



Animace-Imaginace

Škola anihrou

Projekt filmové a audiovizuální výchovy (F/AV)

Dílna animace,
filmujte, co se učíte!

Pro děti 2.–9. tříd ZŠ



O projektu

Již od roku 2014 vstupujeme na půdu základních škol s pozoruhodnou autorskou aktivitou, v rámci které žáci zobrazují a vyjadřují vlastní tvorbou poznatky, které ve škole získávají, tím, že natáčejí svůj animovaný film.

Členové Animánie z.s. (www.animanie.cz) se věnují rozvoji audiovizuální výchovy již více než patnáct let. V roce 2014 jsme poprvé uskutečnili projekt Animace–Imaginace: Škola anihrou. Projekt měl velký úspěch jak u pedagogů, tak u dětí. Tajemství úspěchu spočívá v rozvoji dětské představivosti, hravosti, smyslu pro vše nové a moderní, ale také v trénování soustředění a týmové spolupráce nenásilnou formou. Na dvě stovky žáků ze severních Čech vytvořily na jaře téhož roku přes třicet animovaných filmů, jejichž námět vycházel z témat, kterými se ve škole zabývají. To vše zahrnovalo vymyslet vlastní scénář, vytvořit a promyslet charaktery postav, pracovat s digitální technikou, animovat - tedy oživovat, zvučit a samozřejmě vše také zrežírovat.

Díky kreativitě žáků, podpoře pedagogů a společné chuti tvořit, předčily výsledky naše očekávání a projekt dokonce zakončila přehlídka dětské animované tvorby v Duchcově, který přilákal do hlediště i profesionální režiséry a animátory. Všechny tyto aspekty nás motivují k další práci a rozvoji projektu do škol a regionů.

V roce 2019 jsme rozšířili zacílení projektu Animace–Imaginace: Škola anihrou i na Plzeňský kraj. I zde jsme se setkali s velkým zájmem a tak pokračujeme v nabídce pro oba kraje.

Animace – Imaginace: Škola anihrou proběhne i tento rok. Přinese nová i osvědčená témata, náměty a tvůrčí inspiraci.

Srdečně si vás dovoluujeme na tuto cestu fantazií pozvat.



Jednotlivé projekty na školách jsou založeny na výběru společného tématu vycházejících z RVPZŠ a jeho zpracování do formy filmu.

V rámci projektu vzniká i jedinečná filmotéka, která bude sloužit jako učební pomůcka pro pedagogy, filmy však se souhlasem dětí a pedagogů prezentujeme i na mezinárodních přehlídkách tvorby dětí.

Animovaná tvorba rozvíjí u dětí řadu důležitých schopností a dovedností. Tvůrce musí zvládnout hned několik disciplín. Vymyslet námět filmu, následně napsat literární scénář a ten pak rozkreslit do storyboardu (obrázkový scénář). Vytvořit výtvarné návrhy loutek, pozadí, scény. Je zapotřebí i jisté řemeslné zručnosti při následné výrobě loutek a ostatních navržených rekvizit a scén. Samotná animace pak vyžaduje velkou dávku imaginace a časoprostorové představivosti. Autor si musí umět přehrát všechna gesta a pohyby ve své mysli a následně je realizovat s loutkou – hercem. Zároveň by měl dbát na fyzikální zákony, které sice může ve filmu záměrně nadsadit nebo popřít, ale bez jejich vnímání nebude nikdy animace dobře fungovat. V neposlední řadě se tvůrce zaměří také na hudební a zvukovou stránku věci, vybere či dokonce sám složí hudební podkres a zvukové ruchy. U střihu se naučí vnímat rytmus a pochopí zákonitosti a pravidla filmové řeči. A na závěr se začne zabývat finální postprodukcí, seznámí se s nezbytným softwarem a naučí se ho používat. To samozřejmě spolu s používáním stříhových a snímacích programů rozvíjí technické myšlení žáků.



Během workshopu projde mladý autor celým průběhem tvorby animovaného filmu. Závěrečným výstupem pak je vlastní, krátký animovaný film, který si děti z dílny odnesou. Projekt se zaměřuje individuálně na každého žáka (jeden lektor pracuje nanejvýš se čtyřmi až sedmi dětmi). Proto projekt velmi efektivně rozvíjí znalosti i praktické dovednosti každého účastníka.

Projekt spojuje vlastní tvorbu s tématy, které jsou součástí školní výuky. Zaměřujeme se na český jazyk a literaturu, dějiny, zeměpis, společenské vědy, estetickou výchovu a cizí jazyky, ale vstupujeme i do oblasti věd jako jsou přírodopis, chemie či fyzika. Každá škola účastníci se projektu si může zvolit téma, na které se v rámci projektu zaměří.

Jak to vše probíhá?

- Škola, která má zájem se k projektu připojit, kontaktuje manažera projektu, který realizaci projektu představí.
- Škola či pověřený pedagog vybere skupinu či skupiny žáků po cca 25-28 dětech, které se projektu zúčastní. Může jít jak o třídu, tak o výběr žáků z ročníku či výběr žáků prvního a druhého stupně. Projekt není vhodný pro žáky 1. tříd. Škola zvolí pro skupinu pověřeného pedagoga.
- Pověřený pedagog vybere pro třídu/skupinu námět – téma (VÝBĚR TÉMAT naleznete v příloženém dokumentu). Animánie zvolí ke skupině odpovědného lektora, který s pedagogem řeší metodickou přípravu projektu.
- Škola se dohodne s manažerem projektu na termínu kurzu dle požadavků školy a možností projektu.
- Pedagog může skupinu rozdělit do pracovních týmů po 4 – 6 žácích, je možné rozdělit na pracovní týmy až na místě. Zároveň děti mohou rozpracovat detailněji náměty, se kterými je pedagog seznámí. Doporučujeme se se skupinou samostatně věnovat tématu ještě před zahájením kurzu.
- Pro skupinu 25 dětí je vhodné vyčlenit dvě oddělené učebny, které budou v průběhu projektu k dispozici jako filmové ateliéry.
- Probíhá pět dnů vytváření filmu.
- Lektoři na závěr kurzu představí celé skupině natočené filmy a provedou hodnocení.
- Lektoři připraví finální mastery filmů a pedagogické hodnocení a toto předají škole do týdne po skončení projektu.
- Filmy se v listopadu účastní Mezinárodního festivalu animovaného filmu Animánie v Plzni.

Manažer projektu

Vít Voráček

tel.: +420 601 565 743

email: voracek@animanie.cz

Časový harmonogram průběhu projektu

Cca 8.00 – 14.00 (dle dohody)

- 1. den** Úvodní motivace, základy filmu, principy a techniky animace, námět.
- 2. den** Scénář, storyboard, výtvarná a technická příprava, vlastní animace.
- 3. den** Výtvarná a technická příprava, vlastní animace.
- 4. den** Základy stříhu (pouze 2. stupeň), animace, zvučení (zvuky a ruchy).
- 5. den** Dokončování, stříh, projekce a závěrečná reflexe.



Nabídka témat

Nabízená témata vychází z RVP a vymezených vzdělávacích oblastí tak, aby přirozeně postihla skutečnou náplň výuky. Zároveň nabízíme využití netradičních, aktivizujících metod výuky, naplnění tzv. průřezových a plný rozvoj klíčových kompetencí.

Jednotlivá nabízená témata vycházejí z těchto vzdělávacích oblastí:

Jazyk a jazyková komunikace, Umění a kultura, člověk a jeho svět, člověk a společnost, člověk a příroda, Informační a komunikační technologie.

Průřezová témata: Mediální výchova, Osobnostní a sociální výchova, Ochrana člověka za běžných rizik a mimořádných událostí (především osobní bezpečí a podpora a ochrana duševního a fyzického zdraví).

Klíčové kompetence: V první řadě se jedná o kompetence pracovní (např. vlastní tvorba, výroba filmu), dále kompetence k řešení problémů (např. hledání optimálního způsobu, jak realizovat scénář), kompetence komunikativní (např. samostatná formulace a prezentace vlastního nápadu, myšlenky i způsobu tvorby), sociální a personální kompetence, občanské kompetence (např. práce a domluva v týmu) a v neposlední řadě kompetence k učení (např. vyhledávání potřebných informací, podkladů apod. pro vlastní samostatnou tvorbu)

I. stupeň ZŠ, 2.–5. ročník

Do pohádky

Stavebním kamenem je známý pohádkový příběh (např. O perníkové chaloupce).

Nejdříve se věnujeme pomocí metod dramatické výchovy příběhu v souvislostech (postavy, prostředí, vztahy a základní, klíčové body příběhu), poté různým známým variantám a vyznění. Na základě rozboru příčin a souvislostí předchozích variant vytváří skupiny vlastní variantu příběhu, kterou zpracují pomocí techniky animace.

Motivační video: animovaný film Perníková chaloupka/Pavel Koutský (z cyklu Do pohádky)

Metody a postupy: živé obrazy, hra v rolích, dramatizace pojmu, neverbální komunikace, týmová spolupráce, kresba scénáře (storyboard), výtvarná příprava (např. kreslené ploškové loutky), animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Klasické české pohádky (B. Němcová, K.J. Erben, bratři Grimmové) aneb horor nebo komedie

Nejprve se pomocí metod dramatické výchovy věnujeme příběhu v souvislostech (postavy, prostředí, vztahy a základní, klíčové body příběhu). Na základě textu a jeho rozboru dochází k prvnímu setkání s literárními žánry a jejich základními prvky.

Seznámení s výrazovými prostředky literatury a filmu (literární a filmový jazyk) a hledání možností obrazového vyjádření jednotlivých slov, slovních spojení, vyjádření ve filmu pomocí animace. Filmové zpracování vychází z literární předlohy a ctí žánr.

Možné varianty: filmové zpracování klasické pohádky jako např. detektivní příběh, romantický, akční, sci-fi, dokument apod.

Pohádky z různých koutů světa – indiánské, africké, severské, balkánské...

Nejdříve se věnujeme pomocí metod dramatické výchovy příběhu v souvislostech jednoduché klasické pohádky (postavy, prostředí, vztahy a základní, klíčové body příběhu).

Stavebním kamenem pro další práci jsou pohádky a příběhy z různých koutů světa, na základě rozboru textu hledají děti odlišnosti a shody se známými pohádkovými příběhy, prostředím a zvyklostmi. Současně se děti seznámí se zeměpisným určením a reáliemi jednotlivých etnik.

Staré pověsti české

Pomocí technik dramatické výchovy uvedeme žáky do problematiky stavby příběhu. Na základě rozboru textu jedné z českých pověstí se pracuje s příběhem a jeho souvislostmi (postavy, vztahy, prostředí, klíčové body příběhu). Pomocí dramatizace příběhu formou živých obrazů se přibližujeme ke schopnosti vyjádřit děj obrazem, porozumět obrazovému vyjádření. Technika animace/pixilace - navazuje na jednotlivé klíčové živé obrazy a oživuje je pohybem. Klíčové body příběhu převedeme do obrazového vyjádření a oživíme, rozpohybujeme pomocí principu animace.

Metody a postupy: živé obrazy, hra v rolích, dramatizace, neverbální komunikace, týmová spolupráce, kresba scénáře (storyboard), výtvarná a technická příprava, animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Motivační video: animovaný film Báje/Pavel Koutský (z cyklu Dějiny udatného národa českého). Cyklus Dějiny udatného národa českého má 90 dílů a reflektuje dějiny od počátků civilizace po konec 19. stol. V případě vašeho zájmu a na základě vašich potřeb jsme schopni vytvořit program na jednotlivá témata uvedeného cyklu.

Báje a pověsti – místní legendy, pověsti a příběhy

Základem pro práci je seznámení s místními legendami, pověstmi a příběhy, které se váží k místní historii a místu jako takovému. Pomocí technik dramatické výchovy uvedeme žáky do problematiky stavby příběhu. Na základě rozboru textu jedné z pověstí se pracuje s příběhem a jeho souvislostmi (postavy, vztahy, prostředí, klíčové body příběhu). Pomocí dramatizace příběhu formou živých obrazů se přibližujeme ke schopnosti vyjádřit děj obrazem, porozumět obrazovému vyjádření

Metody a postupy: živé obrazy, hra v rolích, dramatizace, neverbální komunikace, týmová spolupráce, kresba scénáře (storyboard), výtvarná a technická příprava, animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Motivační video: animovaný film Báje/Pavel Koutský (z cyklu Dějiny udatného národa českého). Cyklus Dějiny udatného národa českého má 90 dílů a reflektuje dějiny od počátků civilizace po konec 19. stol. V případě vašeho zájmu a na základě vašich potřeb jsme schopni vytvořit program na jednotlivá témata uvedeného cyklu.

Kouzelný dědeček

Na základě tří krátkých příběhů konfrontujeme plnění možných a nemožných přání. Program vede k sebepoznávání a sebehodnocení, hledání svého místa v rodině, ve skupině, ve světě a v životě. Zároveň rozvíjí schopnosti komunikace a kooperace ve skupině a schopnost formulovat myšlenku a svůj názor. Na základě prožitku úvodního programu realizace námětu – Mé největší přání. Od scénáře, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Použité filmy: Jak chtěla blecha být včelou, Jak chtěla želva být nejrychlejší, Jak chtěl pudlík být lvem – animované filmy z cyklu Doktor Animo (Výtvarník a režie: Pavel Koutský)

Neboj se, nejsi sám

Pomocí filmového příběhu o chlapci, který se přistěhoval na venkov a nemá kamarády, pracujeme s tématy jinakosti, zařazení do kolektivu, schopnosti týmové spolupráce, přátelství a vzájemné tolerance. Důraz klademe na vlastní pocity a zážitky. Během programu je možné nahlédnout sociální klima třídy. V rámci práce s příběhem rozvíjíme schopnosti obrazového vyjádření a zpětného „čtení“ obrazu a zároveň schopnost formulovat vlastní myšlenky. Dále trénujeme pozorovací schopnosti - soustředění na detaily příběhu a sledování posloupnosti a logiky děje. Na základě prožitku z úvodního programu zpracujeme námět Moje třída - moji kamarádi aneb

Animovaná kronika naší třídy... Od scénáře, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Použité filmy: Psí historie (Režie: Břetislav Pojar)

Zahrada

Na základě literární předlohy Jiřího Trnky Zahrada pracují skupiny na vlastních variantách vycházejících z motivu zahrady (život zahrady - její rostliny, zvířata, obyvatelé, případně bytosti). V přípravné fázi jednotlivé týmy výtvarně a scénářisticky zpracují své nápady. Ve druhé fázi na základě principů animace a týmové spolupráce oživují své „postavy“ a tím realizují příběh.

Metody a techniky: úvodní motivace prostředím, výtvarné zpracování - plastelínová loutka plošná, tvorba kresleného scénáře, technika animace - plošková (reliéfní), práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Motivační video: animovaný film Zahrada /Břetislav Pojar (na motivy knihy J. Trnky Zahrada)

Zahrada

Na základě literární předlohy Jiřího Trnky Zahrada pracují skupiny na vlastních variantách vycházejících z motivu zahrady (život zahrady - její rostliny, zvířata, obyvatelé, případně bytosti). V přípravné fázi jednotlivé týmy výtvarně a scénářisticky zpracují své nápady. Ve druhé fázi na základě principů animace a týmové spolupráce oživují své „postavy“ a tím realizují příběh.

Metody a techniky: úvodní motivace prostředím, výtvarné zpracování - plastelínová loutka plošná, tvorba kresleného scénáře, technika animace - plošková (reliéfní), práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Motivační video: animovaný film Zahrada /Břetislav Pojar (na motivy knihy J. Trnky Zahrada)

Cirkus

Na základě motivačního videa Jiřího Trnky Cirkus pracují týmy na vlastních variantách čísel a příběhů v kouzelném cirkuse. Téma nabízí velké výtvarné možnosti, které je možné v rámci přípravy rozvíjet a následně v animaci využít- např. ploškové loutky vyrobené kombinací různých materiálů (papír různého druhu, látka, podsvícená barevná folie, prořezávaná loutka, písek, nebo animace malby na plexisklo, malba pozadí apod.) V přípravné fázi jednotlivé týmy vytváří návrhy postav (cirkusové postavy, zvířata, věci, kouzla), návrhy pozadí a společně v týmu

řeší scénář - příběh. Krátké animované etudy jednotlivých týmů vytvořicelek.

Metody a techniky: úvodní motivace prostředím, výtvarné zpracování, tvorba kresleného scénáře (storyboard), technika animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát anotebook).

Motivační video: animovaný film Cirkus /Jiří Trnka

Animovaný slovník aneb gramatika obrazem – např. význam slov bě/bje, pě/pje, vě/vje

Porozumění významu pomocí obrazového vyjádření slov a slovních spojení přispívá k porozumění textu. Vyhledávání slov výše uvedených skupin, hledání a porozumění jejich významu pomocí obrazového vyjádření. Animace - následné oživení, rozpohybování, zasazení do kontextu (významového) pomocí situace, příběhu. Tvorba skutečného netradičního živého (animovaného) slovníku.

Možné varianty: jiné gramatické jevy, např. psaní i/y – animovaný slovník vyjmenovaných slov, nebo psaní i/y shoda podnětu s přísudkem nebo psaní i/y v koncovce apod.

Film a hudba - videoklip

Jednoduché písničky dle výběru nebo jednoduché skladby vážné hudby. Na základě poslechu hudby seznámení se s hudebním, výtvarným a filmovým jazykem (shoda v pojmenování rytmus, kompozice, barva, tvar, apod.). Hledání obrazového vyjádření zvuku, rytmus obrazu, cesta k abstraktnímu vyjádření, výtvarná hra a experiment s obrazem, případně hledání obrazového vyjádření příběhu na základě hudebního díla, textu písně apod. a to vše pomocí principů animace.

Možnosti a varianty:

Videoklip dle vlastního výběru písničky (ze zpěvníku)

Vážná a hudba – jednoduché a známé sklady např. českých hudebních skladatelů

Příklady: Bedřich Smetana Má vlast – Vltava, cesta řeky místy spjatými s nejstarší českou historií a zpracování příběhů, legend a pověstí, které se k těmto místům váží (např. Praotec Čech, Vyšehrad - Bivoj, Libuše apod.).

II. stupeň ZŠ, 6.–9. ročník

Žánry ve filmu a literatuře

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

Metody a postupy: interpretační postupy při rozboru filmu, popis předmětu (charakteristika), animace s předměty, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook)

Motivační video: animovaný film Zaniklý svět rukavic / Jiří Barta

Dokument, Reportáž

Zpracování události týkající se třídy, školy, části obce, městské části, města, kraje, případně celé republiky - jejich zaznamenání v rámci slohového žánru - textová a zvuková příprava (sloupek, zpráva, komentář, reportáž, rozhovor, interview), práce se scénářem, obrazové vyjádření textu, vyznění - storyboard a filmová realizace psaného textu pomocí prvků animace a jiných forem. Porovnání se skutečným novinovým a televizním zpravodajstvím.

Možná varianta: audiovizuální zpracování skutečného novinového článku, reportáže, zprávy a porovnání s televizním zpravodajstvím.

Film a hudba

Na základě poslechu a rozboru hudby seznámení se s hudebním, výtvarným a filmovým jazykem (shoda v pojmenování rytmus, kompozice, barva, tvar, žánr apod.). Obrazové vyjádření zvuku, cesta k abstraktnímu vyjádření, hra a experiment s obrazem, případně hledání vyjádření příběhu na základě hudebního díla, textu písně či libreta a to vše pomocí principů animace.

Možnosti a varianty:

Videoklip dle vlastního výběru

Klasická vážná hudba (např. B. Smetana, A. Dvořák, L. Janáček)

Současná moderní hudba a její styly

Hudební žánry - kalendář vybraných hudebních žánrů (od klasiky po současnost)

Filmový dopis přáteli

Seznámení s formou dopisu. Vyprávění obrazem, dopis psaný obrázky a jejich následné oživení, rozpohybování pomocí animace. Od scénáře, storyboardu přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Báje a pověsti

Pomocí technik dramatické výchovy uvedeme žáky do problematiky stavby příběhu. Na základě rozboru textu jedné z pověstí pracujeme s příběhem a jeho souvislostmi (postavy, vztahy, prostředí, klíčové body příběhu). Pomocí dramatizace příběhu formou živých obrazů se přibližujeme ke schopnosti vyjádřit děj obrazem, porozumět obrazovému vyjádření.

Program je přizpůsoben věku.

Metody a postupy: živé obrazy, hra v rolích, dramatizace, neverbální komunikace, týmová spolupráce, kresba scénáře (storyboard), výtvarná příprava (kreslené ploškové loutky), animace, práce s technikou (stativ, digitální fotoaparát a notebook).

Motivační video: animovaný film *Báje*/Pavel Koutský (z cyklu *Dějiny udatného národa českého*). Cyklus *Dějiny udatného národa českého* má 90 dílů a reflektuje dějiny od počátků civilizace po konec 19. stol. V případě vašeho zájmu a na základě vašich potřeb jsme schopni vytvořit program na jednotlivá témata uvedeného cyklu.

Možnosti a varianty:

Staré pověsti České

Staré řecké báje a pověsti

Lokální báje a pověsti – místní legendy, pověsti a příběhy

Příběhy z různých koutů světa

Animovaný slovník (česko- anglický, anglicko-český)

Na základě obrazového zpracování jednotlivých slov a slovních spojení základních slovíček dochází k hledání porozumění anglickému textu netradiční formou oživení, rozpohybování obrazových významů vycházejících z textu. Vzniká netradiční oživený slovník česko-anglický. Od scénáře, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Dlouhý život věcí kolem nás aneb proč ekologie

Přibližujeme komplexně problematiku koloběhu věcí/výrobků, které běžně používáme. Pomocí praktických činností a her si žák projde dlouhým a složitým vývojem výrobku (těžba, výroba, reklama, nákup, vyhození). Zážitky a informacemi posílujeme porozumění souvislostem v biosféře, vztahům člověka a prostředí a dopadům lidských činností na prostředí. Aktivity také vedou k uvědomění si podmínek života a možností jejich ohrožení, k vnímavému a citlivému přístupu k přírodě a přírodnímu a kulturnímu dědictví. Tvorba filmu na základě zkušeností, zážitků a informací – příběh věcí.

Použité filmy: Příběh věcí, Není zítra (vystříhané epizody)

Zeměpis: Cestománie – obrázky z cest

Na základě aktuální výuky nabízíme netradiční zážitkovou filmovou návštěvu jednotlivých zeměpisných míst a hledání reálií, zajímavostí a příběhů s nimi spojených. Tento program využívá spolupráce učitele a lektorského týmu, kdy je žádoucí využít obrazový materiál sloužící k výuce jako základ, pozadí pro příběh filmu. Tvorba začíná hledáním námětu (země, místo, které navštívíme) ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace. Program může vyústit také k tvorbě filmového katalogu vlastní cestovní kanceláře.

Zeměpis: Toulky s Charliem - cestopis, animovaný roadmovie

Seznámení s určitými místy pomocí vyprávění, které je realizováno obrazovou formou. Tvorba začíná hledáním námětu (země, místo, o kterém vyprávíme, nejlépe z vlastní zkušenosti) ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Přírodopis: Kosmos

Na základě reálií a studia vesmíru hledání příběhů vesmíru - vznik vesmíru, vývoj vesmíru, mimozemské civilizace Sluneční soustavy (sci-fi o tom, jaká by tato civilizace mohla být na základě známých podmínek), jiné galaxie. Tvorba začíná hledáním námětu (místo, které navštívíme) ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Přírodopis: Mikrokosmos

Svět pod mikroskopem nabízí jednak neuvěřitelné obrazy nečekané výtvarné kvality, jednak prostor pro tvořivou práci při hledání námětů k příběhu o buňce rostlinné, živočišné apod. Tvorba začíná hledáním námětu studiem pod mikroskopem ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Motivační video: Mikrokosmos

Přírodopis: Svět hmyzu v obraze

Hmyzí říše je nesmírně pestrá a dobrodružná. Východiskem pro hledání námětů může být kniha Protivné breberky (N. Arnold). Zaměření na zajímavosti a charakteristické prvky jednotlivých druhů hmyzu skrze jejich příběhy. Tvorba začíná hledáním námětu ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Motivační video: Mrňouskové: Údolí ztracených mravenců (režie: Helene Giraud, Thmas Szabo)

Přírodopis: Lidské tělo

Pochopení jednotlivých funkcí lidského těla kamerou uvnitř těla dle výběru pedagoga. Jako inspirační video poslouží film Byl jednou jeden život, kdy pomocí personifikace a vlastní představivosti a obrazotvornosti vytvoříme příběh o kousku lidského těla. Tvorba začíná hledáním námětu ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Chemie: Oživené prvky periodické soustavy

Práce s prvky poslouží k vytvoření mnemotechnické pomůcky pro zapamatování a zároveň seznámení se se základní charakteristikou prvků hledáním jejich obrazového vyjádření. Tvorba začíná vymyšlením slovních spojení (hrou se slovy a významy) jednotlivých názvů prvků přes scénář, storyboard, výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Chemie: Příběhy sloučenin

Hledáním obrazového vyjádření jednotlivých prvků dochází k seznámení s jejich základní charakteristikou a sloučením s jiným prvkem vzniká příběh. Tvorba začíná hledáním správné

sloučeniny (námět), přes scénář, storyboard, výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

Fyzika: Oživené fyzikální zákony

Např. Archimedův zákon, Newtonův gravitační zákon, Newtonovy pohybové zákony (setrvačnosti, síly, akce a reakce) apod. jsou ideálními náměty pro tvorbu krátkých skečů, grotesek a příběhů o tom, jak fungují v reálném životě. Tvorba začíná hledáním námětu ke scénáři, storyboardu, přes výtvarnou a technickou přípravu k samotnému filmovému zpracování pomocí principů animace.

