

Animácie

Animovanie nakresleného obrázku

1.Názov

Animácie – animovanie nakresleného obrázku

2. Anotácia

Workshop prevedie účastníkov procesom vzniku animácie – od jednoduchej papierovej ukážky (flipbook) až po digitálne animovanie vlastnoručne nakreslenej postavičky. Deti si najprv nakreslia a vyfarbia vlastného hrdinu, ich kresbu následne prenesú do počítača a pomocou voľne dostupného online nástroja ju oživia jednoduchou animáciou. Cieľom je prepojiť výtvarnú tvorivosť s prvým kontaktom s digitálnymi nástrojmi a princípmi pohybu.

3. Cieľová skupina, počet účastníkov

- Žiaci 3. – 4. ročníka základnej školy.
- Malá skupina, cca 10 – 12 detí (polovica triedy).
- Pred podujatím je potrebné overiť si u učiteľky, či sa v triede nenachádza žiak s dyspiniou (porucha kresby), aby sa dala aktivita prípadne prispôbiť.

4. Časová dotácia

- 50 minút.

5. Ciele aktivity

Kognitívne

- Pochopiť základný princíp vzniku pohybu/animácie (od flipbooku po digitálnu animáciu).
- Spoznať kĺby ľudského tela, ktoré umožňujú pohyb (prepojenie s poznaním o vlastnom tele).
- Zoznámiť sa so základmi práce vo voľne dostupnom online animačnom nástroji.

Afektívne

- Podporiť predstavivosť a kreativitu pri tvorbe vlastnej postavičky.
- Prežiť radosť z vlastnej autorskej tvorby a jej „oživenia“.
- Budovať pozitívny vzťah k výtvarnému prejavu a k digitálnym technológiám.

Psychomotorické

- Rozvíjať jemnú motoriku pri kreslení, vyfarbovaní a obkresľovaní obrysov.
- Osvojiť si základnú manuálnu zručnosť práce s digitálnym zariadením (fotenie/prenos obrázka, ovládanie programu myšou).

Metakognitívne

- Reflektovať vlastný tvorivý proces a zhodnotiť výsledok svojej práce v záverečnej diskusii.
- Uvedomiť si, ktorý krok tvorby (kreslenie / digitalizácia / animovanie) bol pre nich najnáročnejší a prečo.

Sociálne

- Komunikovať v skupine, zdieľať nápady a inšpirácie s ostatnými účastníkmi.
- Vzájomne si pomáhať (napr. rýchlejšie deti pomáhajú pomalším, kým dokreslia).

6. Kompetencie, na ktorých rozvoj je aktivita zameraná

- Digitálna a informačná gramotnosť – práca s online nástrojom, prenos súborov medzi zariadeniami (USB, e-mail, Bluetooth).
- Kompetencia k tvorivosti a estetickému vnímaniu.
- Kompetencia riešiť problémy – hľadanie alternatív, ak sa kresba nepodarí (predlohy, pripravené obrázky).
- Komunikačné kompetencie – vyjadrenie vlastného zážitku a názoru v diskusii.

7. Metódy

- Riadený rozhovor a brainstorming (evokácia).
- Demonštrácia (ukážka flipbooku, inšpiračných obrázkov, princípu animácie).
- Tvorivá výtvarná činnosť (kreslenie, vyfarbovanie).
- Zážitkové učenie a samostatná práca s digitálnou technológiou.
- Skupinová reflexia a diskusia.

8. Literatúra

- Návod na tvorbu flipbooku (Bibiana):
https://www.bibiana.sk/sites/default/files/flipbook_navod_2020.pdf
- Online nástroj na animovanie kresby:
<https://sketch.metademolab.com/>
- Výber detských kníh s animovanými rozprávkovými postavičkami (podľa aktuálneho fondu knižnice) – slúžia ako inšpiračná výstavka.

9. Materiálno – technické zabezpečenie

- Papiere formátu A4/A5, ceruzky, gummy, farbičky, čierne fixky.
- Notebooky alebo tablety (ideálne jeden na dieťa alebo na dvojicu).
- Pripravená ukážka jednoduchej flipbook animácie nakreslenej na listoch papiera.
- Lektorský PC a projektor.
- Inšpiračný obrázok (napr. namalované postavičky animovaných hrdinov).
- USB kľúč s vopred stiahnutými obrázkami postavičiek – ako záložná pomôcka pre deti, ktoré by nezvládli nakresliť vlastnú postavičku.
- Detské knihy animovaných rozprávok pripravené ako výstavka.
- Voliteľne: reproduktor s pokojnou/relaxačnou hudbou počas kreslenia.

10. Podmienky realizácie

- Priestor s dostatočným počtom stolov a stoličiek pre prácu s papierom a následne s notebookmi/tabletmi.
- Prístup na internet a k webovej aplikácii na animovanie (sketch.metademolab.com).
- Možnosť prenosu nakreslených obrázkov do počítača (e-mail, USB, prípadne Bluetooth pri tabletoch).
- Vopred overiť u pedagóga, či sa v skupine nenachádza dieťa s dyspinxiou, prípadne aktivitu individuálne prispôbiť.
- Pri väčšom počte detí (nad 12) odporúčaná prítomnosť asistenta alebo sprevádzajúceho pedagóga.

11. Vzdelávacia oblasť, vyučovacie predmety, vzdelávacie štandardy

Aktivita je koncipovaná pre neformálne vzdelávanie (podujatie v knižnici), obsahovo je však využiteľná aj ako doplnok formálneho vzdelávania:

- Výtvarná výchova – kresba postavy, kompozícia, farba.
- Informatika – práca s digitálnym nástrojom, prenos a spracovanie súborov.
- Prírodoveda – ľudské telo, kĺby a princíp pohybu.

12. Postup, zadania, aktivity

Evokácia (5 min.)

- **Privítanie a predstavenie.** Knihovník privíta deti a predstaví sa.
- **Rozhovor o animácii.** Krátke rozprávanie o tom, ako animácie vznikali kedysi a ako vznikajú dnes. Lektor ukáže vopred pripravenú jednoduchú kresbu na listoch papiera (flipbook), ktorá pri rýchlom prelistovaní vytvára dojem pohybu.
- **Motivačná otázka.** Lektor sa opýta detí, či poznajú nejaké animované rozprávky; možno využiť pripravenú výstavku detských kníh.

Tvorivé kreslenie (20 min.)

- **Zadanie kresby.** Deti dostanú papier A4/A5 a nakreslia jednoduchý obrázok vymyslenej postavičky.
- **Prepojenie s poznaním o tele.** Lektor krátko vysvetlí, kde má človek kĺby, ktoré umožňujú pohyb, a priebežne sa detí pýta, ako sa jednotlivé kĺby, na ktoré ukazuje, volajú (medzipredmetové prepojenie).
- **Technické odporúčania ku kresbe.** Deti kreslia najprv ľahko ceruzkou, až keď sú spokojné, vymaľujú postavičku a obrysy obkreslia čiernou fixkou. Nohy a ruky by mali byť oddelené od tela a viditeľné kolená (vyhnúť sa napr. dlhým šatám či dlhým vlasom), aby sa obrázok po nahratí do počítača nemusel dodatočne upravovať.
- **Inšpirácia a podpora.** Lektor môže ukázať inšpiračný obrázok (napr. namalované postavičky animovaných hrdinov) a počas kreslenia pustiť pokojnú hudbu. Deťom, ktoré majú problém s kresbou, pomôže knihami z výstavky ako predlohou; iba ak dieťa naozaj nedokáže nakresliť nič, použije sa záložný obrázok z USB kľúča.

Digitalizácia a animovanie (20 min.)

- **Prenos obrázkov.** Hotové obrázky sa postupne fotia a posielajú e-mailom, prípadne sťahujú cez USB kľúč či Bluetooth, a ukladajú na plochu pripravených notebookov (pri tabletoch tento krok často odpadá). Kým dokreslia všetky deti, tie, ktoré už majú hotovo, si postavičku dofarbia.
- **Práca v animačnom programe.** Keď sú všetky obrázky v počítačoch, deti si spustia voľne dostupný program na animovanie (sketch.metademolab.com). Lektor sprevádza deti krokmi programu a priebežne prekladá anglické výrazy.
- **Samostatné skúmanie.** Po vytvorení prvej animácie lektor vyzve deti, aby si samy vyskúšali rôzne možnosti a nastavenia, ktoré program ponúka.

13. Hodnotenie, reflexia

Reflexia (5 min.)

Podujatie sa uzavrie spoločným zhodnotením a krátkou diskusiou; deti si svoje obrázky môžu odniesť domov. Lektor môže diskusiu podporiť otázkami, napríklad:

- „Čo bolo pre teba pri tvorbe animácie najťažšie?“
- „Páčilo sa ti, ako sa tvoja postavička napokon pohla?“
- „Čo by si chcel/-a nabudúce nakresliť alebo vyskúšať?“
- „Bolo pre teba jednoduchšie kresliť, alebo pracovať s programom?“

Lektor zastáva rolu moderátora a aktívne sa zapája do výmeny názorov; deti, ktoré sa vyjadrujú nejasne, povzbudí doplňujúcimi otázkami. Na záver môže deti motivovať, aby si podobnú animáciu skúsili vytvoriť aj samostatne doma.

Rýchle vizuálne hodnotenie (voliteľné)

Pre mladšiu vekovú kategóriu je vhodné doplniť slovnú reflexiu jednoduchým vizuálnym hodnotením – deti si vyberú alebo zakrúžkujú tváričku/postavu, ktorý najlepšie vystihuje ich zážitok. Kartu je možné vopred vytlačiť na papier.

Ako sa ti workshop páčil?



zaujímavý



bežný



nudný

Ako náročné bolo pre teba vytvoriť animáciu?



ľahko



primerane



ťažko

14. Prílohy (pre účastníkov)

- Návod na výrobu papierového flipbooku (odkaz v časti Literatúra).
- Ukážka inšpiračného obrázka – nakreslené postavičky animovaných hrdinov.
- Odkaz na online animačný program sketch.metademolab.com.
- Karta so smajlíkmi na záverečné hodnotenie workshopu (súčasť bodu 13, vhodné vytlačiť samostatne).

Autor: Marjena Babuljaková

2026



Licencia CC-BY-NC

smartlab.cvtisr.sk