen umělců, které lze jmenovat v historii české animované tvorby je celá řada (Eduard Hofmann a jeho první český animovaný celovečerní film – *Stvoření světa*, Garik Seko, Zdeněk Miler, Lubomír Beneš, Jiří Brdečka, Pavel Koutský). Nelze opomenout ani Kamila Pixu, který v neklidných vodách totalitního režimu založil studio animovaného filmu Prometheus v Ostravě, vzal si pod křídla Ateliéry Zlín.

Z tohoto výčtu známých jmen mohou pozornému čtenáři chybět ženská jména, přitom se můžeme pyšnit například Boženou Možíšovou a jejím kouzelným seriálem *O Dorotce*, režisérkou Jaroslavou Havettovou s adaptací *Poláčkova Edudanta a Francimora*. Vdavky bohužel předčasně ukončily slibnou kariéru několika významných výtvarnic-režisérek např. Petry Fundové, Lucie Dvořákové, Zuzany Vorlíčkové (Dutka 2004).

Cílem práce však není vypisovat zde dlouze jistě zajímavou historii českého animovaného filmu, proto je uveden pouze krátký, ale velmi úspěšný začátek naší animované tvorby. Je na místě představit techniky animovaného filmu.

### 1.3 Techniky animovaného filmu

Podle Kubíčka (2004) je jednou z možností jak techniky animovaného filmu rozdělit, dělení podle prostoru, ve kterém jsou animované filmy realizovány:

- 1) **2D animace**, které se realizují na ploše. Do plošných technik lze zařadit kreslenou animaci, ploškovou animaci, bezkamerovou animaci, špendlíkovou techniku.
  - **Kreslená animace** ožívuje kresbu. Je jednou z nejrozšířenějších technologií animovaného filmu a zároveň i nejstarší formou kinematografie, protože ještě před vynálezem fotografie se používalo v různých optických přístrojích k vytvoření iluze pohybu série kreseb, které zachycovaly jednotlivé fáze pohybu. U kresleného filmu

velmi záleží na technice. Technika kresby může být uvolněná, odpovídat akčnímu spádu děje nebo naopak přesná, stylizovaná do jednoduchých tvarů. Dále je možné použít i počítačovou, díky které se postavičky nemusí vybarvovat ručně.

- Součástí kreslené animace je i „**totální animace**“, která vlastně znamená kompletní pohyb, kdy animátor v každé fázi animuje postavu i s pozadím dohromady. A tím lze vytvořit dojem pohybu v prostoru.
  - **Bezkamerová animace** je založená na principu, kdy není nutno animaci snímat kamerou, ale vytváří se přímo na filmovém pásu. Tento typ animace využívají umělci při vytváření autorských filmů, protože na bezkamerové animaci může pracovat pouze jeden člověk. Za vynálezce této techniky je považován novozélandský umělec Len Lye, který pomocí ní vytvořil roku 1936 film „A Colour Box“.
  - **Prosvícený písek** je další z řady 2D technologií a má velmi blízko k malbě. Základní princip spočívá v tom, že se vytvoří obraz z písku a zespodu se prosvítí. Místa s tenčí vrstvou písku propouští více světla a místa se silnější vrstvou propouští méně světla. Za výsledek je považován obraz, kde dokonale přechází světla a stíny. Ovšem výsledné dílo není jen černo-bílé, ale pomocí různých barevných fólií či gelů lze vytvořit i barevný snímek.
  - **Ploška, silueta** - v obou případech se jedná o loutky, které jsou vystřižené z papíru či jiného ploškového materiálu. A oba tyto způsoby animace jsou si v mnoha věcech podobné. Ploška je obdobou plošné loutky z loutkového divadla a silueta je obdobou stínového divadla. Nejvýraznější rozdíl je ve způsobu nasvícení. Na plošku se svítí zepředu, na siluetu zezadu. Do této skupinky animací lze zařadit i kolážovou techniku.
  - Základem **špendlíkové techniky** je bílá deska, do které jsou napíchnuty špendlíky, které jsou za pomoci válečků zatlačovány nebo vytlačovány, a tím vznikají stíny, které vytváří výsledný snímátný obraz. Tato technika má velmi široké výrazové možnosti. Lze pomocí ní zobrazit abstraktní i figurální motivy či amorfní objekty.
- 2) Pro **3D Animace** je základním rysem snímání prostoru pomocí horizontálně umístěné kamery. Mezi 3D Animace se řadí animace loutek, reliéfní animace, modelace, pixilace a animace objektů.

- **Loutková animace:** loutka provází lidstvo od pradávna, vlastně již od samotného vzniku. Sloužila a dodnes slouží jako magický předmět, jehož prostřednictvím bylo možné navazovat kontakt s bohy nebo zemřelými předky. Loutka, stejně jako maska, totem a další magické předměty, se uplatňovaly v kultovních obřadech, ve kterých proti sobě stály principy dobra a zla, tedy v primitivních dramatických útvarech. I když se současné loutkové divadlo i animovaný film již velmi vzdálili své kultovní prehistorii, loutka, zvláště v některých případech, a u některých autorů, zachovává svou magičnost. Animovaná loutka je ovšem poněkud jiná než loutka divadelní. Díky tomu, že je ožívována ve tmě filmového ateliéru a nikoli před očima diváků, nemusí být ovládána pomocí mechanismů, jako jsou nitě, táhla nebo tyčky, které umožňují skrýt loutkoherce před zraky diváků, ale pohyb jí dávají přímo ruce animátora. Díky tomu jsou její pohybové možnosti daleko širší, pohyby jsou daleko přesnější a v podstatě jsou omezeny pouze fyzikálními vlastnostmi kostry loutky. Animovaná loutka má nejbližší k marionetě. Loutková animace je tradiční doménou české kinematografie. Jejím artefaktem, jak již bylo řečeno, je loutka, která ovšem může být různě chápána. Charakteristikou je používání trojrozměrné postavy, která má svůj určitý tvar, hmotnost a fyzikální vlastnosti. Musí být také určitým způsobem technologicky uzpůsobena tak, aby byla schopna procesu animace. Loutky vstupují do filmu jako hotové předměty, které jsou schopny takového pohybu, jaký jim dovolí zvolená technologie. V průběhu filmu se nijak výrazně neproměňují. Loutkový film je založen na postavě, která obsahuje kostru, na kterou se dále nabalují další materiály. Velmi důležité je zachovat pohyblivost kostry, aby mohla být postava dále animována. Tělo postavy může být vytvořeno ze dřeva, z latexu, montážní pěny, hlíny a dalších materiálů. Dále je důležité vytvořit hlavičku loutky, která nejčastěji bývá z hlíny nebo ze dřeva, následně se různě pomalovává a dobarvuje, aby dosáhla patřičné realistické podoby. Výtvarník vytváří i kostýmy na loutky z různých vln, látek, provázků, ale například i z neobvyklých materiálů jako jsou igelity či celofán.
- **Reliéfní animace,** také bývá označována jako poloplastická, tvoří přechod od plošné ploškové animace k prostorové animaci loutek. Reliéfní animace vychází z principu, že pokud se podélně rozřízne loutka a položí se řezem na sklo, vznikne poloplastický objekt, který ale vypadá v podstatě identicky jako prostorová loutka. Reliéfní animace má jednu hlavní výhodu, a to že při jejím použití nedochází ke gravitaci, a proto se

poloplastické loutky mohou volně pohybovat, měnit svůj objem či se měnit v naprosto jiné objekty.

- **Modelace rozličných materiálů** (plastelíny, hlíny, moduritu) je jedna z nejlevnějších a nejnáze dostupných animačních technik. Animace plastických materiálů dovoluje velmi rychlé a pohotové tvarové proměny. Svou dynamičností má velmi blízko ke kreslené animaci. Přesto se v české kinematografii uplatňuje jen zřídka.
- **Pixilace** je specifickým druhem animace, kdy je ve filmu použit člověk představující oživovaný neživý předmět.
- **Animace objektů** je pro tuto práci velmi důležitou technikou, protože ji lze najít u mnoha neoživitelných předmětů, věcí, je tedy hlavním předmětem i cílem animace.
- **Počítačovou animaci** začali používat umělci již od konce sedmdesátých let, ale její využití se nesešlo s úspěchem, protože počítačová technika byla ve svých začátcích nedokonalá a výsledné filmy působily odtažitě a neosobně. Počítačová technika vstoupila masivně do oblasti umění v devadesátých letech 20. století, kdy také začala přejímat výrazové prostředky ručně vytvářené animace a charakteristickými prostředky počítačové animace se stávají digitalizace a virtualita. Proces počítačové animace probíhá ve dvou krocích. Nejprve je zapotřebí vytvořit (vymodelovat) postavy v počítači a pak jim vdechnout život - animovat je (Kubíček 2004).

Úvodní kapitola seznamuje s pojmem animovaný film. Podává stručný přehled historie animovaného filmu, včetně zaměření na animovaný film v českých zemích. V závěru kapitoly jsou uvedeny nejčastější techniky výroby animovaných filmů.

## **2 POJETÍ SOUČASNÉ FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY NA 1. STUPNI ZŠ**

Význam filmové a audiovizuální výchovy vychází z Rámcových vzdělávacích programů (RVP). Zavedení RVP předcházela školská reforma, jejímž výsledkem je zavedení nových propracovaných přístupů k výuce, např. projektové vyučování. Kapitola se věnuje jak základním změnám, které přinesla školská reforma, tak rovněž popisem vzdělávacích oblastí stanovených v RVP ZV. Poté je vysvětleno postavení F/AV na základních školách a využití jejího potenciálu v nabídce volnočasových aktivit nabízených základní školou. Závěr kapitoly se věnuje popisu aktuální situace, která je v oblasti F/AV značně podceněna.

### **2.1 Školská reforma**

Dnešní doba nás zahlcuje velkým množstvím informací, se kterými je zapotřebí naučit se správně pracovat a vhodně je používat. Důsledkem tohoto faktu je v současné době na našich školách probíhající kurikulární reforma, jejímž cílem je nejenom předání znalostí učitelů žákům, ale také získané dovednosti a vědomosti uplatnit v praktickém životě. Školská reforma reaguje na aktuální společenské potřeby, podporuje tvořivost žáků i učitelů a více propojuje teorii s praxí. Snaží se o spolupráci v učitelském sboru, ale také vtahuje do školské problematiky rodiče a širší veřejnost.

Školská reforma by měla zajistit, aby se dítě ve škole cítilo bezpečně a příjemně, umělo pracovat s ostatními vrstevníky, aby se do školy těšilo a učení pro něj bylo zábavou. Mimo jiné podporuje výuku cizích jazyků, čímž žáky připravuje na život v dnešním jazykově propojeném světě. Děti se učí jednat samostatně a za své jednání nést zodpovědnost.

V srpnu 2005 byl Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy schválen nový systém kurikulárních dokumentů, který je vytvořen na státní a školní úrovni. Státní úroveň představuje na jedné straně Národní program vzdělávání, jenž vymezuje počáteční vzdělávání jako celek, na druhé straně rámcové vzdělávací programy, které vymezují jednotlivé stupně vzdělávání, tj. předškolní, základní a středoškolské vzdělávání. Školní úroveň pak představují školní vzdělávací programy, které si každá škola vytváří sama. Od 1. 9. 2007 školy začaly učit v prvních třídách podle vlastních vzdělávacích programů.

## 2.2 Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

Rámcový vzdělávací program (dále jen RVP) nestanovuje přesný obsah učiva, ale určuje ho jako rámec. Navazuje na RVP předškolního vzdělávání a je východiskem pro koncepci RVP pro střední vzdělávání. Odhaluje možnosti používání různých nových metod a forem výuky, a přitom zdůrazňuje individuální přístup k žákům a jejich potřebám. Myslí také na žáky se speciálními potřebami, pro které umožňuje přizpůsobení vzdělávacího obsahu.

Vzdělávací obsah je v RVP pro základní vzdělávání rozdělen do oblastí, které jsou tvořeny vzdělávacími obory (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2005):

- *Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura, Cizí jazyk),*
- *Matematika a její aplikace (Matematika a její aplikace),*
- *Informační a komunikační technologie (Informační a komunikační technologie),*
- *Člověk a jeho svět (Člověk a jeho svět),*
- *Člověk a společnost (Dějepis, Výchova k občanství),*
- *Člověk a příroda (Fyzika, Chemie, Přírodopis, Zeměpis),*
- *Umění a kultura (Hudební výchova, Výtvarná výchova),*
- *Člověk a zdraví (Výchova ke zdraví, Tělesná výchova),*
- *Člověk a svět práce (Člověk a svět práce).*

Obsah vzdělávacích oblastí je pak tvořen očekávanými výstupy a učivem. Na prvním stupni se kvůli rozdělení vzdělávacího obsahu do jednotlivých ročníků dělí vzdělávací obsah na 1. období (1. – 3. ročník) a 2. období (4. – 5. ročník).

Dříve učitelé po žácích vyžadovali vedle znalostí také dobré chování, které se mělo vyznačovat určitými postoji a mravními návyky. Reforma přichází s požadavkem, aby vědomosti, dovednosti, postoje i návyky byly ve výuce rozvíjeny komplexně. Moderní psychologie dokazuje, že nejúčinnější získávání vědomostí probíhá právě díky ucelené a smysluplné aktivitě žáka, což je významný rozdíl oproti učení se nazpaměť. To vše má vést k celistvému zvládnutí klíčových kompetencí. Žák tyto schopnosti rozvíjí a využívá ve všech vyučovacích předmětech (např. umění učit se, komunikovat, spolupracovat s ostatními, řešit problémy nebo soustředit se na práci).

Klíčové kompetence vedle sebe nestojí izolovaně, ale různě se prolínají a k jejich rozvoji musejí být v rovnováze získávané znalosti, dovednosti a postoje. V RVP pro základní vzdělávání (2005) jsou za klíčové kompetence považovány:

- kompetence k učení,
- kompetence k řešení problémů,
- kompetence komunikativní,
- kompetence sociální a personální,
- kompetence občanské,
- kompetence pracovní.

## **2.3 Filmová a audiovizuální výchova pro základní vzdělávání**

Filmovému umění se v edukačním prostředí věnuje obor zvaný Filmová/audiovizuální výchova. Tento obor vznikl jednak jako reakce na stále rostoucí objem umělecké vizuální produkce, a rovněž jako důsledek toho, že informace, které k nám proudí skrze obraz, jsou pro žáky mnohdy přitažlivější než mluvené slovo. Obsah oboru má ve školách přispět po stránce kvalitního plánování a realizování tvůrčích aktivit zaměřených jak na vnímání a hodnocení vizuálních produktů, tak na jejich produkci.

Zařazení filmové/audiovizuální výchovy do výuky může s využitím zmíněných okolností překročit pouhý „uživatelský“ přístup k této technice a otevřít cestu k jejímu tvůrčímu užití pro rozvoj fantazie, kreativity a citovosti žáků, a přispět tak k vývoji jejich osobnosti, dále posílit jejich komunikativní schopnosti (včetně nonverbálních), uplatnění individuality při nalézání místa v kolektivu a vědomí důležitosti osobnostního podílu při práci a součinnosti v týmu. V neposlední řadě pak posílit schopnost intenzivního vnímání a pozorování okolního světa, vnímání společenských dějů a procesů a schopnost jejich individuální analýzy, tvůrčí i názorové reflexe a sebereflexe.

Začlenění filmové a audiovizuální výchovy do systému všeobecného vzdělávání se Výzkumný ústav pedagogický (dále jen VÚP) věnoval už v letech 2008 a 2009. V té době VÚP inicioval na Metodickém portále [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz) diskusi mezi odborníky a pedagogy. Výsledkem výměny názorů se stal materiál, který obsahuje cíle, obsah i způsoby možného začlenění filmové a audiovizuální výchovy do základního a gymnaziálního vzdělávání. 20. srpna 2010 podepsal ministr školství Mgr. Josef Dobeš opatření, ve kterém mění RVP pro



základní vzdělávání přidáním doplňkového předmětu Filmová/Audiovizuální výchova. Toto opatření nabylo účinnosti dne 1. září 2010.

### **2.3.1 Charakteristika vzdělávacího oboru**

Doplňující vzdělávací obor Filmová/Audiovizuální výchova (dále jen F/AV) poskytuje školám možnost obohatit vzdělávací obsah základního vzdělávání ve vzdělávací oblasti Umění a kultura (online).

Vymezený vzdělávací obsah podporuje rozvoj žáků jako uživatelů filmových a obecně audiovizuálních produktů a zároveň rozvíjí jejich vnímavost i tvůrčí schopnosti prostřednictvím filmových/audiovizuálních výrazových prostředků.

F/AV v etapě základního vzdělávání je koncipována jako metodické propojení několika tvůrčích činností:

- vlastní tvůrčí zkušenost z filmové/audiovizuální tvorby a jejího výsledku,
- schopnost vnímat díla vytvořená audiovizuálními výrazovými prostředky a uvědomovat si jejich hodnoty,
- potřeba zaujmout a formulovat názor na filmové/audiovizuální dílo.

Vlastní tvůrčí zkušenost žáků (od 2. období 1. stupně) zprostředkovávají tři vzájemně propojené a na sebe navazující okruhy činností, při nichž se uplatňuje subjektivita, pozorování a smyslové vnímání, fantazie, tvořivost a citlivost, a při kterých se prohlubují komunikační schopnosti.

Důraz je kladen na postupný rozvoj vnímání filmových/audiovizuálních děl. Žáci se na základě jednoduchých tvůrčích experimentů učí „řeči filmu“ tak, aby mohli mít větší užitek z vnímání děl filmové/vizuální kultury. Učí se lépe porozumět možnostem jednotlivých typů filmových/audiovizuálních sdělení vycházejících buď z přesného obrazu okolního světa (dokumentární pojetí), nebo umělého obrazu více či méně možného světa (hraný film) i obrazu, který vychází z technických možností rozšiřujících „filmovou řeč“ o triky, animace a další výtvarné prvky.

Stejně významnou složkou vzdělávacího obsahu jsou vlastní tvořivé činnosti žáků s využitím jednoduchých technických a výrazových prostředků typických pro film a audiovizuální umění obecně.

V základním vzdělávání se pozornost zaměřuje především na:

- přiblížení fyziologické podstaty vnímání pohybujících se obrazů, jejich předpokladů a možností; klíčovou roli světla v audiovizi; propojení a vztahy s ostatními obory umění; individuální pozorování a schopnost užívat v komunikaci audiovizuální – kinematografické sdělení; osvojení si specifického jazyka pro vyjadřování vlastních myšlenek a pocitů,
- znalost základních prvků audiovizuálního výrazu a jejich tvořivého využití; vytváření záběrů a jejich užití v elementární montáži; tvorbu drobného audiovizuálního tvaru jako hmatatelného výstupu praktické zkušenosti,
- individuální tvůrčí zkušenost, poučenější a intenzivnější vnímání filmových/audiovizuálních děl; užívání technologií jako prostředku k realizaci záměru, nikoliv jako cíle.

F/AV v základním vzdělávání poskytuje žákům příležitost lépe pochopit společný základ umění a jeho význam v životě člověka a společnosti. Posiluje schopnost intenzivněji vnímat společnost a procesy, které v ní probíhají. Přispívá k rozvoji osobnosti žáka, vytvoření jeho hodnotového systému, etických postojů a aktivního vztahu ke společnosti.

### **2.3.2 Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru F/AV pro 1. stupeň ZŠ**

Očekávaným výstupem vzdělávacího oboru F/AV pro 2. období 1. stupně ZV je, že žák:

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace,
- využívá proces vzniku optického obrazu v dírkové komoře a s jeho principem pracuje při tvorbě optických obrazů a při tvůrčích experimentech,
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt,
- experimentuje s několika světelnými zdroji a ověřuje jimi světelnou proměnu podoby trojrozměrného předmětu, lidské tváře,
- užívá světlo jako prostředek pro zachycení, zobrazení a modelaci skutečnosti,

- pozná některé historické přístroje užívané v minulosti k zachycení a promítání pohybu,
- slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného) a zaujímá osobní stanovisko k jednání postav, vyjadřuje svůj názor na film jako celek,
- ve spolupráci s učitelem dílčím způsobem analyzuje použité prostředky a principy v ukázkách promítnutého filmu.

Učivo, které by měl žák v tomto období zvládnout:

### **Uplatnění subjektivity, pozorování, smyslového vnímání**

- kresby vytvořené různými technikami, pořízené v sériích pro vytvoření iluze pohybu, vizuální hry s těmito prvky,
- cvičení vnímavosti: pozorování reálných dějů a schopnost jejich verbální reflexe, vyprávění obsahu promítnutého filmu, hry se třemi malými světelnými zdroji,
- ovlivňování obrazové podoby trojrozměrného předmětu a lidské tváře světlem.

### **Uplatnění kreativity, fantazie a senzibility**

- pohyb jako základní princip kinematografie, jeho fyziologické předpoklady – doznívání zrakového vjemu jako předpoklad vzniku kinetického obrazu,
- filmový záběr jako základní jednotka audiovizuálního sdělení, jeho vytvoření jednoduchým záznamem,
- tvořivé uchopení situace promítnutého filmu a její individuální nebo kolektivní inscenace (švédování).

### **Komunikace, posilování a prohlubování komunikačních dovedností**

- základní skladebná cvičení,
- základy montáže obrazových prvků se záměrem zobrazit – vizuálně vyprávět – plynulý děj, situaci,
- komunikace vlastních záměrů a námětů v kolektivu, zhodnocení a rozbor vlastní i umělecké produkce,
- projekce a analýzy vybraných filmů všech základních proudů audiovize (dokument, fabulace – hraný film, výtvarný – animovaný film).

## 2.4 Tvorba animovaného filmu jako volnočasová aktivita

Pokud není z různých důvodů naplňována filmová/audiovizuální výchova ve školním vyučovacím procesu, je možné ji podle RVP uplatňovat v zájmovém i neformálním vzdělávání, které významně zasahuje do oblasti naplňování volného času jedince, a je zvláště důležité pro děti a mládež. Volný čas je významnou sociologickou, ekonomickou a pedagogickou kategorií a jeho smysluplné využívání přispívá k rozvoji osobnosti jedince, jeho zájmů a nadání. Často může pozitivně ovlivnit i budoucí profesní dráhu jedince a je významným prostředkem prevence rizikového chování, především dětí a mládeže.

### Instituce pro výchovu mimo vyučování

Hofbauer (2004, str. 55) říká, že: *„aktivity a instituce volného času se dnes uplatňují ve všech prostředích života a výchovy dětí a mládeže: v rodině a činnosti školy mimo vyučování, ve specifických institucích a sdruženích, v obci a médiích jako dalších prostředích každodenního života“*.

Organizací volného času dětí, mládeže i dospělých se zabývá mnoho státních i nestátních institucí. Ty se od sebe liší v mnoha faktorech, kterými jsou například lokalita, ve které se zařízení nachází, ale především obsah a zaměření činnosti, kterou se účastníci zabývají. Důležitým faktorem je také, kdo je zřizovatelem tohoto zařízení, jak je financováno a pro jakou skupinu uživatelů je zařízení vhodné.

Pávková et al. (2008) uvádí společenské instituce, které vytvářejí podmínky pro realizaci cílů výchovy mimo vyučování:

- školní družiny, které se zaměřují na práci s dětmi prvního stupně ZŠ,
- školní kluby pracující s dětmi středního školního věku,
- střediska pro volný čas dětí a mládeže, domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností,
- domovy mládeže zajišťující výchovnou péči, ubytování a stravování žákům středních škol,
- dětské domovy jako zařízení ústavní výchovy,
- základní umělecké školy se svými hudebními, hudebně-pohybovými, výtvarnými a literárně-dramatickými obory,

- jazykové školy plnící funkci zájmového vzdělávání v oblasti výuky cizích jazyků,
- neziskové organizace – občanská sdružení podle zákona č. 83/1990 Sb. (Junák, Pionýr, Duha, Hnutí Brontosaurus, aj.), tělovýchovné a sportovní organizace, obecně prospěšné společnosti podle zákona č. 248/1995 Sb. a účelová zařízení církve podle zákona č. 3/2002 Sb,
- subjekty, v nichž je vzdělávání jejich dodatkovou činností (knihovny, muzea, galerie, planetária, zoologické zahrady),
- další komerční a soukromé organizace, např. provozovatelé dětských koutků, letních táborů aj.

Pro potřeby této diplomové práce je blíže popsáno legislativní postavení školských zařízení pro zájmové vzdělávání, které může zřizovat, organizovat kroužky tvorby animovaných filmů.

### **Školská zařízení pro zájmové vzdělávání**

Zájmové vzdělávání přispívá k rozvoji osobnosti a tím i k celkovému zlepšení kvality jeho života, vede k uspokojování osobních zájmů a potřeb jedince. Podle § 111 zákona č.561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (tzv. Školský zákon) *„zájmové vzdělávání poskytuje účastníkům naplnění volného času zájmovou činností se zaměřením na různé oblasti. Zájmové vzdělávání se uskutečňuje ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání, zejména ve střediscích volného času, školních družinách a školních klubech.“* (Zákon 561/2004 Sb, online)

Školní družiny a školní kluby jsou základní formou výchovy mimo vyučování. Školní družiny jsou určeny dětem mladšího školního věku (1. - 5. ročník základní školy) a školní kluby naopak navštěvují žáci druhého stupně základní školy, bezprostředně po ukončení školního vyučování. Rozdíl mezi těmito dvěma formami je především v tom, že docházka do školního klubu je dobrovolná a je zde poskytován větší prostor volnosti a samostatnosti žáků. Pávková et al. (2008, str. 113) píše, že: *„školní kluby a školní družiny mají předpoklady k pravidelnému a každodennímu pedagogickému ovlivňování volného času žáků, neboť vychovatelé:*

- *jsou se žáky v každodenním styku,*

- *mohou působit na většinu žáků bez ohledu na sociální postavení rodiny,*
- *mají možnost pravidelného kontaktu s rodiči,*
- *pro své výchovné působení v době mimo vyučování mají vhodnou kvalifikaci,*
- *jsou členy pedagogické rady, spolupracují s vedením školy a ostatními pedagogy“.*

*„Výchovné působení ve školní družině a školním klubu se dotýká všech oblastí výchovy a uskutečňuje se v průběhu činností. Každodenní výchovné činnosti v obou zařízeních vedou žáky k naplňování volného času hodnotným způsobem a zároveň uspokojují jejich potřeby a přání“ (Pávková et al., 2008, str. 115).*

### **Střediska pro volný čas dětí a mládeže**

Vyhláška Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy č. 74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání v § 4 zahrnuje pod pojem střediska volného času (dále SVČ), domy dětí a mládeže (dále DDM) a stanice zájmových činností. DDM naplňují svoji činnost ve více oblastech zájmového vzdělávání, stanice zájmových činností se naopak zaměřují na určitou oblast zájmu.

Střediska volného času jsou zpravidla právními subjekty, jejichž zřizovateli mohou být krajské úřady, obce, církve nebo soukromé či jiné subjekty. SVČ jsou zařazována do sítě škol a školských zařízení, čímž získávají nárok na státní finanční příspěvek. Nabízejí komplexní nabídku volnočasových aktivit pro děti, mládež i dospělé, bez ohledu na místo jejich trvalého pobytu či jiné podmínky. Mohou poskytovat metodickou, odbornou, popřípadě materiální pomoc účastníkům zájmového vzdělávání, popřípadě školám a školským zařízením. Především se však zaměřují na zájmové vzdělávání, které podle § 2 Vyhlášky č.74/2005 Sb., lze uskutečňovat zejména těmito formami:

- a) příležitostnou výchovnou, vzdělávací, zájmovou a tematickou rekreační činností nespojenou s pobytem mimo místo, kde právnická osoba vykonává činnost školského zařízení pro zájmové vzdělávání,
- b) pravidelnou výchovnou, vzdělávací a zájmovou činností,
- c) táborovou činností a další činností spojenou s pobytem mimo místo, kde právnická osoba vykonává činnost školského zařízení pro zájmové vzdělávání,

- d) osvětovou činností včetně shromažďování a poskytování informací pro děti, žáky a studenty, popřípadě i další osoby a vedení k prevenci sociálně patologických jevů,
- e) individuální prací, zejména vytvářením podmínek pro rozvoj nadání žáků a studentů,
- f) využitím otevřené nabídky spontánních činností.

Hofbauer (2004, str. 82) píše: „*střediska volného času mají nezastupitelnou úlohu zvláště při objevování a rozvoji zájmů a nadání, v celoroční činnosti včetně školních prázdnin, v možnosti působit mezi různými sociálními a zájmovými skupinami mladé generace, v navazování mezinárodních kontaktů s obdobnými zahraničními zařízeními zejména evropských zemí a v podpoře volnočasové mobility dětí a mládeže*“. Školský zákon ani vyhláška nijak neomezuje vztahy SVC k dalším subjektům, takže zpravidla velmi úzce spolupracují s občanskými sdruženími či jinými subjekty v oblasti výchovy mimo vyučování. Mezi účastníky aktivit patří i ohrožené sociální skupiny dětí a mládeže, takže svou činností naplňují i preventivní funkci v oblasti sociálně-patologických jevů. Svou činnost vykonávají SVC zpravidla i ve dnech, kdy neprobíhá školní vyučování, v době prázdnin i o víkendech, konání aktivit není časově omezeno, některé se konají i přes noc. Díky všem svým aktivitám mají v systému institucí pro zájmové vzdělávání střediska volného času své pevné místo. Pávková et al. (2008, str. 124) píše, že: „*DDM tvoří síť výchovně-vzdělávacích zařízení, která nabízejí škálu alternativních výchovně-vzdělávacích aktivit. Týdně projde těmito zařízeními v zájmové činnosti pravidelně 12 – 16 % dětské populace školního věku; další děti a mládež se zapojují do nepravidelných akcí*.“ Struktura činností a aktivit každého SVC je dána místními podmínkami, požadavky zřizovatele a především poptávkou klientů střediska.

## **Neformální vzdělávání**

Neformální vzdělávání se uskutečňuje mimo formální vzdělávací systém (formální vzdělávání vede k dosažení určitého stupně vzdělání doloženého certifikátem, např. vysvědčením, diplomem) a nevede k ucelenému školskému vzdělání. Jedná se o organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo rámec zavedeného oficiálního školského systému, které zájemcům nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností, dovedností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Tyto aktivity bývají zpravidla dobrovolné. Organizátory jsou sdružení dětí a mládeže a další nestátní neziskové organizace (NNO), školská zařízení pro zájmové vzdělávání – především střediska volného času, vzdělávací agentury, kluby, kulturní zařízení a další.

## 2.5 Současná situace

Pravděpodobně z důvodu, že je obor Filmová/audiovizuální výchova „starý“ teprve 3 roky, snad pro možné obavy pedagogů, že by tvorbu animovaných filmů s dětmi nezvládli, či z jiných důvodů, nepodařilo se mi nalézt v Olomouckém kraji školu, kroužek při ŠD, kroužek v DDM, SVČ či v jiném neformálním vzdělávání, resp. nikoho, kdo by se tvorbou animovaného filmu s dětmi mladšího školního věku zabýval. Kromě kroužku Malin, organizovaném školní družinou při ZŠ Hlubočky - Mariánské Údolí, jehož činnost je blíže popsána v čtvrté kapitole této práce.

Při dalším zkoumání nad rámec kraje je situace v oblasti tvorby animovaných filmů s dětmi odlišná. Této volnočasové aktivitě se v rámci České republiky věnují například Kroužek informatiky na ZŠ Filozofská, Praha 4, který se mimo jiné zabývá i tvorbou animovaného filmu, Stanice techniků Vyšehrad s kroužkem Animovaný film a videoart, ŠK Hostýnská v Praze 10, SVČ Lužánky v Brně, DDM Tišnov, Sdružení Roztoč - dobrovolné zájmové sdružení dětí a dospělých, které pořádá kurzy tvorby animovaného filmu pro děti již od první třídy ZŠ, Kroužek animovaného filmu při 26. ZŠ v Plzni, DDM Sluníčko v Lomnici nad Popelkou.

## 2.6 Propojení vzdělávacích oblastí

Audiovizuální prvky jsou využitelné prakticky v kompletním systému vzdělávacích oblastí vymezených v RVP ZV. Jmenovitě jde o tyto vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura, Cizí jazyk),
- Informační a komunikační technologie (Informační a komunikační technologie),
- Člověk a jeho svět (Člověk a jeho svět),
- Člověk a společnost (Dějepis, Výchova k občanství),
- Člověk a příroda (Fyzika, Chemie, Přírodopis, Zeměpis),
- Umění a kultura (Hudební výchova, Výtvarná výchova),
- Člověk a zdraví (Výchova ke zdraví, Tělesná výchova),
- Člověk a svět práce (Člověk a svět práce).



Nejvíce se dotýká tvorba animovaného filmu těchto oblastí - znalosti informačních a komunikačních technologií, hudební výchova, dramatická výchova a hlavně výtvarná výchova. Je třeba připomenout jejich ukotvení v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání (dále RVP ZV).

## **Výtvarná výchova**

V oblasti výtvarné výchovy jsou očekávané výstupy žáka pro 1. stupeň/1. období základního vzdělávání následující:

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ ,
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání line, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace,
- vyjadřuje rozdíly při vnímání události různými smysly a pro jejich vizuálně obrazné vyjádření volí vhodné prostředky ,
- interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností,
- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil.

Očekávaným výstupem vzdělávacího obsahu výtvarné výchovy v na 1. stupni v 2. období je, že žák:

- při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření; porovnává je na základě vztahů (světlostní poměry, barevné kontrasty, proporční vztahy a jiné),
- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v plošném vyjádření line a barevné plochy; v objemovém vyjádření modelování a skulpturální postup; v prostorovém vyjádření uspořádání prvků ve vztahu k vlastnímu tělu i jako nezávislý model,

- při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy,
- nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly; uplatňuje je v plošné, objemové i prostorové tvorbě,
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění),
- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace.

## **Dramatická výchova**

Dramatický obor doposud nepatří v rámcovém vzdělávacím programu mezi povinné vzdělávací obsahy. Ve školách se dramatická výchova objevuje jako nepovinně volitelný předmět nebo jako mimoškolní aktivita s esteticko-výchovným akcentem. Dramatický obor vede žáky k porozumění dramatickému umění ve všech jeho tradičních i současných formách (divadlo, rozhlas, film, televize, počítačová tvorba) a k uvědomělému ovládnutí všech výrazových prostředků dramatického umění (zejména hlasu a těla). Seznamuje žáky s tvůrčím procesem od volby tématu a námětu přes dramaturgii, režii, scénografii a scénickou hudbu k výstavbě jednotlivých situací a tvorbě postav. V oblasti recepce se žáci učí klíčovými etapám ve vývoji divadla a současným druhům a žánrům dramatického umění. Animace má velice blízko k divadlu.

Očekávanými výstupy vzdělávacího obsahu dramatické výchovy na 1. stupni v 1. období je, že žák:

- zvládá základy správného tvoření dechu, hlasu, artikulace a správného držení těla; dokáže hlasem a pohybem vyjadřovat základní emoce a rozpoznávat je v chování druhých,
- rozlišuje herní a reálnou situaci; přijímá pravidla hry; vstupuje do jednoduchých rolí a přirozeně v nich jedná,

- zkoumá témata a konflikty na základě vlastního jednání,
- spolupracuje ve skupině na tvorbě jevištní situace; prezentuje ji před spolužáky; sleduje prezentace ostatních,
- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (divadelního, filmového, televizního, rozhlasového).

Očekávaným výstupem vzdělávacího obsahu dramatické výchovy v na 1. stupni v 2. období je, že žák:

- propojuje somatické dovednosti a kombinuje je za účelem vyjádření vnitřních stavů a emocí vlastních i určité postavy,
- pracuje s pravidly hry a jejich variacemi; dokáže vstoupit do role a v herní situaci přirozeně a přesvědčivě jednat,
- rozpoznává témata a konflikty v situacích a příbězích; nahlíží na ně z pozic různých postav; zabývá se důsledky jednání postav,
- pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom různých výrazových prostředků,
- prezentuje inscenační tvar před spolužáky a na základě sebereflexe a reflexe spolužáků a učitele na něm dále pracuje, sleduje a hodnotí prezentace svých spolužáků.

Dramatická výchova se zaslouhuje o rozvoj žáka v několika ohledech. Žák užívá základní výrazové prostředky dramatického umění k vyjádření jevů, vztahů, prožitků, emocí, představ, myšlenek, názorů, postojů atd. a kultivuje vlastní hlasové a pohybové dovednosti, které využívá v dramatické tvorbě i v běžných životních situacích. Stejně tak využívá herního jednání k hledání a prověřování způsobů řešení problémů a konfliktů v různých sociálních oblastech (etnika, národy, apod.). Žákova aktivita je součástí procesu společné inscenační tvorby a je vodítkem k uvědomování si a rozvíjení vlastních schopností a k jejich uplatňování v týmové práci.

V běžné praxi je obsahem výuky experimentování v rámci herních situací a tvorba jevištních situací a postav. U žáka je rozvíjena schopnost dramaticky jednat v přijaté herní roli nebo postavě. Učivo se soustřeďuje na pět nejvýznamnějších složek dramatického umění – je to téma a námět (práce s dramatickým textem, dramatizace literární předlohy, tvorba

autorského textu), situace (jednání v situaci a jeho směřování), postava (složky herecké postavy), konflikt (typy, způsoby řešení, funkce), děj a fabule.

Největším úkolem dramatické výchovy ve školách je rozvíjet a obohacovat obrazotvornost, podporovat a uplatňovat intuici a všestranně působit na rozvoj tvořivosti. Tento úkol je shodný s jinými uměleckými předměty a obory. Shodně s nimi dává jedinci příležitost k sebevyjádření prostřednictvím umění. Dramatická výchova rovněž působí na stránku citovou; dává příležitost k legitimnímu způsobu ventilování citů, zlepšuje vztahy ve skupině a vede k samostatnému, osobitému myšlení.

## **Informační a komunikační technologie**

Vzhledem k tomu, že pro tvorbu animovaného filmu je nutná i znalost práce na počítači, znalost práce s fotoaparát, vyhledávání informací, hudby na Internetu, následuje ukotvení vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání, vydaném Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Informační a komunikační technologie je realizován podle RVP pro ZV na 1. i 2. stupni základního vzdělávání, a to jako povinná oblast vzdělávání. RVP ZV dále tuto vzdělávací oblast na prvním stupni dělí do tří okruhů: základy práce s počítačem, vyhledávání informací a komunikace, zpracování a využití informací. Očekávané výstupy jednotlivých okruhů jsou následující:

### **Základy práce s počítačem pro žáka 1. stupně**

Žák:

- využívá základní standardní funkce počítače a jeho nejběžnější periferie,
- respektuje pravidla bezpečné práce s hardware i software a postupuje poučeně v případě jejich závady,
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím.

### **Vyhledávání informací a komunikace**

Žák:

- při vyhledávání informací na internetu používá jednoduché a vhodné cesty,
- vyhledává informace na portálech, v knihovnách a databázích,
- komunikuje pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení.

## **Zpracování a využití informací**

Žák:

- pracuje s textem a obrázkem v textovém a grafickém editoru (RVP ZV).

RVP ZV charakterizuje vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie jako oblast, jejímž osvojením žák bude moci realizovat metodu „učení kdekoliv a kdykoliv“ (RVP ZV), a proto se aplikace dovedností z této oblasti „*stává součástí všech vzdělávacích oblastí základního vzdělávání.*“ (RVP ZV). Tvůrci RVP ZV si dále také uvědomují, že dovednosti získané v této oblasti jsou jedním ze základních požadavků pro uplatnění se na trhu práce.

Učivo 1. stupně by podle MŠMT mělo tedy obsahovat následující témata (RVP ZV):

- základní pojmy informační činnosti – informace, informační zdroje, informační instituce,
- struktura, funkce a popis počítače a přídatných zařízení,
- operační systémy a jejich základní funkce,
- seznámení s formáty souborů (doc, gif),
- multimediální využití počítače,
- zásady bezpečnosti práce a prevence zdravotních rizik spojených s dlouhodobým využíváním výpočetní techniky,
- jednoduchá údržba počítače, postupy při běžných problémech s hardware a software,
- společenský tok informací (vznik, přenos, transformace, zpracování, distribuce informací),
- základní způsoby komunikace (e-mail, chat, telefonování),
- metody a nástroje vyhledávání informací,
- formulace požadavku při vyhledávání na internetu, vyhledávací atributy,
- základní funkce textového a grafického editoru.

## **Hudební výchova**

Další oblastí, která se dotýká tvorby animovaných filmů, je výchova hudební a zejména její poslechové činnosti ukotvené v RVP ZV. Pokud však pedagog vedoucí děti k tvorbě animovaného filmu přesvědčí tyto děti např. k animaci jimi zpívané a na nástroje zahrané písně, bude se jednat o:

### VOKÁLNÍ ČINNOSTI s učební látkou

- pěvecký a mluvní projev – pěvecké dovednosti (dýchání, výslovnost, nasazení a tvorba tónu, dynamicky odlišený zpěv), hlasová hygiena, rozšiřování hlasového rozsahu,
- hudební rytmus – realizace písní ve 2/4, 3/4 a 4/4 taktu,
- dvojhlas a vícehlas – prodleva, kánon, lidový dvojhlas apod.,
- intonace, vokální improvizace – diatonické postupy v durových a mollových tóninách (V., III. a I. stupeň, volné nástupy VIII. a spodního V. stupně apod.), hudební hry (ozvěna, otázka - odpověď apod.),
- záznam vokální hudby – zachycení melodie písně pomocí jednoduchého grafického vyjádření (např. linky), nota jako grafický znak pro tón, zápis rytmu jednoduché písně, notový zápis jako opora při realizaci písně.

### INSTRUMENTÁLNÍ ČINNOSTI

- hra na hudební nástroje – reprodukce motivů, témat, jednoduchých skladbiček pomocí jednoduchých hudebních nástrojů z Orffova instrumentáře, zobcových fléten, keyboardů apod.,
- rytmizace, melodizace a stylizace, hudební improvizace – tvorba předeher, meziher a doher s využitím tónového materiálu písně, hudební doprovod (akcentace těžké doby v rytmickém doprovodu, ostinato, prodleva), hudební hry (ozvěna, otázka – odpověď), jednodílná písňová forma (a – b),
- záznam instrumentální melodie – čtení a zápis rytmického schématu jednoduchého motivku či tématu instrumentální skladby, využití notačních programů.

## 2.7 Osobnost pedagoga filmové/audiovizuální výchovy

*„Pro pedagoga, který pracuje s dětmi a mládeží mimo vyučování, je zásadní, aby dokázal vytvořit bezpečné prostředí, příjemnou a tvořivou atmosféru. Měl by dbát o uspokojování individuálních potřeb a zájmů svěřenců. Základním předpokladem jeho práce je zajímat se o děti, umět je pochopit, vhodně motivovat a podporovat zájem o činnost.“*

*(Němec, 2002, str. 21)*

Požadavky na osobnost učitele jsou obecně známé a dané. Webb a Jo (2004) shrnuli zásady a doporučení, která mohou přispět ke zlepšení dovedností lektora či vyučujícího takto:

- promyslet cíle výuky, poznat dovednosti a diagnostikovat slabiny znalostí u žáků, znát velikost skupiny,
- precizně se připravit na výuku,
- respektovat, naslouchat, motivovat, podněcovat žáky,
- sledovat a dodržovat čas,
- na jednoduché příklady navazovat postupně složitějšími příklady a cvičeními,
- ověřovat si, zda tématu žáci rozumí,
- kombinovat vhodné vyučovací metody a zařazovat aktivizující metody v průběhu i na závěr výuky (diskuse, hry, video, obrázky, grafy),
- udržovat kontakt se žáky (oční kontakt, otázky),
- používat srozumitelný jazyk bez přílišného užívání cizí terminologie,
- mluvit hlasitě, jasně, přiměřeně rychle směrem ke žákům, používat přiměřeně neverbální komunikaci, ústní projev doprovodit písemným nebo obrazovým projevem (prezentace v PowerPointu),
- prezentaci v PowerPointu mít čitelně, stručně, jasně, logicky uspořádanou (použít kontrastní barvy pro písmo a podklad, užívat max. 8 řádků na jednu stranu, volit dostatečnou velikost písma),
- připravit tištěné materiály, které si mohou žáci odnést nebo odkázat na materiály na webu.

Pedagog využívající F/AV výchovu při výuce či při zájmové činnosti dětí by měl mít kromě základních požadavků, mezi které patří přirozená autorita, patřičné vzdělání, schopnost se neustále vzdělávat, být spravedlivý a nestranný, také něco navíc.

Z této kapitoly je zřejmé, že by měl mít pedagog F/AV výchovy alespoň částečné znalosti informačních a komunikačních technologií, hudební výchovy, dramatické výchovy, výtvarné výchovy. Pedagog pracující s F/AV výchovou by měl být tvořivý, hravý, empatický a ochotný neustále hledat náměty z reálného a literárního světa a znalosti z tohoto oboru neustále rozšiřovat. Také by měl sledovat vývoj počítačových programů pro tvorbu

animovaných filmů, osvojit si je a snažit se je zavést do výuky, umět pracovat s digitálním fotoaparátem a předem si nastudovat principy animovaného filmu. Schopnost naslouchat a pohotově pomoci dětem v práci na animovaném filmu je samozřejmostí. Takový učitel je pro žáky zajímavý, dokáže je snáze motivovat a nadchnout pro danou činnost.



### 3 ŽÁK MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

Kapitola blíže specifikuje období mladšího školního věku. Věnuje se také vývoji myšlení mladších školáků, rozvoji poznávacích procesů, a také emocionálnímu vývoji a socializaci. Závěr kapitoly popisuje zájmy dětí mladšího školního věku.

Ke každému dítěti je nutno přistupovat jako ke specifickému jedinci. Vývoj dětí neprobíhá vždy stejným tempem, a proto je potřeba si jednotlivé skutečnosti ovlivňující dětskou tvorbu a představivost přiblížit. Je pro vhodné si přiblížit osobnost žáka s ohledem na psychologický vývoj. Komplexnímu psychologickému rozboru osobnosti žáka by bylo možné se věnovat velmi podrobně, avšak pro potřeby této práce postačí zaměřit se na některé aspekty vývoje dítěte mladšího školního věku, vývoj dětské kresby a zájmů.

#### 3.1 Vymezení období mladšího školního věku

*„Jako mladší školní období označujeme zpravidla dobu od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, do 11-12 let, kdy začínají první známky pohlavního dospívání i s průvodními psychickými projevy. Někdy se mluví prostě jen o školním věku, ale povinná školní docházka trvá ještě i v období pubescence, které pak můžeme nazývat starším školním věkem. Svět školy skutečně poznamenává rozhodujícím způsobem toto období, zatímco u pubescenta se začínají prosazovat výrazně jiné mimoškolní vlivy. Proto se zvolené označení i věkové vymezení, ač je vždy poněkud libovolné, zdá výhodnější než jiné názvy v literatuře uváděné (střední dětství, pozdní dětství, prepubescence, apod.).“ (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 117).*

Podle Říčana (2004) je etapa označovaná jako mladší školní věk zahájena šestým rokem života a končí v jedenácti letech.

Hájek (2008) rozděluje školní věk na následující etapy:

- mladší školní věk (6-11 let, žáci prvního stupně základní školy),
- střední školní věk (11-15 let, žáci druhého stupně základní školy, pubescence),
- starší školní věk (15-20 let, žáci středních škol, adolescence).

Vzhledem k tomu, že existují významné rozdíly mezi dětmi na začátku školní docházky a dětmi ve vyšších třídách 1. stupně ZŠ, hovoří někteří autoři i o vymezení v rámci mladšího školního věku.

Vágnerová (2000) rozlišuje tři etapy školního věku:

1. *Raný školní věk* - trvá od nástupu do školy, tj. přibližně od 6-7 let do 8 až 9 let. Je charakteristický změnou životní situace a různými vývojovými změnami, které se projevují především ve vztahu ke škole.
2. *Střední školní věk* - trvající od 8-9 let do 11-12 let, tj. od doby, kdy dítě přechází na druhý stupeň základní školy a začíná dospívat. V průběhu této fáze dochází k mnoha změnám, které jsou podmíněny nejen sociálně, ale i biologicky. Lze je považovat za přípravu na dobu dospívání.
3. *Starší školní věk* - navazuje na období středního školního věku a trvá do ukončení základní školy, to znamená přibližně do 15 let. Toto období bývá označováno jako pubescence.

Podle Eriksona (In Šimíčková-Čížková, 2008) spadá vývojové období mladšího školního věku do fáze snaživosti proti pocitu méněcennosti, kdy se dítě nemůže zcela vyhnout pocitům méněcennosti a úzkostem, že nestačí na školní úkoly a další nároky prostředí, v němž je stále konfrontováno s vrstevníky. Vlastní snaživostí se dítě zapojuje do své kultury, hrozí mu však nebezpečí krajnosti, které vyplývá z toho, že výsledek své činnosti – učení, práci – pokládá za jediné kritérium hodnoty člověka.

Langmeier (In Šimíčková-Čížková, 2008) charakterizuje tuto etapu jako věk střízlivého realismu. Školák je zaměřen na svět, jaký je a chce ho pochopit, kdežto předškolák je orientován spíše na vlastní přání a fantazii. Tendence k realismu lze vyzorovat v řeči, kresbě, písemném projevu, zájmech, četbě i ve hře. Na začátku tohoto období je školák zpravidla hodně závislý na autoritě (naivní realismus), ke konci je jeho přístup s blížícím se dospíváním kritičtější (tj. kritický realismus).

Psychoanalýza označuje toto období jako období latence, kdy je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje a základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání, jak uvádí Petrová (In Šimíčková-Čížková, 2008).

Piaget (In Vágnerová, 2001) nazval toto období fází konkrétních logických operací. Konkrétní logické myšlení je charakteristické:

- a) respektováním základních zákonů logiky
- b) respektováním konkrétní reality

Podle Petrové (In Šimíčková-Čížková, 2008) nastává vstupem dítěte do školy vývojová etapa mladšího školního věku. Zpravidla bývá vymežována časovým úsekem od 6 až 7 let do 11 let, kdy se začínají objevovat první známky pohlavního dospívání (prepubescence).

Kognitivní předpoklady pro školní práci spočívají ve schopnosti látku vnímat a pochopit její podstatu, musí se na učení soustředit a zapamatovat si to, co je důležité. Všechny uvedené předpoklady patří do oblasti kognitivních schopností, které se uplatňují v poznávání. Školní úspěšnost závisí na dosažené úrovni poznávacích procesů a naopak škola významně přispívá k rozvoji těchto schopností.

### **3.2 Vývoj myšlení mladších školáků**

*„Rozumový vývoj dítěte silně ovlivňuje prostředí, vyučování, příprava na vyučování i činnosti, jimž se dítě věnuje ve volném čase“* (Hájek, 2008, s. 86). Petrová (In Šimíčková-Čížková, 2008, s. 93) to doplňuje slovy: *„Psychosomatické vývojové změny nejsou bouřlivé ani převratné, vývoj je spíše plynulý, s pokrokem ve všech oblastech“*.

Jak uvádí Vágnerová (2001), projeví se rozvoj myšlení mladších školáků používáním takového způsobu uvažování, který se řídí základními zákony logiky a respektuje vlastnosti poznávané reality (ať už v její aktuální podobě, nebo na úrovni zafixované zkušenosti). Malý školák je realistou, dovede tedy uvažovat o tom, co zná. Ve svém poznávání už není tak egocentrický a neomezuje se jen na jeden aspekt zkoumané skutečnosti. Je to období, kdy má dítě tendenci mít ve všem jasno, nejlépe na základě jednoznačných a konkrétních důkazů. Takovým způsobem získává jistotu o vlastnostech tohoto světa, s nímž se chce seznámit a prozkoumat jej. Dítě tohoto věku je i optimista, má sklon interpretovat veškeré dění spíše pozitivním způsobem (srov. Vágnerová, 2000).

Podle Hájka (2008) je myšlení dětí v tomto věku konkrétní. Zaměřuje se zpočátku především na řešení běžných každodenních problémů, teprve později i na minulé události a na budoucnost. Zdokonaluje se schopnost analýzy a následné syntézy i srovnávání na základě

shodných, podobných či odlišných znaků. Vyčlenění podstatného znaku a zobecnění jeho platnosti pro celou skupinu předmětů či jevů je proces velmi náročný a dítě si tuto schopnost osvojuje postupně. Je podmínkou pro vytváření obecnějších pojmů. Potíže činí také chápání složitějších vztahů a porozumění symbolům. Abstraktní pojmy, zejména z oblasti společenskovední, dítě mladšího školního věku ještě není schopno v plné míře pochopit.

Vágnerová (2001) uvádí, že je myšlení mladšího školáka vázáno na realitu. To znamená, že školák je schopen uvažovat pouze o něčem určitém, co sám zná, i když objekt jeho úvah není aktuálně přítomen. Stačí mu minulé zkušenost, aby si to, co potřebuje, mohl alespoň představit. Dítě tohoto věku je zaměřeno na poznání skutečného světa a na orientaci v tomto světě. Chce vědět, jaký je, podle jakých pravidel funguje, případně jak jej lze ovládat. Dětské poznávání je, zejména na počátku, často zaměřeno na popis, což lze chápat jako základní způsob orientace v prostředí. Pro mladší školáky by byl jiný přístup příliš složitý.

Malý školák dle Vágnerové (2001) ve svých úvahách vychází nejraději ze své vlastní zkušenosti. Dává přednost takovému způsobu poznávání, kdy se může sám přesvědčit o pravdivosti verbálně prezentovaných informací. Proto mu v uvažování pomáhají názorné pomůcky a možnost ověřit si výklad učitele prakticky, popř. pomocí určitých příkladů. Konkrétní logické myšlení může manipulovat s pojmy, představami a myšlenkami, avšak musí jít o konkrétní pojmy a představy, které vychází z reálné zkušenosti, resp. z úvah o realitě. Školák už není v takové míře ovlivněn tím, co je na první pohled nápadné, tj. jak se mu tento svět jeví. Postupně začíná chápat pravidla, která v určité situaci platí, tedy pravidla, podle nichž svět funguje. Tato pravidla se stávají součástí jeho zkušenosti a ovlivňují jeho myšlení. Osvojení takových pravidel je projevem zobecnění reálné zkušenosti a integrace různých dílčích znalostí.

Konkrétní operace se v myšlení dítěte projeví tak, že již chápe příčinné vztahy a nespokojí se s jednoduchými soudy. Chce nalézt souvislosti mezi jevy. Na úrovni konkrétních operací může dítě řešit problémy v rámci jednotného systému myšlenkových kroků. Školák již dovede většinou řadit úspěšně předměty podle kvantitativních znaků (délka, hmotnost apod.) i podle tvarů (Šimíčková- Čížková, 2008). Podle Vágnerové (2001) se konkrétní logické myšlení projeví rozvojem schopnosti klasifikace a chápání různých souvislostí a vztahů. Tato schopnost se rozvíjí postupně, dítě uvažuje rozdílným způsobem v závislosti na úkolu. Mladší školák dovede lépe využívat dostupných informací, učí se diferencovat jejich význam pro řešení určitého úkolu. Je schopen vzít v úvahu více hledisek, která dovede kombinovat a integrovat v jednom závěru.

### 3.3 Vývoj poznávacích procesů

Pro školní práci a nejen pro ni je velmi důležitý rozvoj poznávacích procesů. Vnímání mladších dětí se stává diferencovanější a integrovanější. V interakci s vývojem rozumových schopností se rozvíjejí strategie vnímání. Pro děti mladšího školního věku je velmi důležitý rozvoj zrakového a sluchového vnímání. Podstatnou je i senzomotorická koordinace. Významnou je koordinace a integrace různých způsobů vnímání (převážně sluchového a zrakového). Rozvoj myšlení se projevuje používáním strategií uvažování, které se řídí základními zákony logiky a respektují vlastnosti poznané reality. Na počátku školní docházky ještě není logické myšlení příliš zafixováno. Myšlení dítěte je vázáno na realitu. Hlavním záměrem je poznání skutečného světa. Délka pozornosti je ve značné míře omezená. Převažuje bezděčná pozornost. V tomto období se značně rozvíjejí paměťové funkce. Kapacita paměti se zvyšuje, roste rychlost zpracování a zapamatování si informací. Je patrný postupný přechod z mechanické na logickou paměť (Vágnerová, 2005). Vnímání v mladším školním věku je soustavnější, cílevědomější a přesnější. Myšlení je konkrétní. Pozornost je labilní a převážně bezděčná. Představy se zkušenostmi přetvářejí od konkrétních k obecnějším. Slovní zásoba se rozšiřuje (Pávková, 2002).

Všechny výše jmenované procesy jsou pro tvorbu filmů velmi důležité, protože tyto aktivity vyžadují od dětí akční přístup, ale zároveň je i učí trpělivosti.

### 3.4 Emocionální vývoj a socializace

Výuka tvorby animovaného filmu dostává sociální rozměr tím, že se při této činnosti často pracuje ve skupinách a děti se musí při práci dohodnout, musí při ní vzájemně komunikovat.

Pro období mladšího školního věku je příznačné zvyšování emoční lability a odolnosti vůči zátěži. Děti jsou optimistické. Vývojově důležitý je i moment, kdy má dítě nějaké emoční prožitky a dává jim určitý smysl, jedná se o tzv. způsob interpretace emocí. Dále se rozvíjí emoční inteligence a emoční zkušenosti, sebehodnotící emoce. Emoční paměť se projevuje stabilizací emočního očekávání. Mladší školáci dovedou emočně komunikovat, nejpodstatnější emoční oporou pro ně jsou rodiče. Emoční zralost a zkušenost usnadňuje dětem adaptaci na školní povinnosti, jak uvádí Vágnerová (2005). Podle Pávkové (2002) se u mladších školáků objevuje převaha kladných citů, ze záporných je to strach ze zesměšnění,

z trestu. Dále se děti vyznačují lepším ovládním citu a málo rozvinutým soucitem. Rozvíjejí se vyšší city morální, estetické a intelektuální. Z citového hlediska lze celé toto období považovat za klidné.

Ze socializačního hlediska je pro dítě mladšího školního věku velmi důležitý vstup do školy. Hlavní roli zde hraje odklon od rodiny a podřízení se autoritě. Dítě je ve škole rozvíjeno specifickým způsobem, který je mnohdy odlišný od rodinného vlivu. Škola je místem, kde se dítě připravuje na život ve společnosti, na svou budoucí profesní roli. Pozdější společenské zařazení je předurčené úspěšností ve škole. Dítě si pod vlivem školy osvojuje dovednosti, schopnosti a žádoucí způsoby chování, nejrůznější kompetence a prosociální vlastnosti. Dalším významným faktorem socializace ve škole je rozvíjení vztahu s lidmi nad rámec vlastní rodiny, tedy s dospělými jedinci (učitelé, kteří představují určitou autoritu) nebo s vrstevníky. V rámci různých sociálních skupin si dítě vytváří určité role a pozice (srov. Vágnerová, 2005).

### 3.5 Vývoj zájmů

Pokud chceme podat komplexní charakteristiku obrazu dítěte v daném vývojovém období, musíme se zabývat i zájmovou strukturou dětí. Z psychologického hlediska lze zájem považovat za osobnostní fenomén, pro pedagogiku je účinným nástrojem ovlivňování volného času (Pávková a kol., 2002). Zájemem se rozumí „*uvědomělé, dlouhodobé a soustavné zaměření aktivity jedince na vybranou oblast poznávání a činorodé seberealizace. Zájmy sjednocují řadu oblastí osobnosti a dávají jim aktivní nasměrování.*“ (Helus, 2003, s. 48). Zájmy jsou specifické svým výběrovým charakterem, souvisí s potřebami a jejich uspokojením. Mají pro člověka neobyčejný význam, který se projevuje aktivitou směrem k předmětu zájmu. Zájmy dle Pávkové a kol. (2002) vyvolávají kladné citové prožitky, zdokonalují či prohlubují individuální schopnosti a osobité vlohy, které jsou skrze ně rozvíjeny. Zájmy jsou s nadsázkou jakousi klíčovou dírkou od „dveří poznání“ o interpersonálních a přírodních vazbách, o vědomí si vlastních práv a povinností, o ochraně přírody a životního prostředí (Holeyšovská, 2009).

V tomto věkovém období jsou děti ve svých zájmech nestálé a málo vytrvalé. Činnosti, kterými se zabývají, často střídají. Tato skutečnost je ovlivněna nejrůznějšími podněty, např. náladou, příležitostmi, činnostmi jiného dítěte, ale i rodiči. Je tedy zřejmé, že dítě má mnoho různorodých zálib, které často obměňuje. Časem se zájmy třídí, eliminují se ty

méně oblíbené nebo naopak vzbudí zájem něco zcela nového. S přibývajícím věkem jich ubývá, jedinec se jim však věnuje mnohem důkladněji. Vedle jiných zájmových aktivit však stále přetrvává hra, která je oblíbenou a nedílnou součástí dětského dne. Langmeier a Krejčířová (2006) uvádějí, že se hra stává propracovanější, má složitější pravidla, přibližuje se reálné skutečnosti a je zde patrná snaha po úspěchu, obzvláště ve společenských hrách. Podle Říčana (1989) mají chlapci rádi stavebnice, chtějí tvořit stále něco nového. Dívky preferují hru s panenkami, přičemž se snaží o imitování skutečnosti.

Blízko mají děti také ke zvířatům, vyhledávají kontakt s nimi a přejí si mít domácího mazlíčka, s nímž by si hrály. Vágnerová (2000) tvrdí, že děti dávají přednost malým zvířatům, mezi která patří např. psi, kočky, morčata, křečci, andulky, atd. Jejich největší výhodou je, že mohou žít společně s lidmi v bytě a jsou nenáročná na péči. Zájem o zvířata je pochopitelný už z toho důvodu, že jejich prostřednictvím uspokojujeme nejrůznější potřeby, zejména v naší citové oblasti života.

Dítě tráví rádo svůj volný čas také četbou, popř. vyžaduje od rodičů, aby mu četli (Říčan, 1989). Mezi velmi oblíbené činnosti patří i aktivity venkovní, kdy děti bývají zpravidla pohromadě, bez dohledu rodičů a mohou se tak spontánně projevit a uvolnit. Podle Říčana (1989) jsou nejčastější činností při pobytu venku různé sportovní hry, zejména u chlapců, kteří mají potřebu závodit a soupeřit s ostatními. V současnosti však narůstá počet dětí preferujících zábavu spojenou s hraním her na počítači, chatováním na internetu nebo sledováním televizních pořadů. Sport či pobyt na čerstvém vzduchu se tak dostává na okraj jejich zájmu.

### **3.6 Dětská kresba**

Kresba je velmi podstatnou složkou animovaného filmu. Prochází několika vývojovými fázemi, které jsou specifické pro každý věk. Tyto fáze jsou typické pro všechny děti na celém světě, bez ohledu na kulturní prostředí, ze kterého pocházejí. Dítě musí projít všemi těmito fázemi a není možné, aby bylo nuceno některou z těchto fází přeskočit. I v této oblasti je vývoj zákonitý proces, který však nebývá plynulý a rovnoměrný, ale je vždy individuálně specifický a prochází různými vývojovými stádii, aby bylo nuceno některou z těchto fází přeskočit.

Celý výtvarný proces dítěti umožňuje neverbální, symbolickou řeč, jejíž pomocí může vyjádřit své pocity, přání, obavy a představy, které jsou vlastní jeho prožívání. Dětská

výtvarná práce má mít znaky pravosti, má mít individuální výtvarnou formu, kterou se liší jedno dítě od druhého. Samostatný výtvarný projev přispívá rozvoji tvořivosti, a to nejen výtvarné, ale tvořivosti vůbec (v rovině obecné). Ta se projevuje v myšlení a jednání člověka a nakonec i v každém povolání a je hybnou silou lidského pokroku.

Profesor Victor Lowenfeld ve své knize *Creativ and Manetal Growth* rozlišuje 6 stádií vývoje výtvarného projevu:

- období čáranic (2-4 roky),
- období preschematické (4-7 let),
- období schématické (7-9 let),
- období kresebného realismu (9-12 let),
- období pseudonaturalistické (12-14 let),
- období adolescentní výtvarné tvorby (14-17 let).

### **Období preschematické**

Dle Lowenfelda je rozvoj v tomto období velmi důležitý. Zahrnuje děti ve věku od 4 do 7 let. Je velmi úzce napojeno na předchozí období čáranic. Čáranicemi se dítě snaží ztvárnit nějaký pohyb, ale nyní se dítě pokouší představit něco reálného, neboli z kinestetického myšlení se stává myšlení imaginativní. Kresba mu poskytuje pocit radosti. Toto období není důležité jen pro děti, ale je velmi významné pro rodiče a učitele. Z výtvarného projevu dítěte tohoto věku již můžeme vyčíst mnoho informací o procesu myšlení, dává nám to podněty pro rozhovory s dětmi. Také nám mnoho napovídá o věcech, o které se dítě právě zajímá. Dítě ve věku šesti let rozvinulo ve své kresbě tvary a formy, ze kterých zřetelně poznáme téma a účel kresby.

### **Období schématické**

Dále nastává období tzv. schémat. Po mnoha experimentech dítě rozvíjí v tomto období výtvarné ztvárnění osoby a rodiny. Takovéto symboly můžeme nazývat též jako schéma, přičemž se symboly neustále a neúmyslně opakují znovu a znovu, a tím způsobují samotnou změnu symbolu. Toto schéma je velmi individuální u každého dítěte. Pro některé dítě je velmi bohaté na detaily, pro jiné to může být jen formou tvarů. Tělo je již kreslené



s detaily, avšak jen s těmi, které dítě v daném roce zná. Dítě již dodržuje symetrii, například tělo má dvě ruce, dvě nohy nebo dvě oči. Barevnost objektů se váže na skutečnost, stává se tím opakovaným schématem, slunce je žluté, tráva zelená, nebe modré apod. Nalezneme zde také rozdíly mezi dívkami a chlapci. U dívek je zřetelná pečlivost, důkladnost a u chlapců rychlost a nedbalost. Schématické období obvykle začíná v sedmi letech věku. Některé děti rozvíjejí své schéma již v období preschematickém. V tomto období je výrazné pracování s prostorovými vztahy, kdy vše „sedí“ na jedné linii (Donley, online).

### **Období kresebného realismu**

Tento věk je nejdramatičtější a nejzdravější obdobím objevování. Můžeme to pozorovat v dětské tvořivé práci. Ve výtvarném projevu dítě horlivě rozlišuje pohlaví jednotlivých osob, a to především typem oblečení. Dítě si v tomto věku stále více uvědomuje, a tím pádem zjistí, že nejsou vhodné stejné způsoby prezentace své osobnosti a výtvarného projevu jako v předchozím období. V tomto období nacházíme posun z emociálně fantazijní oblasti do vizuální zkušenosti. Typem prezentace je především subjektivní smyslová zkušenost. V malbách a kresbách můžeme pozorovat rostoucí uvědomění vizuálního zobrazení objektů, kde zatím nejsou viditelné pokusy o světlo a stín nebo efekty atmosféry. Děti spíše charakterizují dané prostředí uvedením specifických rysů. V tomto věku již není natolik závislé na rodičích, stále více vyhledává potřebu přátelství a spolupráce svých vrstevníků.

Vágnerová (2005) uvádí tato stádia vývoje dětské kresby:

#### **I. Fáze presymbolická neboli období čmárání**

Je to období, kdy dítě přichází do prvního kontaktu s kresebným nástrojem (tužkou, voskovkou,...). Toto období je typické pro děti ve věku od 1 roku do 3 let (batolecí období). Dítě kreslí, ne proto, že by chtělo něco vytvořit, ale proto, že mu tato činnost připadá zajímavá sama o sobě. Je fascinováno tím, že jeho pohybem něco vzniká, zanechává po sobě stopu.

#### **II. Fáze přechodu na symbolickou úroveň.**

Při tvorbě metodických listů pro tvorbu animovaného filmu v rámci filmové/audiovizuální výchovy se vycházelo z dokumentu RVP ZV. Další informace poskytla odborná literatura,

kteřá je uvedena v bibliografii této diplomové práce. Nemalou pomocí byla i pedagogická praxe ve vedení kroužku Malin, věnujícího se tvorbě animovaného filmu.

### **III. Fáze primárního symbolického vyjádření.**

Dítě pojmá kresbu jako schopnost zobrazit to, co jej zajímá. Pomocí kresby vyjadřuje svůj názor na svět, který jej oklopuje. Chce znázornit skutečnost, ale tak, jak ji samo vnímá. Kreslí tedy ne to, co vidí, ale to, co mu přijde zajímavé a důležité. Dětská kresba je velmi subjektivní a lze z ní vyčíst postoj dítěte k subjektu. Vzhledem k tomu, že dítě do svých kreseb promítá to, co je pro něj důležité, rozvíjí se v tomto období zejména kresba lidské postavy, protože člověk dítěte zajímá nejvíce. Kresba lidské postavy prochází také svým vývojem a je postupně zdokonalována:

**a.** První etapou je hlavonožec, který se v kresbě objevuje kolem 3 let. Svůj název dostal podle nohou vyrůstajících přímo z hlavy. Ústředním tématem celé kresby je velká kruhovitá hlava s očima, pusou a někdy i nosem, na kterou navazují dvě dlouhé svislé čáry zobrazující nohy, které časem doplní ještě dvě kolmé čáry symbolizující ruce. Hlavonožec je dobrým důkazem toho, že dítě kreslí to, co jej na objektu fascinuje a co se mu zdá důležité. Dítě již od narození přitahuje lidský obličej, pomocí kterého může člověk snadno komunikovat a vyjádřit své emoce, obličej se tak stává dobrým prostředkem socializace. Navíc malé dítě vidí člověka z jiné perspektivy než dospělý, dítě stojí pod ním a má zkreslený pohled. Může se tak skutečně zdát, že trup jaksi chybí, či je zmenšen na tolik, že dítěte mu nevěnuje větší pozornost. Na významu získávají také barvy, které dítě s oblibou používá, avšak bez ohledu na realitu.

**b.** Lidská postava ve věku 4-5 let je již propracovanější. Zobrazení postavy je spojeno s vnímáním vlastního těla, které se postupně zlepšuje. Nakreslené postavě přibude trup. Kresba se dále vyvíjí, avšak dítěte stále zobrazuje hlavně to, co jej nějakým způsobem zaujalo. Některé věci se mu jeví nepodstatné, a tak je vynechává. Zpočátku jsou všechny postavy zobrazovány schematicky, bez ohledu na to, zda se jedná o dospělého nebo dítěte, o chlapce či děvče. Postavy jsou strnulé, bez pohybu. Abychom vyčetli, co se v příběhu odehrává, potřebujeme slyšet, co dítěte k obrázku vypráví (což je velmi důležitým hlediskem, chceme-li kresbu analyzovat). Postupem vývoje je kresba stále propracovanější. Realita je však stále odsouvána do pozadí. Důkazem toho, že dítěte stále kreslí především to, co jej zajímá, je takzvaná transparentní kresba, kdy je na obrázku

nakresleno i to, co jinak není vidět. Například dítě, které je fascinováno těhotenstvím své matky, která mu vypráví o sourozenci v bříšku, pak nakreslí maminku s bříškem, ve kterém vidíme miminko. Dítě kreslí postavy a věci jako by byly prosvíceny rentgenem. Na obrazcích tento způsob kresby můžeme vidět například i u znázornění vnitřku domu, kdy obrys domu je nakreslen zvenku, avšak vnitřek domu je zobrazen z vnitřního pohledu.

Do tohoto období lze zařadit také sklápění, které je typické zejména pro předškolní děti, ale často přetrvává ještě v období mladšího školního věku (cca do 7-8 let). Odráží se zde zatím nedokonalá schopnost zobrazit perspektivu. Dítě má potřebu nic neschovávat, kreslí vše, o čem ví, že tam je. Takže kreslí-li děti v kruhu, nakreslí všechny děti, bez ohledu na to, zda některé není vidět, protože před ním někdo stojí, nebo je vidět jen z části atp.

#### **IV. Období postupného realismu**

Dítě by mělo s nástupem do školy přejít plynule k realismu. V tomto období se objevuje snaha zobrazit to, co skutečně vidí. Kresba se stává objektivnější. Jedním z indexů školní zralosti je úroveň kresby postavy. Postava musí být znázorněna se všemi podstatnými detaily a musí být dostatečně propracovaná (knoflíky na kabátě, uši, správný počet prstů atd.). Období mezi 6. až 9./10. rokem života je nazýváno „zlatým věkem kresby“. Děti nejsou ovlivněny konvencemi, neobjevuje se u nich strach z nezdaru. Jejich tvořivost se plně rozvíjí.

S postupem věku je kresba stále preciznější, je dodržován prostor, linka je souvislejší, při vybarvování je snaha nepřetahovat. Dítě se postupně snaží dovést svou kresbu k dokonalosti. Postavy lze od sebe postupně rozlišit, dítě již nekreslí schematicky. Učí se využívat barev a vhodně je kombinovat, objevuje se také stínování. Dítě začíná pracovat s prostorem, objevuje se perspektiva, která je zpočátku ještě nedokonalá, a tak se stále může objevovat sklápění. Postupně je snaha o zobrazení postav z profilu. Obrazy dostávají zvolna dynamiku, vyprávějí příběh. Jedná se obvykle o situace, které dítě reálně zažilo. Vše je zobrazeno konkrétně, protože dítě na prvním stupni základní školy ještě příliš nechápe abstrakci, a tak ji není schopno ani výtvarně zpodobnit.

#### **V. Krize výtvarného projevu**

Ta se objevuje kolem 12 let, když dítě přichází do puberty. Vnímání je již tak dokonale vyvinuto, že dítě dobře vidí rozdíl mezi svou kresbou a realitou, kterou se snaží napodobit.

Dítě na kresbu většinou rezignuje, případně se uchyluje k obkreslování, v lepším případě ke karikaturám. Bohužel pro mnoho lidí je toto stádium poslední a v dospělosti se již ke kresbě nevrátí. A bohužel, většinou se odklání i od animovaného filmu k jiným zálibám a zájmům.

Jak již bylo výše zmíněno, kresba je důležitým prvkem animovaného filmu. V zájmovém kroužku Malin, kterým je inspirována tato práce, vzniklo mnoho výtvarně zajímavých filmů i přesto, že jejichž tvůrci nejsou dobrými kreslíři. To, zda bude dítě pokračovat ve výtvarné tvorbě či tvorbě animovaných filmů, nezáleží pouze na vrozených dispozicích, ale zejména na tom, v jakém výchovném prostředí dítě vyrůstá.

## 4 KROUŽEK MALIN

Tvorba animovaných filmů s dětmi je v naší republice stále nedostatečně prozkoumanou činností. Důvodem může být nedostatek odvahy ze strany pedagogů, a také chybějící metodika této zájmové činnosti. Kapitola v úvodu popisuje vznik kroužku Malin a stručný popis základní školy, která jej zatím jako jediná v Olomouckém kraji zavedla. Pro práci na animovaných filmech je důležité i vhodné prostorové uspořádání a technické vybavení. Následuje popis celoročních aktivit, které jsou v zájmovém kroužku prováděny, včetně rozpisu jednotlivých vyučovacích hodin.

### 4.1 Vznik a cíle kroužku

Kroužek Malin vznikl na podporu mimořádně nadaných dětí se zájmem o výpočetní techniku, matematiku a přírodní vědy na Základní škole v Hlubočkách - Mariánském Údolí.

Tato škola byla zřízena již v roce 1919. V současné době je ZŠ v Hlubočkách – Mariánském Údolí neúplná základní škola s 1. -5. ročníkem a dvěma odděleními školní družiny, kterou navštěvují žáci z Mariánského Údolí, Hluboček a Posluchova. Škola má velmi dobré prostorové podmínky, každá třída je vybavena interaktivní tabulí, disponuje dvěma počítačovými učebnami, tělocvičnou a školní jídelnou. Pro své žáky škola nabízí výběr z 11 zájmových kroužků. Při škole je zřízena Rada rodičů při SRPŠ, která se podílí hlavně na organizaci mimoškolních akcí. Na škole působí také školní metodik prevence. Největší přirozenou devizou školy je krásné přírodní prostředí, do něhož je škola zasazena.

Mariánské Údolí je část obce Hlubočky, která je největší obcí Olomouckého kraje. Leží 11 km severovýchodně od Olomouce v podhůří Oderských vrchů v údolí řeky Bystřice. V katastru obce se nachází dvě chráněná území. Jsou to Přírodní park Údolí Bystřice u Hluboček vyhlášený v roce 1995 a Přírodní rezervace Hrubovodské sutě existující od roku 2001 (Glonek, Papajík 2006). V obci Hlubočky žije 4393 (údaj z 1. 1. 2009) obyvatel, v části Mariánské Údolí necelé 2 tisíce obyvatel.

Při zakládání kroužku bylo nesnadným úkolem zvolit jeho trefné pojmenování. Nakonec zvítězil název Malin- z francouzského Malin, což znamená chytrý, bystrý, šibalský. Ve školním roce 2010/2011 byli vybráni jen žáci ze 4. a 5. třídy. Vedoucí kroužku se stala tehdejší paní ředitelka Mgr. Marie Švandová, která vedla kroužek v sudé týdny a primárně se

zaměřovala s dětmi na rozvoj matematických, přírodovědných a vlastivědných dovedností. Objevování tajů počítačů bylo svěřeno mé osobě coby hlavní vychovatelce školy, a to každé pondělí lichého týdne. Cílem počítačové sekce kroužku Malin bylo naučit děti orientovat se ve světě výpočetní techniky, pochopit pojmy složka, soubor, adresář. Děti byly ale velmi šikovné. V prvním pololetí zvládly učivo určené na celý rok. Vystal proto úkol vymyslet další činnosti proto, aby děti do kroužku i nadále chodily rády a něco nového se naučily. Objevil se tak nápad oslovit jednoho aktivního mladého muže z Mariánského Údolí, který ve svém volném čase tvoří animované filmy a byl vhodným kandidátem pro zasvěcení dětí do tajů animovaného filmu. Tento nadšený tvůrce filmů se spoluprací souhlasil a pozval děti z kroužku Malin do svého ateliéru. Dětem ukázal, že vytvořit jednoduchou animaci nemusí být až tak těžké. Nápad byl s nadšením přijat ze strany dětí, vedoucích zájmového kroužku i ze strany rodičů dětí a ředitelství školy. V průběhu druhého pololetí se tak u žáků navštěvujících kroužek Malin vyprofilovala záliba v tvorbě animovaných filmů.

V roce 2011/2012 byl pro velký zájem ze stran žáků i rodičů otevřen kroužek pro všechny děti od druhé třídy. Proto byl plán práce uzpůsoben tak, aby děti zvládly v průběhu roku vytvořit dva animované filmy, které zpracují ve videoeditoru Pinnacle studio a pokud dětem zbyde čas, mohou vytvořit jednu jednoduchou prezentaci v MS Power Pointu.

Ve školním roce 2012/2013 bylo pro velký počet přihlášených dětí nutné vytvořit dvě skupiny. Žáci ze čtvrté a páté třídy vytvořili jednu skupinu, jejich mladší spolužáci ze třídy druhé a třetí tvoří skupinu druhou. Kroužek Malin v současném školním roce navštěvuje celkem 32 dětí (tj. téměř 1/3 celé školy).

### **Prostory kroužku**

Před započatím tvorby animovaného filmu tráví děti značnou část času v jednom z oddělení školní družiny (vedený vychovatelkou a zároveň vedoucí kroužku Malin). Zde mají děti dostatek prostoru k namalování kresleného scénáře tzv. storyboardu, malování, vystřihování, focení. Po nafocení jsou využívány prostory a materiálového vybavení počítačové učebny.

## 4.2 Celoroční plán práce

Pro práci v kroužku Malin byl vytvořen následující celoroční výchovný plán:

1. **Název kroužku** Malin
2. **Místo realizace** prostory ZŠ Hlubočky - Mariánské Údolí
3. **Vedoucí kroužku** Bc. Ludmila Erbesová

### 4. Cíl programu zájmové činnosti

Žáci si vytvoří předpoklady pro získání kompetencí potřebných pro práci s počítačem

### 5. Anotace

Žáci 2. – 5. třídy se zájmem o práci na počítači, zejména o tvorbu animací.

### 6. Podrobný popis programu zájmové činnosti:

Cílem kroužku je naučit děti orientovat se ve světě výpočetní techniky. Žáci se seznámí s pravidly práce s počítačem a jeho základní ovládání, strukturou, funkcemi a popisem počítače - základními pojmy VT. Hardware – základní jednotka, Software – programy. Poznají programy na tvorbu animací, prezentací, programy na editování a práci s digitální fotografií, práci s obrázkem – tvoření, uložení, otevření, základní nástroje a možnosti nastavení /program malování/ internet, prohlížeč webových stránek – kopírování, ukládání do souboru. Během školního roku žáci vytvoří počítačovou animaci a prezentaci. Vše, s čím se žáci seznámí, bude přizpůsobeno jejich věku, a také tomu, aby mohli dál využívat svých poznatků.

### 7. Časové rozvržení

<i>Září</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• poučení o BOZP, organizační pokyny, základní jednotka – hardware, programy – software, kompetence při spouštění PC, pravidla a hygiena práce s PC</li><li>• práce s klávesnicí a myší, pojmy klik, dvojklik, uchopení, tažení, pojem: složka, soubor, adresář a práce s nimi. Kopírování, přesun, smazání</li></ul>
<i>Říjen</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• animace - úvod (zhlédnutí animací vytvořených v loňském roce, vysvětlení principu animace, možnosti práce na vlastní animaci)</li><li>• hledání vhodného námětu, práce na animaci</li></ul>

<i>Listopad</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• práce na vlastní animaci</li> <li>• digitální fotografie – úvod, pořízení, práce s digitální fotografií, základy úpravy fotografie</li> </ul>
<i>Prosinec</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• práce na vlastní animaci</li> </ul>
<i>Leden</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• práce na vlastní animaci</li> <li>• ozvučení animace - hledání vhodné hudby na internetu, vložení hudby, zvuků do animace</li> <li>• vložení titulků, písmo, odstavce</li> </ul>
<i>Únor</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• finální práce na animaci</li> <li>• společná hodina pro obě skupiny - ukázka již vytvořených animací, práce, zhodnocení, debata</li> </ul>
<i>Březen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zahájení nového projektu- Vlastními hlasy ozvučená animace, promyšlení, tvorba scénáře</li> <li>• práce na vlastní animaci</li> </ul>
<i>Duben</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• práce na vlastní animaci</li> <li>• úprava digitálních fotografií</li> <li>• práce na vlastní animaci</li> </ul>
<i>Květen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• práce na vlastní animaci</li> <li>• práce na vlastní animaci, ozvučení</li> <li>• společná hodina pro obě skupiny, ukázka vytvořených animovaných filmů, zhodnocení</li> </ul>
<i>Červen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• počítačová prezentace v PowerPointu (zásady úspěšné prezentace, zásady, zpracování prezentace)</li> <li>• tvorba jednoduché prezentace</li> <li>• práce na prezentaci, ozvučení</li> <li>• společná hodina pro obě skupiny, ukázka vytvořených prezentací, zhodnocení</li> </ul>



## 4.3 Struktura hodin

Šedesát minut vymezených pro kroužek Malin v každém týdnu školního roku lze rozdělit na tři základní části.

### 1. Uvítání

Prvních 5-10 minut je věnováno přivítání, úvodní motivaci. Jde o zahájení programu, vytvoření společné atmosféry a motivování dětí ke klidné práci na filmu. Často je součástí úvodního programu také krátká pohybová hra. Jejím cílem je nechat děti pořádně vydovádět, vykřičet a částečně je unavit. Podle Mazala (2000) je úvodní hra důležitou součástí hodiny, která kromě zahřátí zajistí vytvoření homogenní pohodové atmosféry. Během hry dojde k připravení a naladění všech účastníků na stejnou vlnu.

Jako hra na uvítanou se osvědčila krátká hra, kde si děti hrají na postavičku, která znázorňuje různé činnosti. Například si postavička sedá na židli, zavazuje tkaničky apod. Děti tento pohyb musí rozfázovat stejně jako v animovaném filmu.

Následuje debata v kroužku, kde každý žák sdělí, co má v plánu dnes dělat, s čím by potřeboval poradit, děti mají prostor oslovit spolužáky a poprosit je o spolupráci.

Úvodní herní aktivity mají také svá úskalí. Některé děti chtějí pracovat na animovaném filmu, společná aktivita na začátku hodiny je tzv. zdržuje. Nechtějí se proto zapojit a hru kazí.

Jsou také dny, kdy děti nemají náladu na pohybovou hru. Přece jen kroužek začíná po vyučování, hned po obědě dětí. V takovém případě je lepší zvolit jinou, spíše odpočinkovou aktivitu anebo se jen s dětmi pozdravit, zjistit, co mají v plánu dělat a vybídnout je k vlastní práci na animovaném filmu.

### 2. Práce na vlastní animaci

Děti pracují na svém filmu podle vlastního tempa. Přibližně na 45 minut se z nich stávají režiséři, scénáristé, výtvarníci, fotografové, animátoři, ozvučovací technici. Více o činnostech v tomto časovém úseku je popsáno v sedmé kapitole - Jednotlivé fáze tvorby animovaného filmu v kroužku Malin.

Úskalím této fáze je skutečnost, že se děti příliš ponoří do činnosti na vlastní animaci a nelibě nesou vědomí blížícího se konce času, který je pro kroužek vyhrazen. Vedoucí musí opakovaně na konec upozorňovat a dokonce jej odpočítávat po minutách. Pokud nejsou ze

strany vedoucí kroužku takto informováni o uplynutí času, jsou při následném úklidu svého pracoviště roztržité, zmatkující, konec kroužku je tak narušen nervozitou a děti odcházejí se zmatenými pocity.

### **3. Úklid, hodnocení vlastní práce**

Před ukončením kroužku mají děti za povinnosti uklidit své pracovní místo, aby byla učebna dále připravena ke svému účelu. Před odchodem dětí hodnotí s vedoucí svou práci.

Kapitola popisuje zájmový kroužek Malin při školní družině Základní školy v Hlubočkách – Mariánském Údolí u Olomouce, který se zabývá tvorbou animovaných filmů dětmi mladšího školního věku. V úvodu je stručně popsána organizace ZŠ a historie vzniku kroužku Malin. Následuje rozpis celoročního plánu výchovných činností v kroužku Malin, doplněný strukturovaným popisem jednotlivých hodin, včetně výčtu jeho hlavních úskalí.

## **5 JEDNOTLIVÉ FÁZE TVORBY ANIMOVANÉHO FILMU V KROUŽKU MALIN S UVEDENÍM METODIKY**

V této kapitole je každá fáze tvorby animovaného filmu rozdělena do dvou částí- fáze je nejdříve popsána, jsou vymezeny termíny, posléze je navrhuta metodika. Pro lepší pochopení obsahuje závěr některých fází animovaného filmu fotografie pořízené při tvorbě animované pohádky Princ Bajaja.

Při vytváření metodických listů pro tvorbu animovaného filmu v rámci filmové/audiovizuální výchovy se vycházelo z dokumentu RVP ZV. Další informace poskytla odborná literatura, která je uvedena v bibliografii této diplomové práce. Nemalou pomocí byla i pedagogická praxe ve vedení kroužku Malin, věnujícího se tvorbě animovaného filmu.

Vzhledem k tomu, že je tvorba animovaného filmu složitá, je vhodné, aby žáci pracovali ve skupinách, a to po 2, 3 nebo maximálně po 4 žácích. Při členění žáků do skupin je třeba dbát na jejich individuální schopnosti, kamarádství, zájem. Podle kolektivu lze ponechat žákům v rozdělení jistou volnou ruku. V pracovní skupině by měli být předem rozděleny funkce. Dělení funkcí lze do jisté míry nechat na samotných dětech. Funkce mohou být: animátor, fotograf, režisér, osvětlovač. Pokud se nemohou děti ve skupině dohodnout, je záležitostí pedagoga, aby citlivě role rozdělil.

Nejoblíbenější technikou v kroužku Malin je tzv. plošková animace, za kterou se skrývá velmi snadná, ale i zábavná příprava. Děti si připraví jednotlivá pozadí scén a postavičky, které buďto kreslí, či malují. Figurky si také mohou vytvořit z plastelíny. Plastelínová animace je velmi oblíbená u nejmenších dětí a stává se většinou hitem pro několik krátkých filmů. Pokud je mladý animátor náročnější, může vyzkoušet klasickou kreslenou animaci. Tato technika je náročná na trpělivost a čas, a proto u ní vydrží většinou starší děti.

## 5.1 Námět

Námět animovaného filmu znamená, co a jakou technikou se vlastně bude točit. Je nutné rozlišit práci na animovaném filmu ozvučeného pouze hudbou a animovaném filmu s mluveným slovem.

### **Animovaný film ozvučený jen hudbou**

První animovaný film, který děti mají vytvořit, je ozvučen pouze písni, kterou si děti samy vybírají. Jde tedy jen o to, aby pochopily, jak se tvoří film, jak fotit, zkusily všechny možnosti softwarových programů (na úpravu fotek, na tvorbu filmů, na vložení filmu na internet). Výhodou je, že děti, které navštěvovaly kroužek Malin ve školním roce 2010/2011, znají animátorské postupy - především ploškovou animaci a mohou tak pomoci žákům začínajícím. Je vhodné nabídnout dětem vytvoření jednoduché animace se zvířátkem vystřiženým z papíru, ve které jde o zachycení pohybu, např. veverka sbírající oříšek, koupající se lachtan, králík, který jí mrkev. Chlapci většinou animují různé bouračky, dinosaury apod.

### **Animovaný film s mluveným slovem**

Tato forma animovaného filmu je značně náročnější. Je vhodné dětem vybrat námět. V loňském roce děti zpracovávaly pohádky od Michala Černíka z knížky Za pohádkou pohádka pro kluky a děvčátka. Dětem se s těmito pohádkami pracovalo velmi dobře. V loňském roce si skupina žáků 5. třídy zkusila i tvorbu vlastního textu (pohádka O veliké řepě). Pro letošní školní rok bylo zvoleno téma Moravské pověsti, které se však ukázalo značně náročně zejména pro mladší děti. Důvodem je fakt, že pověsti jsou napsány starší češtinou, chybí přímá řeč a jasná dějová linka. Žáci 5. třídy nemají problém se zpracováním tohoto tématu, avšak jejich mladší kamarádi, přestože se stále trpělivě snaží, příliš se jim práce nedaří.

### **Metodika k výběru námětu**

**Téma:** Námět animovaného filmu

**Časový rozsah:** 60 minut

**Cíl lekce:**

Vytvoření skupin podle zájmu dětí, vybrání vhodného námětu, zvolení techniky animovaného filmu

**Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení pojmu, ukázce animovaných filmů), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na námětu filmu
- Prostor: herna 1. oddělení ŠD

**Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Zhlédnutí filmů vytvořených v předchozích letech, seznámení s animačními technikami (20 min).
- Vysvětlení pojmu námět, výběr vhodných pohádek, příběhů, pověstí (15 min).
- Prezentace jednotlivých skupin (10 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (10 min).

**Pomůcky:**

Okopírované texty (pohádky, příběhy, pověsti), DVD s animovanými filmy vytvořenými v předchozích letech, televize, DVD přehrávač.

**Průběh:**

Na začátku hodiny děti zhlédnou animované filmy, které byly natočeny v předchozích letech. Na těchto filmech jsou dětem představeny jednotlivé techniky animovaného filmu, pro lepší pochopení je možné doplnit o velmi zdařilé video o tvorbě animací, dostupné na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz)<sup>1</sup>. Je v něm popsán postup tvorby kresleného animovaného filmu. Jinou možností je představit dětem i animaci pomocí stavebnice Lego, kterou pro představu lze nalézt také na stránkách [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz)<sup>2</sup>.

Žáci poté vytvoří skupinky. Z nabídnutých okopírovaných textů si vyberou ten, který se jim nejvíce líbí. Několikrát si text přečtou. Dětem je poskytnut dostatečný prostor k diskusi nad zvoleným textem. Následně se s vedoucí kroužku poradí o vhodné technice animovaného filmu.

**Úskali:** Pedagog by měl děti znát, aby dokázal odhadnout, zda zpracování jimi vybraného tématu zvládnou. Předejde tím zbytečnému zklamání dětí.

---

<sup>1</sup> Dostupné z <http://www.youtube.com/watch?v=SfQYUwZlfFU>

<sup>2</sup> Dostupné z <http://www.youtube.com/watch?v=DmfAd8J4mG4>

## 5.2 Storyboard

Storyboard (z anglického *story* = příběh, *board* = deska, panel) je hodně podobný komiksům. Storyboard je kreslený scénář. Slouží především k zachycení myšlenky děje. Příběh je staticky zachycen v krocích na jednotlivých obrázcích. Storyboard by měl být srozumitelný a snadno pochopitelný.

Správě sestavený storyboard by měl obsahovat chronologické číslování jednotlivých políček tak, jak jdou za sebou v animaci, textový popis děje v daném políčku, případně texty, které říkají postavy v příběhu. Někdy popis zvukových efektů (skřípění brzd, zvonění telefonu). Popis může být doplněn i časovým údajem trvání dané scény, který může být vepsán přímo do obrázku. V literatuře (online) se píše, že přehlednější způsob je rozdělit storyboard na dva sloupce. Do levého sloupce jsou vkládána pod sebe jednotlivá políčka a vpravo je ke každému z nich přiřazen popisný text.

### Metodika vytvoření storyboardu

**Téma:** Storyboard

**Časový rozsah:** dva bloky po 60 minutách

**Cíl lekce:**

Vytvoření kresleného scénáře na základě vybraného námětu v předchozích hodinách

**Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení pojmu, ukázce storyboardu), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na storyboardu
- Prostor: herna 1. oddělení ŠD

**Pojmy k osvojení:** Storyboard

**Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min)
- Vysvětlení pojmu storyboard, ukázka již vytvořených storyboardů (10 min)
- Vysvětlení práce (5 min)
- Samostatná práce žáků (20 min)
- Prezentace jednotlivých skupin v komunitním kruhu (10 min)
- Zhodnocení činnosti, úklid (10 min)

**Pomůcky:**

Psací potřeby, pastelky, okopírované texty (pohádky, příběhy, pověsti), volné papíry.

**Hodnocení výukového bloku:**

- *hodnocení učitelem* – slovní hodnocení
- *hodnocení žáků* – co se jim povedlo, co jim dělalo potíže
- *hodnocení společné* – průběh výuky a prezentace

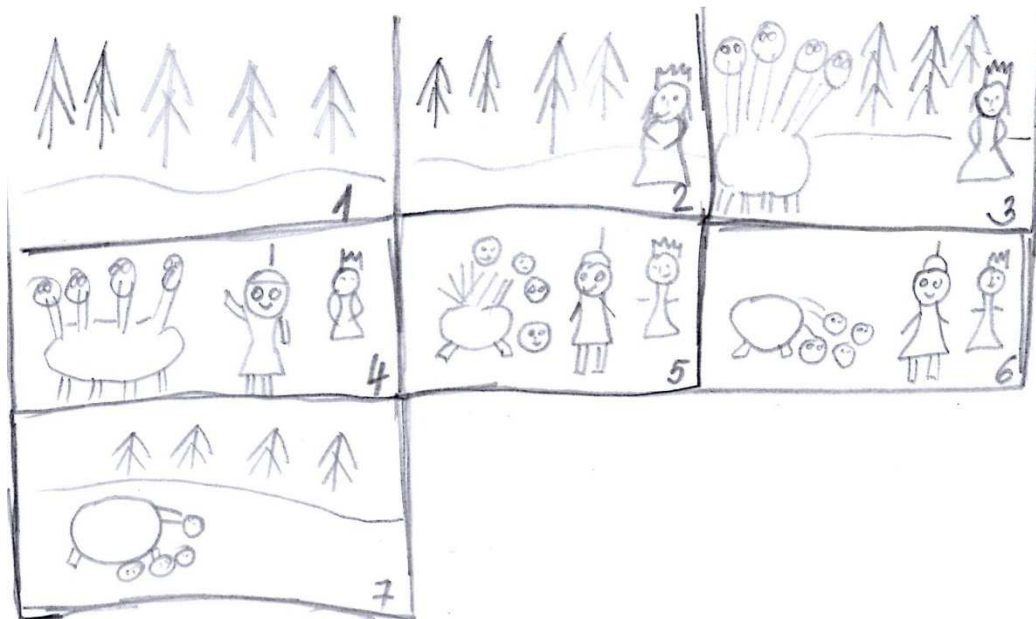
**Úskalí:**

Děti rády píší přímo do textu různé poznámky, ale ne vždy je to přehledné. Dle předchozích zkušeností patří vytvoření storyboardu pro děti mezi nejtěžší, a také mezi nejméně oblíbenou fázi tvorby animovaného filmu. Přesto je žádoucí vytvořit alespoň náčrtek (náskres) scény. Pokud se tvoří pouze animovaný film s hudbou, může storyboard obsahovat jen 2 či 3 okénka. Při animování složitějšího příběhu je okének samozřejmě více.

**Praktická ukázka storyboardu**

Jedná se o ukázku storyboardu vytvořeného žákyní 5. třídy. Je v něm znázorněno chronologické číslování jednotlivých políček tak, jak jdou za sebou v animaci. Součástí tohoto storyboardu je nakopírovaná pohádka (obrázek 2), proto není nutné psát do storyboardu (obrázek 1) texty, které říkají postavy v příběhu. Tvůrkyně podtrhla to, co říkají jednotlivé postavy, s rozlišením barev pro každou postavu (tj. zelená barva pro vypravěče, fialová pro draka, oranžová patří Bajajovi, žlutou barvou je označen text hlavy draka oproti modré barvě, která zvýrazňuje mluvení všech hlav draka).

Obrázek 1 Storyboard






Obrázek 2 Text pohádky s označenými snímky storyboardu a jednotlivými postavami

— drak — Neofmy  
— myslíte hlavy  
— bajaja — hlava  
— drala

PRINC BAJAJA

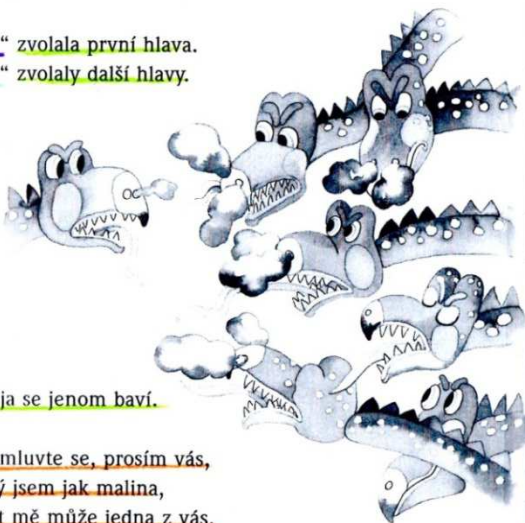
- 1 Co se děje? V černém lese
- 2 princezna se hrůzou třese,  
už ji všichni oplakali.
- 3 Drak vylezl ze své skály,  
sedm hlav si dělá chutě:  
„Princezničko, sežeru tě!“
- 4 Žádné strachy, už zde stojí  
princ Bajaja v plné zbroji.



„Draku, draku, hola hej,  
mne si nejdřív vychutnej!  
Poroučí vždy jedna hlava,  
ta ať se mnou vyjednává!“

Obrázek 3 Text pohádky s označenými snímky storyboardu a jednotlivými postavami

„Já!“ zvolala první hlava.  
„Já!“ zvolaly další hlavy.



Bajaja se jenom baví.

„Domluvte se, prosím vás,  
malý jsem jak malina,  
sníst mě může jedna z vás,  
pouze jedna jediná.“

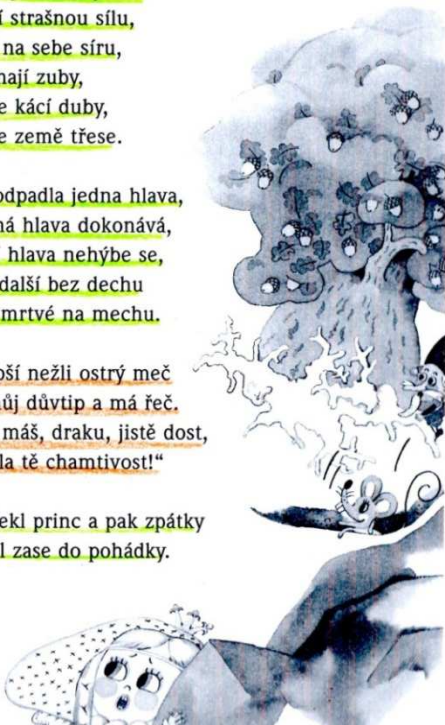
„Já poroučím, já jsem první!“

„Já ho sním a ty uhni!“

„My chceme taky, máme hlad!“

Začaly se hlavy rvát.  
Mají strašnou sílu,  
dští na sebe síru,  
zatínají zuby,  
až se kácí duby,  
až se země třese.

- 5 Už odpadla jedna hlava,  
druhá hlava dokonává,  
třetí hlava nehýbe se,  
i ty další bez dechu  
leží mrtvé na mechu.
- 6 „Lepší nežli ostrý meč  
je můj důvtip a má řeč.  
Teď máš, draku, jistě dost,  
zabila tě chamtivost!“
- 7 To řekl princ a pak zpátky  
odjel zase do pohádky.



## 5.3 Výtvarné práce

Po sestavení storyboardu je třeba přistoupit k vlastnímu výtvarnému ztvárnění budoucího animovaného filmu. Je proto potřeba vytvořit pozadí, na kterém bude probíhat děj filmu. Poté následuje výtvarné zpracování postav.

### A. Pozadí

Další složkou, kterou se tvůrce kresleného filmu zabývá, jsou výtvarné návrhy pozadí. V případě kresleného filmu se užívají různé techniky jako olejomalba, tempera, akvarel, pastelky, ale také malba na sklo. Mohou se použít i obtisky přírodních předmětů, resp. lze využít jejich struktury. Pozadí je možné nahradit i zvětšenou fotografií, realistickou kresbou nebo naopak úplně volnou malbou či pouhými barevnými fleky. Lze také pro účely pozadí použít barevný papír nebo speciálně v počítači vytvořený 3D prostor. Někteří autoři pozadí ve svých filmech vůbec nepotřebují.

V loutkovém filmu je pozadí tvořeno z vymodelovaných budov, ulic, stromů až po drobné rekvizity. Vše je postaveno v prostoru ve zmenšeném měřítku. Budovy, rekvizity jsou tvořeny z nejrůznějších materiálů, a to z toho důvodu, aby odpovídaly požadovaným vlastnostem. Dobrý tvůrce musí znát vlastnosti různých materiálů a zvládnout je dle své potřeby využít.

### Metodický list tvoření pozadí

**Téma:** Pozadí animovaného filmu

**Časová dotace:** dva bloky po 60 minutách

#### **Cíle lekce:**

Vytvoření pozadí animovaného filmu podle námětu zvoleného v předchozích hodinách.

#### **Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na pozadí animovaného filmu
- prostor: herna 1. oddělení ŠD

#### **Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min)
- Vysvětlení práce (10 min)

- Samostatná práce žáků (2x30 min)
- Prezentace jednotlivých skupin v komunitním kruhu (2x10 min)
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min)

### **Pomůcky:**

Psací potřeby, pastelky, okopírované texty (pohádky, příběhy, pověsti), volné papíry, vytvořené storyboardy, malířské potřeby, nůžky

### **Průběh:**

Děti ve skupinkách kreslí, malují pozadí jejich animovaného filmu. Dětem jsou nabídnuty různé prostředky na kreslení, malování (vodové barvy, temperové barvy, pastelky, voskovky). Děti mohou také vyzkoušet animovat jen na čistém bílém či barevném papíru, na textilu či pouze na dřevěné lavici.

Pro následné focení je lepší, když se pozadí kreslí na papír formátu A4.

### **Úskalí:**

Již při navrhování pozadí animovaného filmu je důležité dětem ukázat, jak se mohou jejich postavičky v příběhu „ztrácet“ v případě velmi pestrého, tzv. přepřácaného pozadí, což se stalo i při pohádce Princ Bajaja. Je vhodné po dětech chtít, ať se drží modelu světlé pozadí – tmavé pohyblivé postavy, věci a naopak.

## **B. Postavy**

U postav v ploškovém filmu, který se v kroužku Malin vytváří nejčastěji, bývá postava vystříhnutá nebo poskládána z papíru či kartonu. Existuje také nepřeberné množství druhů barevných papírů, kartonů s různými strukturami, které může autor zvolit. Některé děti, zejména chlapci si přinášejí do kroužku autíčka, hračky a vytváří animovaný film pomocí těchto „loutek“. Jedna ze skupinek také v minulosti oživovala kostky ze společenské hry Domino.

### **Metodický list tvoření postav**

**Téma:** Postavy animovaného filmu

**Časová dotace:** dva bloky po 60 minutách

### **Cíl lekce:**

Vytvoření postav animovaného filmu podle námětu zvoleného v předchozích hodinách.

**Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na postavičkách animovaného filmu
- prostor: herna 1. oddělení ŠD

**Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Vysvětlení práce (10 min).
- Samostatná práce žáků (3x30 min).
- Prezentace jednotlivých skupin v komunitním kruhu (3x10 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min).

**Pomůcky:**

Psací potřeby, pastelky, okopírované texty (pohádky, příběhy, pověsti), volné papíry, vytvořené storyboardy, malířské potřeby, nůžky. Pokud si žáci zvolí jako postavy autíčka, tanky, plastové indiány, mají práci ulehčenou a mohou přejít k další fázi tvoření filmu.

**Průběh:**

Žáci nakreslí, vymalují a vystříhnou postavy, které budou hrát v jejich animovaném filmu. Za postavy se v tomto případě považují zvířátka, lidi, věci.

**Úskalí:**

Již ve storyboardu je vhodné načrtnout části postav, které se budou pohybovat a ty pak opatrně vystříhnout. Například, má-li panáček něco zvednout, hýbat rukama nebo nohama, je třeba udělat pohyblivé všechny tyto části. Pro práci s detailem je dobré mít od jedné figury alespoň dvě různé velikosti. Mladší děti jsou v tomto ohledu nezkušené, někdy volí příliš složitý postup, např. rozdělí figuru na mnoho pohyblivých částí, přestože to pro danou animaci není třeba, nebo naopak udělají pouze jednolitou kresbu a zcela opomenou přizpůsobit figuru pro animační hru. Pokud jsou však děti na problémy předem upozorněny, resp. při napovězení ze strany vedoucích, jsou schopné pracovat samostatně.

## 5.4 Focení, úprava fotografií

Jestliže je vytvořeno pozadí, jednotlivé postavy, přichází na řadu jedna dětemi velmi oblíbená činnost při tvorbě animovaného filmu, a to focení.

Pro zachycení (pořizování) jednotlivých snímků animace můžeme s výhodou použít běžného digitálního fotoaparátu. Osvědčily se nám levnější kompaktní fotoaparáty. Mezi jejich výhody patří zejména jednoduchost při použití některého z automatických režimů a nízká váha pro umístění na menší typ stativu.

Při následné úpravě fotografií využíváme program Microsoft Office 2010. Tento program se mi jeví jako nejlepší na úpravu fotografií, je velice intuitivní, děti se v něm velmi rychle zorientují.

### Metodický list focení a úpravy fotografií

**Téma:** Focení

**Časová dotace:** dva bloky po 60 minutách

**Cíl lekce:**

Pořízení snímků animovaného filmu, jejich úprava v programu MS Office Picture Manager.

**Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastním pořizování snímků animovaného filmu,
- prostor: herna 1. oddělení ŠD, následná úprava digitálních fotografií probíhá v počítačové učebně.

**Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Vysvětlení práce (10 min).
- Samostatná práce žáků (2x40 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min).

**Pomůcky:**

Digitální fotoaparát, stativ, vytvořené pozadí, postavy, storyboardy, pinzeta, izolepa.

Při následné úpravě fotek- čtečka SD karet, počítač, program MS Office Picture Manager

## **Průběh**

Před samotným focením je vhodné, aby děti předvedly jejich rozfázovaný film. Nachystají si pozadí, postavy, text a na základě zvukového doprovodu děti předvedou posun postav, průběh pohádky. Občas se může stát, že dětem některá scéna chybí, tudíž je pak nutné ji ještě domalovat.

Pokud je vše v pořádku, nastává proces focení. Děti nastaví postavičky do počátečního stavu a tento obraz vyfotí. Poté postupně posunují pohyblivé části postavičky nebo případně další objekty. Opět vyfotí. Figurami a jejich částmi pohybují ručně nebo pomocí pinzety, po každé změně pozice opět vyfotí. Je dobré fotit ve dvojici, jeden fotí, druhý posouvá postavy. Po skončení focení se děti přesunou do počítačové učebny, kde jsou fotografie vloženy do složek dětí v počítači. Tuto činnost vykonává vedoucí kroužku, děti pouze přihlížejí. Poté děti usednou k počítači, vyhledají si svou složku, na první fotografii kliknou pravým tlačítkem počítačové myši, odkliknou Otevřít v programu Microsoft Office 2010. Jejich práce následně spočívá v prohlídce fotografií, vyřazení fotografií, kde se omylem objevila ruka, někdy je nutné fotografie ořezat.

## **Úskalí:**

Během snímání je třeba si dát pozor, aby se s pozadím nebo se stativem nehýbalo. Proto je lepší pozadí fixovat k podložce izolepou.

Obrázek 4      Fotografování I



Výše je popsáno doporučení fotit ve dvojici, kdy jeden žák fotí a druhý posouvá postavy. Při této činnosti by měl žák pohybující postavami upozornit fotícího, že je s posunem postav hotov. Jinak dochází k nechtěným prstům na fotografii (viz obrázek 5).

Obrázek 5      Fotografování II



Při fotografování je vhodné nastavit dětem fotoaparát tak, aby focený snímek „zabral“ celý monitor fotoaparátu. Vyvarujeme se tak následnému složitému ořezávání fotografií (viz obrázek 6).

Obrázek 6      Fotografování III



## 5.5 Zvuková stopa

Zvukovou stopou ve filmu se míní hudba, hlas a ruchy. „*Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu.*“ (Urc, 1980, str. 162).

Hlasový projev se v animovaném filmu nejčastěji objevuje v podobě dialogu nebo komentáře. Zřídka v podobě vnitřního hlasu či jako zvuková kulisa. Je zapotřebí hlas stylizovat. Míra deformace hlasu záleží na tom, zda jde o dialog či komentář. Při namlouvání dialogů hercem je velmi důležitá jeho intonace a zabarvení hlasu, kladení důrazu na určitá slova. Tím slovům dodává významu, upozorňuje na ně a především dotváří charakter postavy.

### Metodický list pro tvorbu zvukové stopy

**Téma:** Ozvučení animovaného filmu

**Časová dotace:** 60 minut

#### **Cíl lekce:**

Ozvučení animovaného filmu

#### **Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na postavičkách animovaného filmu,
- prostor: počítačová učebna.

#### **Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Vysvětlení práce (10 min).
- Samostatná práce žáků (40 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min).

#### **Pomůcky:**

Počítač, sluchátka, mikrofon, CD s hudbou, internetová prohlížeč, text, volně stažitelný program Audacity.



**Průběh:**

Při filmu ozvučeném pouze hudbou děti vloží z domu přinesené CD do CD mechaniky počítače, jimi vybranou píseň děti zkopírují do počítače. Občas se stane, že děti si CD nepřinesou. Pak vyhledávají vhodnou hudbu na internetu, např. na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz) , [www.mp3snadruhou.cz](http://www.mp3snadruhou.cz) apod. Vybraný hudební soubor si uloží do své složky v počítači.

U animovaného filmu s mluveným slovem je velmi důležitým krokem oslovení spolužáků, aby byli nápomocni při namluvení animace. Dochází na rozdělení rolí, děti musí několikrát přečíst svůj text, naučit se pohádku „hrát“, dát důraz na intonaci a správnou artikulaci. Bez řádného zvládnutí čteného textu není možné pokračovat dál. Jejich namluvení se nahrává do počítače v programu Audacity. Zkušenější žáci zvládnou pracovat s tímto programem sami. Mladším dětem je program nastaven, děti opět sledují postup nastavení a naučily se jej nastavit příště samy.

**Úskalí:**

Děti bývají při nahrávání svého hlasu do počítače značně nervózní. Jen některé jsou dobrými herci, dokáží odhodit stud a nahrávání si užívají. Je třeba děti uklidnit, povzbudit. Je také důležité děti stále chválit kvůli psychické podpoře a sebedůvěře.

Některé děti dokonce odmítají tvořit animovaný film s mluveným slovem. Zájmový kroužek by měl být kroužkem pohody, z tohoto důvodu není vhodné děti do namluveného animovaného filmu nutit. Pokud si přesto někdo na namluvený film i po povzbuzování vedoucí kroužku a ostatních dětí netroufá, nemusí jej tvořit.

## **5.6 Synchronizace animovaného filmu v počítači**

Jedná se o práci na počítači, kdy se děti snaží dát svůj film „dohromady“. V praxi lze využít jakékoliv softwarové videoeditory typu Windows Movie Maker, Adobe Premiere nebo Pinnacle studio (tento program je placený, ale pokud se chcete věnovat tvorbě animovaného filmu, je vhodné do tohoto programu investovat řádově několik set Kč). Výše uvedené programy mají relativně široké použití v oblasti střihu videa a zpracování statických snímků. Dovedou například vkládat zajímavé efekty nebo audiostopy do záznamu.

## **Metodický list synchronizace animovaného filmu v počítači**

**Téma:** Synchronizace animovaného filmu v počítači

**Časová dotace:** 3x 60 minut

**Cíl lekce:** Finální úpravy animovaného filmu v počítači.

### **Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na animovaném filmu,
- prostor: počítačová učebna.

### **Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Vysvětlení práce (20 min).
- Samostatná práce žáků (30 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min).

### **Pomůcky:**

Počítač, sluchátka, reproduktory, program Pinnacle studio, hudba, namluvená pohádka uložená ve složkách dětí v počítači

### **Průběh:**

Po řádném proškolení jak v programu Pinnacle studio pracovat, vloží žáci své fotografie do programu. Pokud se jedná o animovaný film jen s hudbou, vloží do programu jimi vybranou hudbu a snaží se synchronizovat obraz s hudbou a ruchy. Dále vloží do filmu úvodní a závěrečné titulky. Poté svůj hotový film předvedou vedoucí ke schválení. Pokud je vše v pořádku, mohou jej uložit do své složky v počítači.

Složitější je situace u mluveného filmu. Dětem trvá synchronizace mluveného slova s obrazem i 3 hodiny. Teprve v momentě, kdy se jim to podaří, vloží do filmu hudbou podbarvené úvodní a závěrečné titulky, opět film předvedou a po schválení vedoucí jej uloží do své složky v počítači.

### **Úskalí:**

Zejména děvčata se obávají pracovat v programu Pinnacle studio, proto zpočátku pouze přihlížejí, jak s tímto programem pracuje vedoucí společně se staršími dětmi.

Je rovněž nezbytné vyvarovat se příliš dlouhých titulků. V některých případech se totiž stává, že samotná animace trvá pouze několik sekund, zatímco titulky jsou dlouhé i přes minutu.

## 5.7 Uvedení na Internet

V praxi se velmi osvědčilo nahrávat vytvořené filmy dětí na webové stránky. Důvodem je přání dětí pochlubit se vlastními filmy i rodičům, prarodičům, kamarádům apod.

### Metodický list pro uvedení animovaného filmu na kanál kroužku Malin

**Téma:** Uvedení animovaného filmu na kanál kroužku Malin  
na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz)

**Časová dotace:** 60 minut

**Cíl lekce:**

Nahrání filmu na kanál kroužku Malin na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz) .

**Organizační forma:**

- výuka hromadná (při vysvětlení práce), kolektivní individualizovaná, ve skupince při vlastní práci na animovaném filmu,
- prostor: počítačová učebna.

**Obsah:**

- Seznámení s cílem hodiny (5 min).
- Vysvětlení práce (10 min).
- Vyhledání svého filmu na internetu, vložení odkazu do MS Wordu (10 min).
- Sledování filmů na internetu (30 min).
- Zhodnocení činnosti, úklid (5 min).

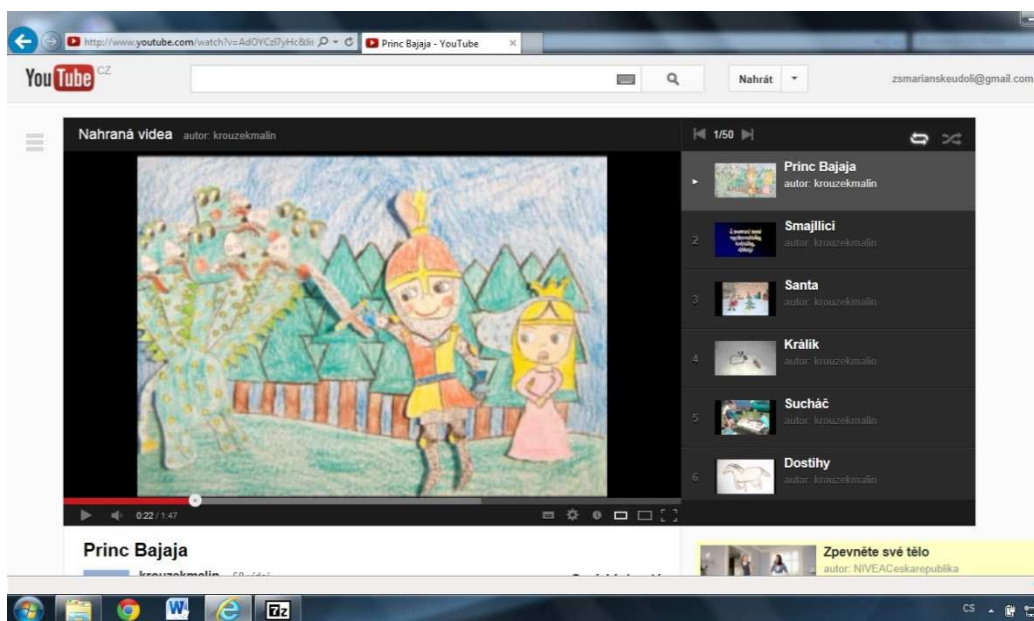
**Pomůcky:**

Počítače, MS Office – Word, internetový prohlížeč, interaktivní tabule

**Průběh:**

Vedoucí kroužku nahraje dětem jejich film na kanál kroužku Malin na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz), který je propojen s webovými stránkami školy [www.zsmarianskeudoli.eu](http://www.zsmarianskeudoli.eu). Děti dostanou za úkol vyhledat jejich film na internetu, otevřít program MS Word, tam vložit odkaz na své video a soubor s touto informací uložit do své složky. Z počítače napojeného na interaktivní tabuli může následně vedoucí kroužku tyto soubory otevřít a společně se podívat na filmy vytvořené ostatními dětmi.

Obrázek 7 Animovaný film zveřejněný na www.youtube.cz



## 5.8 Soutěže, festivaly, přehlídky dětské animované tvorby

Uvedením animovaných filmů vytvořených v kroužku Malin na [www.youtube.cz](http://www.youtube.cz) však celé snažení nekončí. Pro podporování zájmu o tuto zajímavou volnočasovou aktivitu je vhodné nebát se výzev a přihlašovat dětmi vytvořené animované filmy do nejrůznějších soutěží, přehlídek a festivalů dětského animovaného filmu. Takový krok podpoří jednak důvěru dítěte ve vlastní schopnosti, tak i případné hlubší poznávání nových a preciznějších technik animace.

### Animácie - Podzimní sklizeň

V roce 2012 jsme se zúčastnili festivalu animovaného filmu Podzimní sklizeň, který se koná od roku 2006 v Plzni v rámci projektu Animácie. Součástí festivalu byla i národní soutěžní přehlídka animované tvorby dětí a mládeže do 26 let, kde se promítaly i filmy kroužku Malin. Pořadatelé pozvali do Plzně dvě členky kroužku Malin v doprovodu vedoucí kroužku, pro kterou byl festival příležitostí k navázání kontaktů s jinými animátorskými kroužky, k výměně zkušeností. V rámci festivalu probíhají také dílny a workshopy animačních technik, kde si děvčata měla možnost vyzkoušet vytvořit animovaný film plastelínovou technikou. Zhlédly jsme přes 80 soutěžních filmů, naučily se něco nového a

odnesly si mnoho inspirace pro další tvoření. Mimo jiné kroužek Malin oslovila Anna Duchañová, zpěvačka hudební skupiny Jablkoň a také členka sdružení Loutky bez hranic, zda by mohlo toto sdružení filmy kroužku Malin zařadit do komponovaných večerů pořádaných v Brně (Animánie, online).

Dalšími festivaly animované tvorby dětí a mládeže jsou například tyto:

### **Festival Děti, čtete!**

Festival Děti, čtete! pořádá nakladatelství Meander ve spolupráci s Památkem národního písemnictví. Koná se každoročně na Den dětí 1. června v Praze. Jedná se o soutěž pro mladé filmaře ve tvorbě krátkého hraného nebo animovaného filmu. Snímek má mít 30 vteřin až 1 minutu a jeho tématem má být „dětí a kniha“ (Portál české literatury, online).

### **Zlaté slunce 2013 - český videosalon**

V letošním roce bude zahájen již 60. ročník celostátní soutěže neprofesionální filmové tvorby v Ústí nad Orlicí. Z pověření a za finančního přispění Ministerstva kultury tuto soutěž pořádají NIPOS-ARTAMA Praha, Město Ústí nad Orlicí, Klubcentrum v Ústí nad Orlicí. Posláním soutěže je přispět k rozvoji oboru formou porovnání umělecké úrovně filmů v celé ČR. Soutěž si klade za cíl rovněž propagovat výsledky tvorby neprofesionálního filmu a videa před veřejností, sdělovacími prostředky a médií (Artama, online).

### **AniFest**

Mezinárodní festival audiovizuálních animovaných děl AniFest v Teplicích je specializovaný soutěžní festival. Posláním festivalu je přispívat k rozvoji animované tvorby a celoročně ji prezentovat ve všech jejích podobách. Festival pro účel mezinárodní soutěže přijímá definici animovaného filmu formulovanou Mezinárodní asociací animovaného filmu ASIFA: „*Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi způsoby s výjimkou živé akce.*“ (Anifest, online)

Ze zahraničních festivalů dětské animované je věhlasný chorvatský festival VAFI.

### **International Children and Youth Animation Film Festival Varaždin (VAFI)**

VAFI je mezinárodní festival dětské animované tvorby, který chce dětem a mladým lidem, profesionálům a hostům poskytnout prostor k navázání nových kontaktů a přátelství i možnost

společně se sejt nad zajímavými filmy. VAFI je nezávislý filmový festival, který svým zaměřením na animované filmy vytvořené dětmi do 18 let podporuje kreativitu dětí a mladých lidí. VAFI má tři kategorie, rozdělené podle věku autorů. Tímto způsobem může být ocenění spravedlivější. Kategorie pro děti do deseti let má název Mini, kategorie pro děti ve věku 11 až 14 let se nazývá Midi, kategorie pro mládež do 18 let se nazývá Maxi (VAFI, online).

Kapitola popisuje jednotlivé fáze tvorby animovaného filmu, podle kterých pracují žáci v kroužku Malin. Pro každou fázi je sestaven metodický list. Závěr kapitoly se věnuje výčtu nejznámějších festivalů dětského animovaného filmu, a to jak tuzemských, tak i jednoho zahraničního.

## 6 EMPIRICKÉ ŠETŘENÍ

Cílem diplomové práce bylo najít přístupy, které může k tvorbě animovaného filmu použít i pedagog neaprobovaný v doplňkové vzdělávací oblasti - Filmové/audiovizuální tvorbě. Dílčím úkolem diplomové práce bylo provedení doplňujícího empirického šetření ke zjištění vztahu dětí mladšího školního věku k tvorbě animovaného filmu. Cílem tohoto průzkumu bylo zjistit, co je podle dětí na tvorbě animovaného filmu nejtěžší, zda je práce v kroužku baví, zda je někdo ve tvoření podporuje aj. Informativní sonda nemá výzkumný charakter, slouží k „dokreslení“ sledované problematiky a má zejména evaluační, reflexní charakter. Výsledky tohoto dotazníku mohou významně pomoci při práci s dětmi v kroužku Malin, protože přináší vedoucí kroužku zpětnou vazbu o její činnosti.

Dotazník sestavený pro frekventanty kroužku Malin je uveden v příloze 1. Děti byly seznámeny se záměrem šetření, některým bylo třeba s vyplněním i pomoci.

### 6.1 Metody práce

Účelem dotazníku bylo zjistit pohled členů kroužku Malin na danou problematiku, resp. ukázat vztah dětí ke kroužku Malin, k tvorbě animovaného filmu. Přípravnou fází samotného průzkumu bylo formulování a sestavení dotazníku, s přihlédnutím k věkové kategorii dětí. Pochopení pokládaných otázek bylo prověřeno na dvou respondentech – žákyni 2. třídy a žákyni 5. třídy. Z odpovědí bylo patrné, že žákyně 2. třídy neporozuměla některým otázkám, proto byl dotazník ještě přepracován, aby všem otázkám porozuměli i nejmladší členové kroužku Malin.

Dotazník obsahoval 21 otázek, a to jak otevřených, tak i uzavřených. Následovala etapa samotného průzkumného sběru dat, na kterou navazovalo vyhodnocování získaných výsledků. Předáno bylo celkem 29 dotazníků, z nichž se vrátilo 29 vyplněných, tedy 100 %.

## 6.2 Charakteristika souboru

Respondenty průzkumného šetření byli členové kroužku Malin při ZŠ Hlubočky-Mariánské Údolí. Kroužek pravidelně navštěvuje 32 dětí, v době vyplňování dotazníku 3 děti chyběly.

### Poměr chlapců a dívek při vyplňování dotazníku:

Respondenti	Absolutní počet	Procentuální poměr
Dívky	14	48 %
Chlapci	15	52 %
Celkem	29	100 %

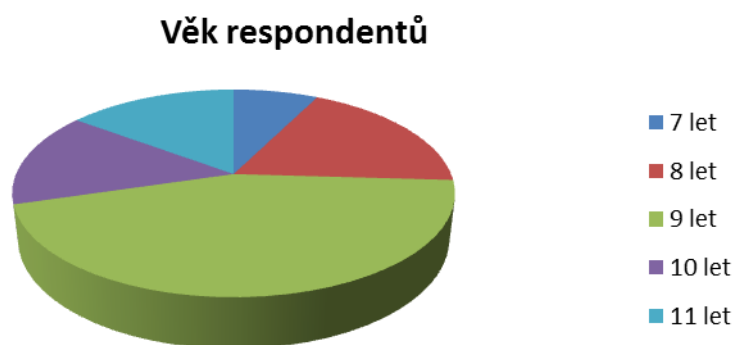


Graf 1 Pohlaví respondentů



### Věkové složení respondentů:

Věk respondenta	Absolutní počet	Procentuální poměr
7 let	2	7 %
8 let	6	21 %
9 let	12	41 %
10 let	5	17 %
11 let	4	14 %
Celkem	29	100 %





Graf 2 Věk respondentů

## 6.3 Výsledky šetření

Dotazník průzkumného šetření sestával ze 23 otázek. Každá položená otázka byla vyhodnocována jednotlivě, a to ve formě tabulky zobrazující absolutní četnost odpovědí na danou otázku, včetně procentuálního poměru odpovědí. Formulace otázek byla přizpůsobena věku respondentů.

### 1. Doba docházky do kroužku Malin

Jednalo se o otázku uzavřenou. Děti vybíraly mezi odpověďmi 1 rok a 2 roky.

Doba docházky do kroužku	Počet odpovědí	Procentuální poměr
1 rok	17	 58.6%
2 roky	12	 41.4%
Celkem	29	

Mezi 29 respondenty byla nejčastější odpověď "1 rok".



Graf 3 Doba docházky do kroužku Malin

## 2. Co se ti v kroužku Malin nejvíce líbí?

Jednalo se o otázku otevřenou, s možností volné odpovědi. Děti se v odpovědích často shodovaly. Odpovědi byly následující:

- 1) Malování a focení.
- 2) Děláním animovaných filmů.
- 3) Tvoření nových filmů.
- 4) V kroužku malin se mi nejvíce líbí, že si můžeme vyzkoušet dělat různé filmy.
- 5) Že si můžu udělat vlastní film.
- 6) Tvoření vlastních filmů.
- 7) Děláním filmů.
- 8) To, že malujeme, vystřihujeme, fotíme a že tam máme hodnou paní učitelku.
- 9) To, že vytváříme úžasnou podívanou pro ostatní spolužáky a jejich rodiče.
- 10) Malování a focení.
- 11) To, že malujeme.
- 12) Malování.
- 13) To, že děláme animáky.
- 14) Můžu vytvářet své nápady.
- 15) To, že děláme filmy.
- 16) Počítač výroba.
- 17) To, že vytváříme filmy.
- 18) To, že malujeme.
- 19) To, že malujeme.
- 20) Baví mě dělat pohádky, mám tu kamoše.
- 21) Všechno.
- 22) Vytváření.
- 23) Vyrábět a kreslit a počítač.
- 24) Malování, focení, děláním na počítači.
- 25) Dělat filmy.
- 26) Focení, zpracovávání filmů
- 27) Focení, zpracovávání filmů
- 28) Mám moc rád filmy, takže si můžu zkusit, jak je to těžký.
- 29) To, že děláme animované filmy.

### 3. Je něco, co se ti nelíbí?

Jednalo se o otázku otevřenou. Odpovědi byly následující:

- 1) ne
- 2) že kluci hrají hry na počítači
- 3) ne, je to tam výborné
- 4) Ostatní místo děláním filmů si hrají na počítači
- 5) Pokaždé to nestihnu
- 6) ne
- 7) nic
- 8) ne
- 9) ne
- 10) ne
- 11) ne
- 12) ne
- 13) ne
- 14) ne
- 15) nestíhám, co bych chtěla udělat
- 16) je to krátké
- 17) ne
- 18) že musíme na počítače
- 19) ne
- 20) ne
- 21) ne
- 22) ne
- 23) je to krátké
- 24) je to krátké
- 25) jak někdy děcka řvou, když se domlouvají
- 26) ne
- 27) ne
- 28) ne
- 29) ne

19 respondentů odpovědělo na otázku záporně. Pro tři respondenty je nedostatečná délka trvání kroužku.

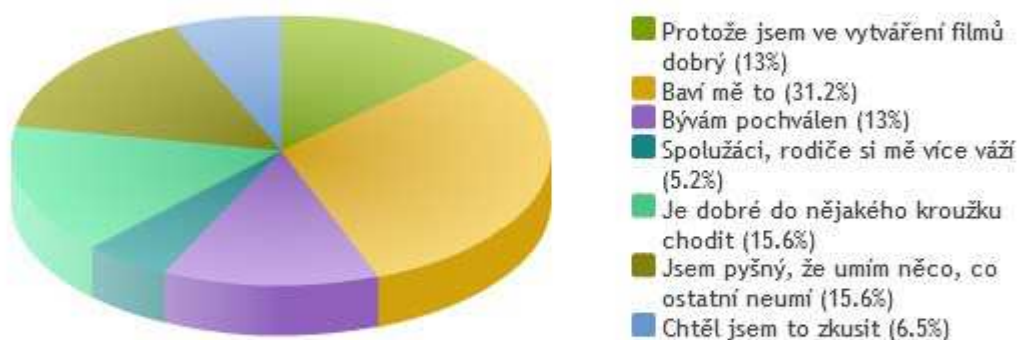
#### 4. Do kroužku Malin chodím (více možných odpovědí):

Jednalo se o otázku s výběrem odpovědí. Respondenti si mohli vybrat více odpovědí.

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
Protože jsem ve vytváření filmů dobrý	10	13%
Baví mě to	24	31.2%
Bývám pochválen	10	13%
Spolužáci, rodiče si mě více váží	4	5.2%
Je dobré do nějakého kroužku chodit	12	15.6%
Jsem pyšný, že umím něco, co ostatní neumí	12	15.6%
Chtěl jsem to zkusit	5	6.5%
Celkem odpovědí	77	

Nejčastější odpovědí bylo „Baví mě to“ (31,2 %). Nejméně častá odpověď byla "Spolužáci, rodiče si mě více váží" (5,2 %).



Do kroužku Malin chodím



Graf 4 Důvody, proč navštěvuji kroužek Malin

## 5. Můžeš při tvoření filmu vyjádřit své nápady?

Jednalo se o otázku zavřenou, dichotomickou.



Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	28	 96.6%
ne	1	 3.4%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano".

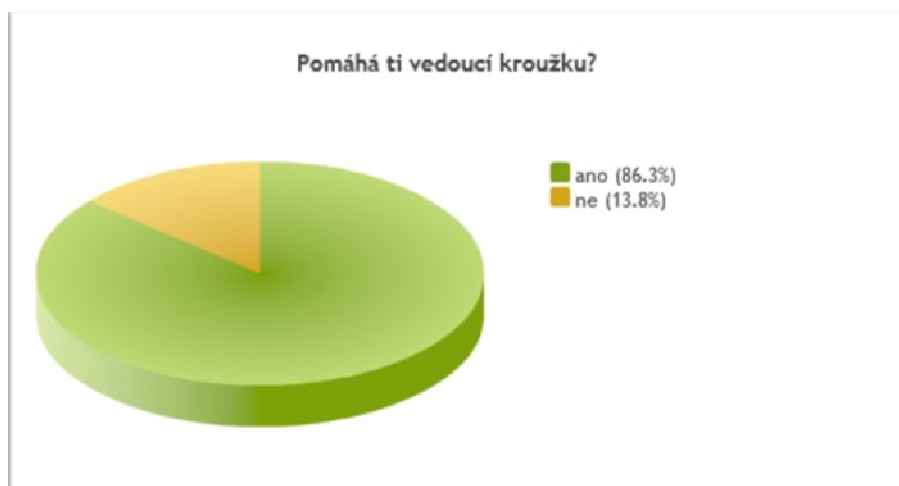


Graf 5 Můžeš při tvoření filmu vyjádřit své nápady?

## 6. Pomáhá ti vedoucí kroužku?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	25	 86.2%
ne	4	 13.8%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano".






Graf 6 Pomáhá ti vedoucí kroužku?

## 7. Pokud ano, v čem?

- 1) v malování a focení
- 2) když nevím, poradí
- 3) ve vysvětlování práce
- 4) Pomáhá mi dát film dohromady
- 5) ve všem
- 6) nepotřebuji
- 7) Když něco nevím
- 8) ve všem
- 9) Ve focení a animaci
- 10) Malování a titulky
- 11) ve všem
- 12) vypracovávání filmu na počítači
- 13) V práci v Pinnacle
- 14) Když něco nevím
- 15) pomáhá, když něco nevím
- 16) ve všem
- 17) ne
- 18) pomáhá s nápady
- 19) pomáhá mi něco najít na počítači
- 20) dodělávání filmu

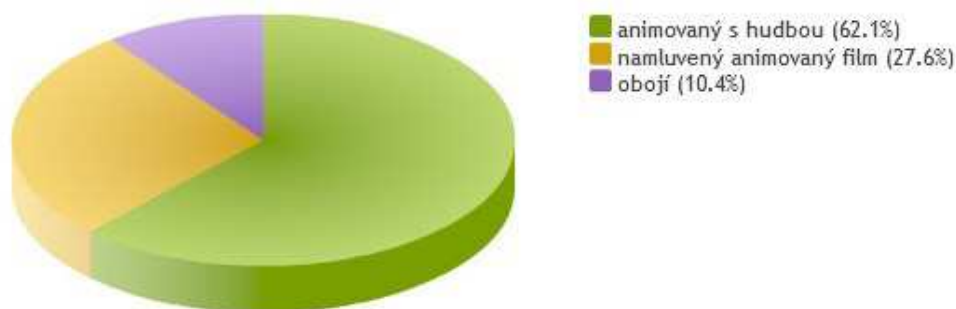
- 21) se zvukem
- 22) ne
- 23) v počítači a ve všem
- 24) ne
- 25) Pomáhá mi s postavami
- 26) ve zpracovávání filmu a focení
- 27) ve zpracování filmu
- 28) práce v programu
- 29) jen s Pinejklem, jinak nám paní vychovatelka všechno dobře vysvětlí

### 8. Tvoříš raději animovaný film na hudbu nebo namluvený animovaný film?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
animovaný s hudbou	18	 62.1%
namluvený animovaný film	8	 27.6%
obojí	3	 10.3%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "animovaný s hudbou", nejméně častá odpověď je "obojí".

Tvoříš raději animovaný film na hudbu nebo namluvený animovaný film?



Graf 7 Tvoříš raději animovaný film na hudbu nebo namluvený animovaný film?



## 9. Jak dlouho ti trvá vytvořit animovaný film jen s hudbou?

- 1) půl roku
- 2) 1 měsíc
- 3) 7 hodin
- 4) dost dlouho
- 5) trvá dlouho, než vyberu tu, co chci
- 6) pár dní
- 7) 5 hodin
- 8) 4 až 5 měsíců
- 9) 2-4 měsíce
- 10) 2-4 měsíce
- 11) 2 týdny
- 12) měsíc
- 13) 5 týdnů
- 14) 3 měsíce
- 15) dva měsíce
- 16) půl roku
- 17) 2 měsíce
- 18) 1 rok
- 19) nevím
- 20) 3 měsíce
- 21) 3 měsíce
- 22) měsíc
- 23) půl roku
- 24) 5 měsíců
- 25) 1 měsíc
- 26) 6-7 hodin
- 27) 6-7 hodin
- 28) 4 měsíce
- 29) 4 měsíce

## 10. Jak dlouho ti trvá vytvoření namluveného animovaného filmu?

- 1) nestihla jsem
- 2) nedělala jsem
- 3) nemám
- 4) nedělám
- 5) když improvizuju, tak chvíli
- 6) půl roku
- 7) 3 měsíce
- 8) nedělala jsem
- 9) 3-5 měsíců
- 10) rok
- 11) 4 týdny
- 12) 3 měsíce
- 13) nedělal jsem
- 14) 6 měsíců
- 15) tři měsíce
- 16) půl roku
- 17) 3 měsíce
- 18) 1 rok
- 19) nevím
- 20) 3 měsíce
- 21) 4 měsíce
- 22) 3 měsíce
- 23) půl roku
- 24) 5 měsíců
- 25) nedělal jsem
- 26) 5 hodin
- 27) 7 hodin
- 28) nedělal jsem, ale chci ho dělat
- 29) půl roku

## 11. Co tě na vytváření animovaného filmu nejvíce baví? (více možných odpovědí)

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
Vymýšlení námětu filmu	18	12.4%
Práce na pozadí	23	15.9%
Práce na postavičkách	25	17.2%
Vyhledání vhodné hudby	11	7.6%
Namluvení filmu	6	4.1%
Vytvoření storyboardu	7	4.8%
Nafocení	25	17.2%
Práce s fotografií	20	13.8%
Práce v počítači v programu Pinnacle	10	6.9%
Celkem odpovědí	145	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpovědi jsou "Nafocení"; "Práce na postavičkách".  
nejméně častá odpověď je "Namluvení filmu".



Graf 8 Co tě na vytváření animovaného filmu nejvíce baví?

**12. Co je podle tebe na vytvoření animovaného filmu nejtěžší? (více možných odpovědí)**

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
Vymyšlení námětu filmu	7	10.6%
Práce na pozadí	2	3%
Práce na postavičkách	1	1.5%
Vyhledání vhodné hudby	12	18.2%
Namluvení filmu	11	16.7%
Vytvoření storyboardu	14	21.2%
Nafocení	2	3%
Práce s fotografií	6	9.1%
Práce v počítači v programu Pinnacle	11	16.7%
Celkem odpovědí	66	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "Vytvoření storyboardu", nejméně častá odpověď je "Práce na postavičkách".



Graf 9 Co je podle tebe na vytvoření animovaného filmu nejtěžší?

### 13. Vyhovuje ti práce ve skupince?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	26	89.7%
ne	3	10.3%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano".



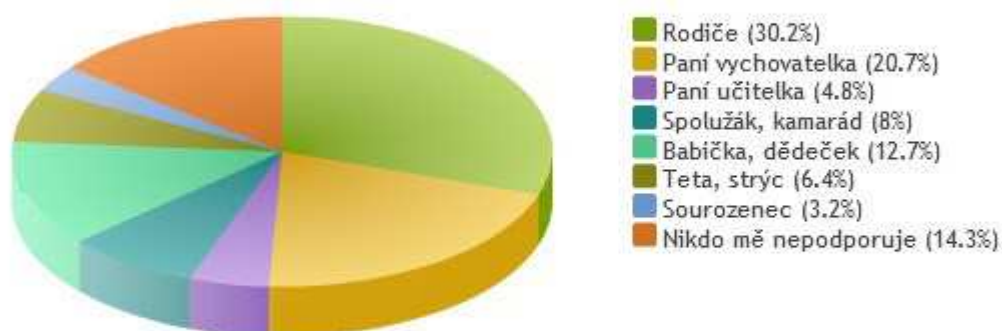
Graf 10 Vyhovuje ti práce ve skupince?

#### 14. Kdo tě podporuje při tvorbě animovaného filmu? (více možných odpovědí)

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
Rodiče	19	30.2%
Paní vychovatelka	13	20.6%
Paní učitelka	3	4.8%
Spolužák, kamarád	5	7.9%
Babička, dědeček	8	12.7%
Teta, strýc	4	6.3%
Sourozenec	2	3.2%
Nikdo mě nepodporuje	9	14.3%
Celkem odpovědí	63	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "Rodiče", nejméně častá odpověď je "Sourozenec".

Kdo tě podporuje při tvorbě animovaného filmu?



Graf 11 Kdo tě podporuje při tvorbě animovaného filmu?

### 15. Když vidíš v televizi nějakou animaci, přemýšlíš, jak byla vytvořena?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	23	79.3%
ne	5	17.2%
někdy	1	3.4%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano", nejméně častá odpověď je "někdy".

Když vidíš v televizi nějakou animaci, přemýšlíš, jak byla vytvořena?



Graf 12 Když vidíš v televizi nějakou animaci, přemýšlíš, jak byla vytvořena?

**16. Před tím, než jsi znal techniky vytvoření animovaného filmu, zajímalo tě, jakým způsobem byla vytvořena animace, kterou jsi viděl v televizi?**

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
Ano	9	31%
Ne	20	69%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "Ne".

**Před tím, než jsi znal techniky vytvoření animovaného filmu, zajímalo tě, jakým způsobem byla vytvořena animace, kterou jsi viděl v televizi?**



Graf 13 Před tím, než jsi znal techniky vytvoření animovaného filmu, zajímalo tě, jakým způsobem byla vytvořena animace, kterou jsi viděl v televizi?

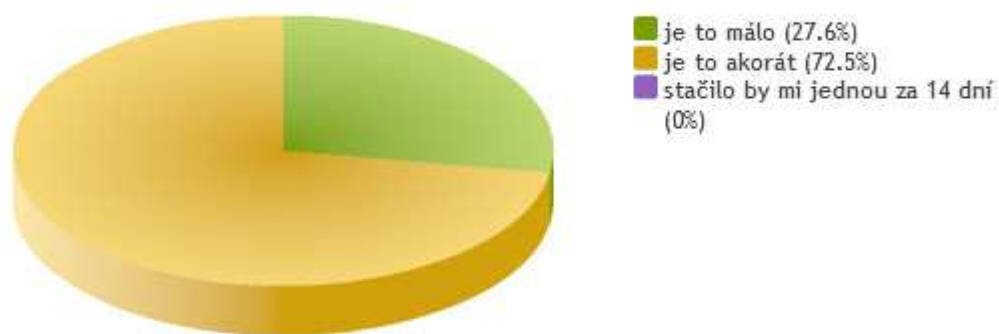


## 17. Stačí ti chodit do kroužku 1x týdně?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
je to málo	8	27.6%
je to akorát	21	72.4%
stačilo by mi jednou za 14 dní	0	0%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "je to akorát", nejméně častá odpověď je "stačilo by mi jednou za 14 dní".

Stačí ti chodit do kroužku 1x týdně?



Graf 14 Stačí ti chodit do kroužku 1x týdně?

## 18. Cítíš, že se zlepšuješ při tvoření animovaného filmu?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	15	51.7%
ne	1	3.4%
trošku	11	37.9%
nevím	2	6.9%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano", nejméně častá odpověď je "ne".

Cítíš, že se zlepšuješ při tvoření animovaného filmu?



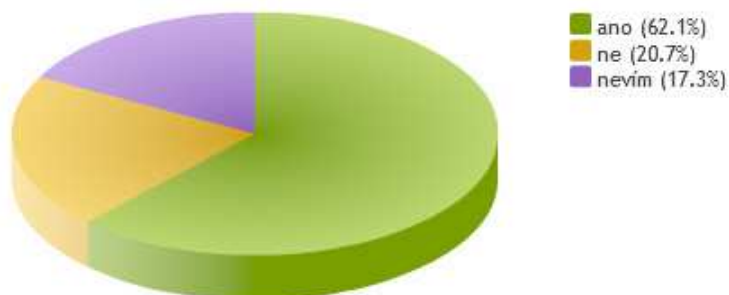
Graf 15 Cítíš, že se zlepšuješ při tvoření animovaného filmu?

### 19. Plánuješ, že budeš chodit do kroužku Malin i příští rok?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	18	62.1%
ne	6	20.7%
nevím	5	17.2%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano", nejméně častá odpověď je "nevím".

Plánuješ, že budeš chodit do kroužku Malin i příští rok?



Graf 16 Plánuješ, že budeš chodit do kroužku Malin i příští rok?

## 20. Proč?

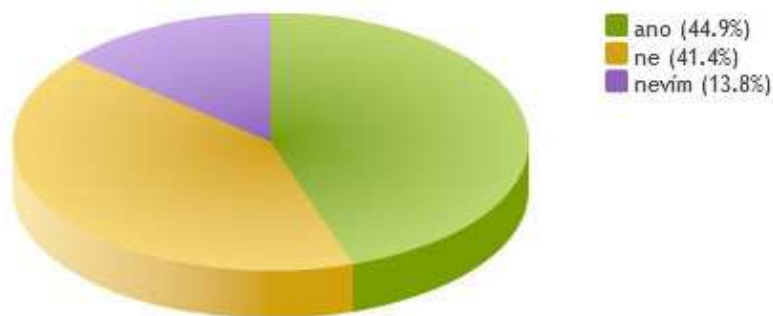
- 1) nesthám
- 2) Baví mě to (pokud mohu)
- 3) Nemám moc času
- 4) Baví mě to
- 5) ani nevím
- 6) Baví mě to
- 7) Baví mě to
- 8) Baví mě to
- 9) Protože bych přišel o zábavu
- 10) Baví mě to
- 11) Baví mě to a nevím, jestli na to budu mít čas
- 12) nevím
- 13) Baví mě to
- 14) Baví mě to
- 15) baví mě to
- 16) nevím
- 17) Baví mě to
- 18) protože je nejlepší
- 19) nevím
- 20) Jdu do jiné školy
- 21) Už budu na jiné škole, jinak ano
- 22) nevím
- 23) nevím
- 24) protože se mi líbí
- 25) nevím
- 26) Baví mě to
- 27) Baví mě to
- 28) Viz otázka číslo 5
- 29) je to sice piplačka, ale výsledek stojí za to

## 21. Plánuješ, že budeš tvořit filmy, i když už do kroužku nebudeš chodit?

Nabízená odpověď	Počet odpovědí	Procentuální poměr
ano	13	44.8%
ne	12	41.4%
nevím	4	13.8%
Celkem odpovědí	29	

Mezi 29 respondenty nejčastější odpověď je "ano", nejméně častá odpověď je "nevím".

Plánuješ, že budeš tvořit filmy, i když už do kroužku nebudeš chodit?



Graf 17 Plánuješ, že budeš tvořit filmy, i když už do kroužku nebudeš chodit?

## DISKUZE

Hlavním smyslem empirického šetření bylo zjistit spokojenost dětí s kroužkem Malin. Jednalo se pouze o informativní sondu, která neměla výzkumný charakter. Šetření mělo sloužit pouze jako zpětná vazba pro vedoucí kroužku a zjistit, zda má práce s tvorbou animovaného filmu smysl. Cílem bylo také zmapovat, které fáze tvorby animovaných filmů jsou pro děti nejnáročnější a nejméně oblíbené, se kterými mají největší problémy. Tyto poznatky mohou pomoci vedoucí kroužku při budoucí činnosti a mohou případně vést k úpravám metodických listů pro jednotlivé fáze tvorby animovaného filmu.

Mezi respondenty byli dívky i chlapci, přibližně ve stejném zastoupení. Nejvíce respondentů bylo devítiletých, nejmladšímu bylo 7 let, nejstaršímu 11 let. Pouze 12 dětí z celkového počtu navštěvuje kroužek Malin již druhým rokem.

Z odpovědí dětí je patrné, že se jim v kroužku Malin nejvíce líbí malování a focení, a také to, že si mohou vyzkoušet roli tvůrce vlastního filmu. Na otázku, co se jim v kroužku nelíbí, převažovaly záporné odpovědi. Některé děti by dle odpovědí přivítaly více času pro tvoření filmů. Ve dvou případech zmínili respondenti svou stíznost, že je ruší, když si některé děti hrají na počítači poté, co dokončí zadanou práci. Jednomu z respondentů vadí křik ostatních dětí, když se domlouvají na dalším postupu práce.

Převažujícím důvodem, proč děti kroužek Malin navštěvují je skutečnost, že je to baví. Pro jiné je pouze dobré, chodit do nějakého kroužku. Zajímavé bylo, že 12 respondentů je pyšných na to, že umí něco, co ostatní neumí.

Svobodu vyjádření nápadů při tvoření vlastních filmů přiznalo 28 ze všech dotazovaných. I přesto 25 respondentů oceňuje pomoc ze strany vedoucí kroužku. Podle odpovědí na konkrétní formu pomoci se odpovědi dětí lišily. Důvodem může být předchozí zkušenost s tvoření filmů (navštěvování kroužku již v předchozím školním roce), ale také věk dítěte a jeho kognitivní schopnosti.

Podle převažujících odpovědí na další otázku děti raději tvoří animované filmy s hudbou (18 respondentů), oproti tvorbě namluveným animovaným filmům (8 respondenti), Zbývající respondenti neupřednostňují ani jeden z nabízených forem animovaných filmů. Zde lze doložit jedno z úskalí v metodickém listu pro tvorbu namluvených animovaných filmů, tzv. děti mají přirozené obavy z vlastního namlouvání, jsou při něm velmi nervózní. To může pokazit celé jejich několikátýdenní snažení. To se promítá i do odpovědí na další dvě

navazující otázky. Zatímco tvorba animovaného filmu s hudbou trvá dětem od několika hodin v kroužku až po 1 rok (nejčastěji však 2-4 měsíce), tvorba namluveného animovaného filmu trvá v průměru půl roku (nejčastější odpověď, u 7 respondentů). 9 z dotazovaných dětí se do této formy animovaného filmu zatím neodvážila pustit.

Další otázka měla za cíl zjistit hlavní poslání kroužku Malin pro každého z jeho účastníků. Odpovědi naznačují oblibu ve výtvarných přípravách filmu (práce na pozadí a na postavách), stejně tak oblibu ve focení a zpracování fotografií. Tyto odpovědi se vyskytovaly nejčastěji. Nejméně oblíbenou činností je práce na storyboardu a namluvení filmu. Takové odpovědi se daly předpokládat, protože opět reflektují úskalí těchto dvou fází tvorba animovaného filmu.

Nejtěžší činností při tvorbě animovaných filmů je pro oslovené děti vytváření storyboardu (14 odpovědí), dále vyhledání vhodné hudby (12 odpovědí), namluvení filmu (11 odpovědí) a práce v počítači (opět 11 odpovědí). Tyto odpovědi se prokazatelně shodují s odpověďmi na předchozí otázku.

Odpovědi na tyto dvě otázky měly přinést vedoucí kroužku Malin nejdůležitější reflexi o oblíbenosti a obtížnosti jednotlivých fází tvorby animovaných filmů. Mohou posloužit vedoucí kroužku vymyslet nové metodické postupy, díky kterým lze v budoucnu neoblíbené, resp. obtížné činnosti dětem lépe vysvětlit a zpříjemnit.

Zvolená organizační forma při vytváření animovaných filmů se zdá být vyhovující, což potvrzuje i 26 odpovědí dětí. Pouze 3 z oslovených by upřednostnilo samostatnou práci před prací ve skupinách. Je nutno ale podotknout, že děti mají možnost pracovat sami a nemusí nutně spolupracovat s ostatními. To dokládá i fakt, že některé již dokončené filmy byly vytvořeny pouze jednotlivci.

Další otázka měla za cíl zjistit okruh podpory dítěte při tvoření animovaného filmu. Nejčastějším zdrojem podpory jsou rodiče dítěte (19 odpovědí) a paní vychovatelka, tedy vedoucí kroužku Malin (13 odpovědí). Překvapením bylo 9 odpovědí, které nepociťují žádnou podporu ze strany svého okolí, a to ani ze strany vedoucí kroužku. Z tohoto zjištění je nutné přijmout opatření pro vedoucí kroužku Malin, jak děti více podporovat.

Zajímavou reflexí celého poslání kroužku Malin byly odpovědi na další otázku. 23 respondentů je kroužkem Malin ovlivněno natolik, že při sledování animací v televizi přemýšlí nad jejich tvorbou. Pouze 5 dětí animace v televizi s vlastní tvorbou vůbec nespojuje. Paralelně odpovědi na následující otázku potvrzují zjištění z otázky předchozí. To

dokládá 20 příznání respondentů, že před znalostmi technik animovaného filmu, které nabyly v kroužku Malin, nepřemýšlely nad složitostí animací v televizi. 9 dětí mělo tuto zálibu pravděpodobně již dříve.

Další otázka si kladla za cíl zjistit dostatečnost hodinové dotace kroužku Malin z pohledu dětí, které kroužek navštěvují. Pro 21 respondentů je 1 hodina týdně pro tento zájmový kroužek dostačující. 8 dětí by přivítalo delší časový prostor.

Progresi v dovednostech tvorby animovaného filmu se snažila zjistit další otázka. Nejčastější odpovědí bylo „Ano“ (15 odpovědí), 11 váhavějších dětí odpovědělo „Trošku“. Pouze jeden z respondentů necítí vlastní zlepšení při tvoření animovaného filmu. Úspěch ze zlepšování se v těchto dovednostech patrně vedlo i k odpovědím na následnou otázku. 18 dětí plánuje pokračovat v navštěvování kroužku Malin i v dalším školním roce. Zatímco 5 dětí není zatím rozhodnuto, 6 respondentů již má jasno v tom, že pokračovat nebudou. Důvody zjišťovala další otázka. Nejčastějším důvodem proč pokračovat, je to, že děti práce v kroužku Malin baví (13 dětí). Jako důvod nepokračovat uváděly některé děti přestup na jinou školu (2 dětí), jiné kvůli nedostatku času a pocitu, že práci nestíhají. 7 dětí neví, proč chtějí pokračovat či z kroužku odejít. Tuto nevyhraněnost lze opět přičíst věku dětí. V mladším školním věku se děti teprve seznamují s možnostmi trávení volného času a zkoušejí různé jim nabídnuté zájmy.

Cílem poslední otázky bylo zjistit, zda animovaný film učaroval dětem natolik, že v jeho tvorbě budou pokračovat i nadále, resp. jakmile přestanou kroužek navštěvovat. Potěšující bylo 13 kladných odpovědí. 12 dětí v budoucnu neplánuje pokračovat v tvorbě animovaných filmů. Pouze 4 zatím nejsou rozhodnuti.

Z výše popsaných shrnutých odpovědí vyplývá, že cílů průzkumného šetření bylo dosaženo. Odpovědi dětí potvrzují přínos kroužku Malin. Většina dětí si vytvořila k tvorbě animovaného filmu kladný vztah, práce je natolik zajímavá a baví je, že v ní chtějí pokračovat nejen v dalším školním roce, ale i v budoucnu. Dle metodických listů se potvrdilo, že nejméně zábavnou a oblíbenou fází jsou práce na storyboardu a namlouvání filmů. Z odpovědí dětí je patrná spokojenost jak s náplní práce kroužku Malin, tak i s hotovými díly, jakož i s pedagogickým vedením kroužku.

Z odpovědí je také zajímavým zjištěním přesah práce kroužku Malin. Některé děti jsou tvorbou animovaných filmů velmi zaujaty, což se projevuje i v běžném životě. Nejen



z jejich odpovědí je patrný zájem o animovanou tvorbu obecně, ale v rozhovorech s nimi lze nalézt obdiv k tvůrcům profesionálních animovaných filmů.

Výsledky dotazníku přinášejí důležitou zpětnou vazbu pro vedoucí kroužku Malin. Jak vyplývá z odpovědí dětí, do budoucna je potřeba se zaměřit zejména na fáze tvoření storyboardu a na tvorbu namlouvaných animovaných filmů. Úkolem pro vedoucí kroužku je tedy vymyslet nové postupy pro tyto práce a zanést je do metodických listů k daným činnostem.

Závěrem je nutno znovu podotknout, že se jednalo pouze o informativní sondu. Výsledky tohoto šetření proto nemohou být aplikovány v obecné rovině. Slouží pouze ke zkvalitnění budoucí práce v kroužku Malin.

## ZÁVĚR

Animovaný film provází lidstvo od konce 19. století. Přestože byl původně určen dospělým divákům, v současnosti je hlavní cílovou skupinou dětská populace. Současné děti se seznamují s animovanými filmy již od nejútlejšího věku. S postupným vývojem kognitivních vlastností oceňují složitější zpracování animovaného filmu. V posledních letech oceňují nejen děti animované filmy vytvořené v trojrozměrném prostoru.

Dnešní generaci dětí lze považovat za generaci počítačovou. Práce s počítačem je pro děti lákavá a jimi velmi oblíbená, mnohými rodiči však negativně hodnocena. Důvodem je skutečnost, že děti na práci s počítačem přitahují nejrůznější hry, kterými bezděčně tráví svůj volný čas. Počítačovou gramotnost dětí můžeme však vhodným způsobem zúročit. Jednou z cest je právě tvorba animovaných filmů. V této činnosti se snoubí jak přirozený zájem dětí o animované filmy, tak o tvorbu filmů vlastních. Pro děti je lákavá svoboda výběru vlastního námětu, který chtějí zpracovat v návaznosti na osobní zájmy. Neméně lákavou je i možnost vyzkoušet si nejrůznější „profese“, které s tvorbou animovaného filmu souvisí. Děti se stávají nejen scénáristy, dramaturgy, ale i výtvarníky, kameramany a zejména režiséry vlastního filmu.

Základní škola v Hlubočkách – Mariánském Údolí se jako první v Olomouckém kraji před 3 lety rozhodla podporovat potenciál nadaných žáků založením zájmového kroužku Malin. Přestože byl prvotní účel tohoto kroužku jiný, velmi brzy se objevil z mé strany nápad využít práci s počítačem ke tvoření animovaných filmů. Děti tuto novinku velmi uvítaly, a proto pokračuje kroužek Malin již třetím rokem.

V RVP ZV je od roku 2010 zakotven požadavek na zavedení doplňkového předmětu Filmová/audiovizuální výchova, přestože k této doplňkové disciplíně není vytvořen zatím žádný metodický manuál. Základní škola v Hlubočkách – Mariánském Údolí si proto vytvořila vlastní celoroční plán práce, který strukturuje náplň práce jednotlivých hodin.

Cílem této diplomové práce bylo navrhnout metodiku pro tvorbu animovaných filmů. Metodické listy jsou vytvořeny pro každou z fází tvorby animovaného filmu. Účelem těchto metodických listů je podpořit pedagogy z jiných škol k vedení dětí k filmové a audiovizuální výchově a přinést jim návod, jak při práci s dětmi postupovat.

K ověření dosavadních postupů práce s dětmi v kroužku Malin bylo provedeno empirické šetření. Nejednalo se o výzkum v pravém slova smyslu, šlo pouze o informativní

sondu, která měla posloužit ke zhodnocení práce pedagogického vedení, ke zjištění případných nedostatků a k budoucímu zkvalitnění práce v kroužku Malin.

Z výsledků empirického šetření vyplynulo, že děti práce na vytváření animovaných filmů baví, rozvíjí je to a pomáhá zvyšovat jejich sebevědomí. Tato pozitivní reflexe je snad výsledkem práce pedagogického vedení kroužku, ale především spojením dobrého nápadu, vhodného načasování a atraktivní činnosti pro děti. Do budoucna by bylo určitě vhodné zavést F/AV výchovu na více školách, přičemž na prvním stupni základních škol se děti naučí základní techniky animovaného filmu. Načasování v tomto věkovém období se na ZŠ Hlubočky – Mariánské Údolí osvědčilo, protože žáci mladšího školního věku jsou přitahováni k práci s počítačem a fotoaparátem, baví je však také malovat, vystřihovat. Zároveň se nebojí nových výzev, nestydí se za své ne vždy dokonalé výtvarné výtvary, jsou prostě nadšené tvořit a poté se svými výtvary pochlubit rodičům a kamarádům. Bylo by však také vhodné s těmito aktivitami pokračovat i na druhém stupni ZŠ, kde by se žáci zdokonalovali v tomto novém, zajímavém oboru.

Tímto bych ráda apelovala na ostatní pedagogy, aby se nebáli založit obdobný zájmový kroužek i na jiných školách, popř. zařadit tvorbu animovaných filmů i do výuky jiných předmětů, jako je např. výtvarná výchova a informační technologie. Takové rozhodnutí bude přínosem a obohacením nejen pro děti, ale i pro případné váhající pedagogy.

## LITERATURA

ČERNÍK, Michal. *Za pohádkou pohádka pro kluky a děvčátka*. Praha: Albatros, 2002, ISBN 80-00-01005-4.

DAVIDO, Rosaline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Vyd.2. Praha: Portál, 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-415-1.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 159 s. ISBN: 80-7331-012-0.

DUTKA, Edgar. *Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. 2., rozš.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2006. 137 s. ISBN: 80-7331-069-4.

GLONEK, Jiří a PAPAŽÍK, David. *Dějiny obce Hlubočky*. Olomouc: Alda, 2006. ISBN 80-8560-099-4.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B. a PÁVKOVÁ J.. *Pedagogické ovlivňování volného času*, Portál, Praha, 2008, ISBN 80-7290-128-1

HELUS, Zdeněk. *Psychologie pro střední školy*. Praha: FORTUNA, 2003. ISBN 80-7168-876-2.

HOFBAUER, Bedřich. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 173 s. ISBN 80-7178-927-5.

HOLEYŠOVSKÁ, Anna. *Zájmová činnost ve školní družině*. 1.vyd. Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-586-8.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 1998, 344 s. ISBN 80-7169-195-X.

LOWENFELD, Viktor. *Creative and Mental Growth*. 8. vydání. New York: Macmillan Publishing Company, 1987. ISBN 0-02-372110-3.

MAZAL, Ferdinand. *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2000. 292 s. ISBN 80-8578-329-0.

MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. 1. vyd. Stařeč: INFRA, 2005, s. 10. ISBN 80-86666-24-7.

NĚMEC, Jiří a kol. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času pro doplňující pedagogické studium*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-012-3.

PÁVKOVÁ Jiřina a kol. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.

PÁVKOVÁ, J., HÁJEK, B., HOFBAUER, B. et al. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2008. 221 s. ISBN 978-80-7367-423-6.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. 196 s. ISBN: 978-80-7238-884-4.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7367-124-7.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: UP, 2005, ISBN 80-244-0629-2

URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin, 1984.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie*. Portál, Praha 2000, ISBN 80-7178-308-8

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I. : Dětství a dospívání*. Vydání první. Praha: Karolinum, 2005. 467 s. ISBN 80-246-0956-8

WEBB, Jo a Chris POWIS. *Teaching information skills : Theory and practice*. London: Facet Publishing, 2004. 223 s. ISBN 1-85604-513-7

## INTERNETOVÉ ZDROJE

ANIFEST. *12. Anifest: Mezinárodní festival animovaných filmů*. [online]. © 2013 [ cit. 2013-03-06] Dostupné z: <http://anifest.cz/2013/>

ANIMÁNIE. *Festival Podzimní sklizeň*. [online]. © 2013 [cit. 2013-03-06] Dostupné z: <http://www.animanie.cz/2013/index.php/festival>

ARTAMA. *Zlaté slunce 2013 – český videosalon*. [online]. © 2013 [ cit. 2013-03-06]. Dostupné z: <http://www.nipos-mk.cz/?p=18747>

DOBEŠ, Josef. *Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se mění Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. © 2010 [ cit. 2013-03-06] Dostupné z: [http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/PV\\_Filmova\\_audiovizualni\\_vychova\\_VUP.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/PV_Filmova_audiovizualni_vychova_VUP.pdf)

DONLEY, Susan K. *Drawing Development in Children*. [online]. ©1987 [cit. 2013-03-08]. Dostupné z: [www.learningdesign.com/Portfolio/DrawDev/kiddrawing.html](http://www.learningdesign.com/Portfolio/DrawDev/kiddrawing.html)

GOOGLE. *Storyboards*. [online]. ©2013 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: <http://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/>

Metodický portál, Články: „*Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak*“ [online].[ cit. 2013-03-15]. ISSN 1802-4785. Dostupné z WWW: <<http://goo.gl/q3Y0u>>.

MŠMT. *Školský zákon*. [online]. ©2012 [cit. 2013-03-08]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/25122>

MŠMT. *Vyhláška č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání*. [online]. ©2009 [cit. 2013-03-09]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/vyhlaska-c-74-2005-sb-o-zajmovem-vzdelavani>

MŠMT. *Neformální vzdělávání*. [online]. ©2013 [cit. 2013-03-09]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/neformalni-vzdelavani-1>

OBEC HLUBOČKY. *Základní informace o obci*. [online]. ©2013 [cit. 2013-03-08]. Dostupné z: <http://www.hlubocky.eu/o-obci-hlubocky/zakladni-informace/>

PORTÁL ČESKÉ LITERATURY. *Výzva pro filmaře: soutěž krátkých filmů*. [online]. ©2013 [cit. 2013-04-05]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/souteze/vyzva-pro-filmare-soutez-kratkych-filmu/>

VAFI. *VAFI - International Children and Youth Animation Film Festival Varaždin*. [online]. ©2013 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: <http://www.vafi.hr/en/>

VÚP. *Filmová a audiovizuální výchova jako nový předmět*. [online]. ©2010 [cit. 2013-03-08]. Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/filmova-a-audiovizualni-vychova-jako-novy-predmet>

## SEZNAM ZKRATEK

DDM	...	domov dětí a mládeže
F/AV	...	filmová a audiovizuální výchova
RVP	...	rámcový vzdělávací program
RVP ZV	...	rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
SVČ	...	středisko volného času
VÚP	...	Výzkumný ústav pedagogický



## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1	Storyboard .....	56
Obrázek 2	Text pohádky s označenými snímky storyboardu a jednotlivými postavami.....	57
Obrázek 3	Text pohádky s označenými snímky storyboardu a jednotlivými postavami.....	57
Obrázek 4	Fotografování I .....	62
Obrázek 5	Fotografování II.....	63
Obrázek 6	Fotografování III .....	63
Obrázek 7	Animovaný film zveřejněný na <a href="http://www.youtube.cz">www.youtube.cz</a> .....	68

## SEZNAM GRAFŮ

Graf 1 Pohlaví respondentů .....	72
Graf 2 Věk respondentů.....	73
Graf 3 Doba docházky do kroužku Malin .....	74
Graf 4 Důvody, proč navštěvuji kroužek Malin .....	77
Graf 5 Můžeš při tvoření filmu vyjádřit své nápady?.....	78
Graf 6 Pomáhá ti vedoucí kroužku? .....	79
Graf 7 Tvoříš raději animovaný film na hudbu nebo namluvený animovaný film? .....	80
Graf 8 Co tě na vytváření animovaného filmu nejvíce baví? .....	83
Graf 9 Co je podle tebe na vytvoření animovaného filmu nejtěžší? .....	84
Graf 10 Vyhovuje ti práce ve skupince? .....	85
Graf 11 Kdo tě podporuje při tvorbě animovaného filmu? .....	86
Graf 12 Když vidíš v televizi nějakou animaci, přemýšlíš, jak byla vytvořena? .....	87
Graf 13 Před tím, než jsi znal techniky vytvoření animovaného filmu, zajímalo tě, jakým způsobem byla vytvořena animace, kterou jsi viděl v televizi? .....	88
Graf 14 Stačí ti chodit do kroužku 1x týdně?.....	89
Graf 15 Cítíš, že se zlepšuješ při tvoření animovaného filmu?.....	90
Graf 16 Plánuješ, že budeš chodit do kroužku Malin i příští rok? .....	91
Graf 17 Plánuješ, že budeš tvořit filmy, i když už do kroužku nebudeš chodit? .....	93

## SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha 1      Dotazník průzkumného šetření
- Příloha 2      DVD s filmy vytvořenými v kroužku Malin

*Příloha č. 1 – DOTAZNÍK PRŮZKUMNÉHO ŠETŘENÍ*

*Pokyny: Zakroužkuj vhodnou odpověď nebo vyber z více nabízených odpovědí nebo napiš vlastní názor, pokud jsi k tomu vyzván(a).*

Jsem              dívka    chlapec              mám ..... let.

1. Do kroužku Malin chodím 1 rok 2 roky

2. Co se ti v kroužku Malin nejvíce líbí?

.....  
.....  
.....

3. Je něco, co se ti v kroužku Malin nelíbí?

.....  
.....  
.....

4. Do kroužku Malin chodím (můžeš označit více odpovědí)

Protože jsem ve vytváření filmů dobrý

Je tu zábava

Baví mě to

Bývám pochválen

Spolužáci, rodiče si mě víc váží

Protože je dobré do nějakého kroužku chodit

Jsem pyšný, že umím něco, co ostatní neumí

Jiná odpověď

.....

5. Můžeš při tvoření filmu vyjádřit své nápady? ano ne

6. Pomáhá ti vedoucí kroužku? Ano ne nevím

7. Pokud ano- v čem?

.....  
.....  
.....

8. Tvoříš raději animovaný film na hudbu nebo namluvený animovaný film?

.....

9. Jak dlouho ti trvá vytvořit animovaný film jen s hudbou?

.....

10. Jak dlouho ti trvá vytvoření namluveného animovaného filmu?

.....

11. Co tě na vytváření animovaného filmu nejvíce baví? (můžeš označit více odpovědí)

Vymyšlení námětu filmu .....

Práce na pozadí .....

Práce na postavičkách .....

Vyhledání vhodné hudby .....

Namluvení filmu .....

Vytvoření storyboardu .....

Nafocení .....

Práce s fotografií .....

Práce v Pinnaclu .....

12. Co je podle tebe na vytvoření animovaného filmu nejtěžší? (můžeš označit více odpovědí)

Vymyšlení námětu filmu .....

Práce na pozadí .....

Práce na postavičkách .....

Vyhledání vhodné hudby .....

Namluvení filmu .....

Vytvoření storyboardu .....

Nafocení .....

Práce s fotografií .....

Práce v Pinnaclu .....

13. Vyhovuje ti práce ve skupince?      ano ne

14. Kdo tě podporuje při tvorbě animovaného filmu? (můžeš označit více odpovědí)

Rodiče

Paní vychovatelka

Paní učitelka

Spolužák, kamarád

Babička, dědeček

Teta, strýc

Sourozenec

Nikdo mě nepodporuje

15. Když vidíš v televizi nějakou animaci, přemýšlíš, jak byla vytvořena?

Ano Ne Někdy

16. Před tím, než jsi znal techniky vytvoření animovaného filmu, zajímalo tě, jakým způsobem byla vytvořena animace, jakou jsi viděl v televizi? ano ne

17. Stačí ti chodit do kroužku 1x týdně?

Je to málo

Je to akorát

Stačilo by mi jednou za 14 dní

18. Cítíš, že se zlepšuješ při tvoření animovaného filmu? ano ne trošku nevím

19. Plánuješ, že budeš chodit do kroužku Malin i příští rok? ano ne nevím

20. Proč?

.....  
.....  
.....

21. Plánuješ, že budeš tvořit filmy, i když už do kroužku nebudeš chodit? ano ne nevím

*DĚKUJI TI ZA SPOLUPRÁCI !*

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Bc. Ludmila Erbesová
<b>Katedra:</b>	Ústav pedagogiky a sociálních studií
<b>Vedoucí práce:</b>	PhDr. Vladimíra Kocourková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2013

<b>Název práce:</b>	Tvorba animovaného filmu na Základní škole v Hlubočkách – Mariánském Údolí
<b>Název v angličtině:</b>	Creation of animated film in the elementary school in Hlubočky - Mariánské Údolí
<b>Anotace práce:</b>	<p>Diplomová práce se zabývá využitím metody tvorby animovaného filmu v rámci volnočasové výchovy na prvním stupni základní školy. Jejím cílem je najít přístupy, které může k tvorbě animovaného filmu použít i pedagog neaprobovaný v doplňkové vzdělávací oblasti - Filmová/audiovizuální výchova.</p> <p>Práce je členěna na tři části – teoretickou, praktickou/aplikační a empirickou. První kapitola se zabývá animovaným filmem, jeho vývojem a technikami. Obsahem druhé kapitoly je pohled na současné pojetí F/AV na 1. stupni ZŠ a jeho ukotvení v RVP ZV. Třetí kapitola definuje žáka mladšího školního věku a jeho vývojová specifika.</p> <p>Praktickou část tvoří popis vytváření animovaných filmů v kroužku Malin při ZŠ Hlubočky-Mariánské Údolí. Čtvrtá kapitola seznamuje s Kroužkem Malin a jeho ročním plánem práce. Pátá kapitola popisuje jednotlivé fáze tvorby animovaného filmu s návrhem metodiky pro každou fázi.</p> <p>Poslední částí práce je doplňující empirickému šetření informačního charakteru. Jeho cílem je zmapovat vztah dětí mladšího školního věku k tvorbě animovaného filmu v kroužku Malin. Práce je doplněna o DVD s přehledem filmů vytvořených v kroužku Malin v letech 2010-2013.</p>
<b>Klíčová slova:</b>	animace, animovaný film, RVP ZV, F/AV, žák mladšího školního věku, školní zájmový kroužek, námět, storyboard, úprava fotografií, zvuková stopa, synchronizace, metodický list

<b>Anotace v angličtině:</b>	<p>The thesis discusses how to use the methods of making an animated film in the leisure-time education in elementary schools. Its aim is to find approaches that can be used for creating the animation by the teacher that is not qualified in the additional educational area, i.e. Film / Audiovisual Education (F/AV).</p> <p>This thesis is divided into three parts – theoretical, practical/appliated and empirical. The first chapter deals with the animated film, its development and techniques. The second part is dedicated to the view of the current concept of F/AV in the first school and its anchoring in the RVP for the elementary school. The third chapter defines the first-school pupil and his developmental specifics.</p> <p>The practical part describes the creation of animated films in the school club “Malin” at the elementary school in Hlubočky-Mariánské Údolí. The fourth chapter introduces the school club “Malin” and its annual work plan. The fifth chapter describes the stages of creating the animated film with the proposed methodical leaf for each stage.</p> <p>The last part of the thesis is additional empirical investigation, which is for information purposes only. Its aim is to explore the relationship of the first-school children to creating an animated film in the school club “Malin”. The thesis is supplemented by a DVD with a list of films made in the club “Malin” in 2010-2013.</p>
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	animation, animated film, RVP ZV, F/AV, first-school pupil, school club, subject, storyboard, visualization, photo editing, soundtrack, synchronization, methodical leaf
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Příloha 1 – Dotazník průzkumného šetření
<b>Rozsah práce:</b>	107 s.
<b>Jazyk práce:</b>	čeština