

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**BAKALÁŘSKÉ KOMBINOVANÉ STUDIUM  
2013 – 2014**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Kopecká Tereza**

**Rozvoj hodnotové orientace dětí za pomoci uměleckých a mediálních sfér  
v rámci volnočasové vzdělávací instituce**

Praha 2014

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jana Zachová

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

**BACHELOR COMBINED (PART TIME) STUDIES  
2013 – 2014**

**BACHELOR'S THESIS**

**Kopecká Tereza**

**The development of children's value orientation with the aid of art and media spheres under the terms of leisure time educational institutions.**

Prague 2014

The Bachelor Thesis Work Supervisor: Mgr. Jana Zachová

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a uvádím v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 14. 3. 2014

Tereza Kopecká

## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat své vedoucí bakalářské práce Mgr. Janě Zachové za ochotu a vlídnost, se kterou se ujala vedení mé práce.

Dále děkuji Tomáši Zemanovi DiS, za jeho podporu při psaní práce, především za pečlivé provedení korektur.

## **Anotace**

Cílem práce je ukázat rozvoj žáků, navštěvující na Základní umělecké škole Harmony obor Digitální tvorby. Bakalářská práce se ve své teoretické části zabývá především Základním uměleckým školstvím a jeho celkovým pojetím. Ve své další části je zkoumáno, jak vybrané Základní umělecké školy nakládají s nově vznikajícím a rozšiřujícím se oborem Multimediální tvorba. Ze získaných informací je analyzována jejich kvalita a potenciál. V praktické části se za pomoci znalostního testu zkoumají vědomosti žáků oboru Digitální tvorby, jenž jsou srovnávány s výsledky předmětem nedotčených žáků místní Základní školy. Za pomoci testů a dotazníků jsou shromažďovány informace, které zhodnotí stanovený cíl.

## **Klíčová slova**

Digitální tvorba, fotografie, grafický design, Multimediální obor, Rámcový vzdělávací program, Školní vzdělávací program, volnočasové vzdělávací instituce, výchova k hodnotám, Základní umělecká škola.

## **Annotation**

The target of this thesis is to show the progress of students attending Digital Art subject at Elementary School of Art called Harmony. The thesis looks mainly into a basic educational system of art and it's general conception. The next part examines how the chosen Elementary Schools of Art deal with the newly-emerged and expanding subject of Multimedia Creation. From the gained information their quality and potential is analysed. In the experimental part the knowledge of students of Digital Art subject is surveyed with the aid of a knowledge test and student's knowledge is compared with the results of the local elementary school students who are not familiar with the subject. With the aid of tests and questionnaires the information is gained to assess the established goal.

## **Key words**

Digital Art, Photography, Graphic design, Multimedia subject, Framework educational programme, Leisure time educational institutions, Education of the value system, Basic School of Art.

# OBSAH

ÚVOD.....	9
-----------	---

## TEORETICKÁ ČÁST

<b>1</b>	<b>IDEA.....</b>	<b>11</b>
1.1	ZUŠ Harmony.....	11
1.2	Multimediální tvorba.....	13
<b>2</b>	<b>POSELSTVÍ A ÚKOL ZÁKLADNÍCH UMĚLECKÝCH ŠKOL.....</b>	<b>13</b>
2.1	Předpoklady ke studiu v ZUŠ.....	13
2.2	Dokumenty definující vzdělávání na ZUŠ.....	14
2.3	Organizace základního uměleckého vzdělávání.....	14
<b>3</b>	<b>CÍLE ZÁKLADNÍHO UMĚLECKÉHO VZDĚLÁVÁNÍ.....</b>	<b>15</b>
3.1	Klíčové kompetence v ZUV.....	16
3.2	Výchova k hodnotám.....	17
3.3	Tvořivost.....	19
<b>4</b>	<b>ČINITELÉ VÝCHOVNĚ VZDĚLÁVACÍHO PROCESU V ZUŠ.....</b>	<b>20</b>
4.1	Pedagog.....	20
4.1.1	Osobnost pedagoga.....	20
4.2	Žáci.....	21
4.2.1	Osobnost žáka.....	21
4.2.2	Nadání a talent.....	21
<b>5</b>	<b>SOUTĚŽE ŽÁKŮ ZUŠ.....</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>ANALÝZA TRHU OBDOBNÝCH OBORŮ.....</b>	<b>25</b>
6.1.1	ZUŠ Ledeč nad Sázavou.....	26
6.1.2	ZUŠ Nové Strašecí.....	27
6.1.3	ZUŠ B. M. Černohorského Nymburk.....	28
6.1.4	ZUŠ Řenice.....	29
6.1.5	ZUŠ Velké Popovice.....	30
6.1.6	ZUŠ Vrané nad Vltavou.....	31
6.1.7	ZUŠ Harmony Dolní Břežany.....	32
6.2.1	Veselá škola/církevní ZUŠ.....	33
6.2.2	ZUŠ Music Art.....	33
6.2.3	ZUŠ Adolfa Voborského.....	33
6.2.4	ZUŠ Jižní Město.....	34
6.2.5	ZUŠ Smíchov.....	34

6.2.6	ZUŠ Charlotty Masarykové.....	35
6.2.7	ZUŠ Prosek.....	36
7	<b>VYHODNOCENÍ ANALÝZY.....</b>	<b>37</b>

## **PRAKTICKÁ ČÁST**

1	<b>CÍL.....</b>	<b>38</b>
2	<b>OSNOVA DT 2012/2013.....</b>	<b>39</b>
3	<b>PRŮZKUM ZNALOSTNÍCH DOVEDNOSTÍ.....</b>	<b>42</b>
3.1	Hlavní otázky.....	43
3.2	Podotázky kladené pouze žákům DT.....	49
3.3	Vyhodnocení průzkumu.....	53
4	<b>OSNOVA DT 2014/2015.....</b>	<b>55</b>
5	<b>PROGNÓZA ANEB POHLED DO BUDOUCNA.....</b>	<b>57</b>

	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>58</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>59</b>
	<b>SEZNAM ZKRATEK.....</b>	<b>62</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK.....</b>	<b>63</b>



# ÚVOD

Práce je úzce zaměřena svou koncepcí na rozvíjení hodnotové orientace, výchovy a vzdělávání dětí v Základní umělecké škole Harmony. Konkrétně se bude jednat o nově vzniklý obor Digitální tvorba (dále také DT), jenž je nově zařazen v rámci Multimediální tvorby do Rámcového vzdělávacího programu (dále také RVP) a nabízí, díky široké škále využití, školám a především učitelům naprosté přizpůsobení a použití. Tento obor lze považovat díky své originalitě za jedinečný a natolik významný, že jeho působení je možné zahrnout do již tradičního Výtvarného oboru, či jej úzce vyprofilovat jako samostatný předmět.

Právě obor DT, v němž vyučuji, se nachází v oblasti zájmu a zkoumání této práce. Za pomoci nových možností přizpůsobení si učebního plánu, a tedy i osnovy, je zkoumána efektivita takovéto výuky spolu s pozorováním žáků ohledně jejich vývoje a zdokonalování. Na studenty byly ve vyšším ročníku kladeny náročnější požadavky, rovněž tak na zpracování projektů, u kterých se prokazovaly jejich schopnosti. Tyto projekty (studijní práce) byly dále realizovány a prezentovány na veřejnosti, protože i s takovými projevy je nutné pracovat z potřeby připravit studenty na další etapy studia.

V teoretické části jsou představeny prvořadé a důležité spojitosti se zkoumanou problematikou spolu s nezbytným pojmoslovím. V návaznosti na empirickou část jsou vyhledány Základní umělecké školy (dále také ZUŠ) ve Středočeském kraji a Praze, které poskytují obdobné služby. Dotazovací metodou jsou zjišťována fakta ohledně chodu takového oboru, jeho poptávce, počtu studentů i kvalitu jejich prací. Takovéto informace poslouží jako inspirace či naopak negativní příklad, kterého je nutné se vyvarovat. DT využije poznatků k neustálému zlepšování své kvality, přístupu, čímž získá na hodnotě a zvýší i svou poptávku ze strany uchazečů.

Ve světě vyspělých informačních technologií, bylo jen otázkou času, než se takto koncipovaný obor na ZUŠkách objeví. Převážně se jedná o fotografii, grafický design (počítačová grafika) či animační tvorbu, které se snaží svým žákům ukázat i možnost počítačové kreativity a odlákat je tak, od pouhé účasti či závislosti na počítačových hrách.

Takovýmto způsobem vzniklých oborů u nás není mnoho a většina z nich se potýká s nedostatkem uchazečů. Vysoký potenciál oboru však již předem zajišťuje svůj úspěch na trhu, avšak je zde zanedbán fakt správného zprostředkování veřejnosti. Není možnost vycházet z předešlých zkušeností, či se poučit z chyb obdobných oborů v jiných ZUŠ. Tato oblast tedy postrádá oporu či pomoc, ze které by mohla dále vycházet a postupně se zdokonalovat. Tato práce tak doplní nezbytné informace, na kterých mohou další obdobné obory stavět a poslouží tedy také jako podpora pro rozvíjející se Multimediální obory.

Na základě výše zmíněných pochybení, byla vytvořena analýza zkoumající Mul-

timediální obory v ZUŠ ve Středočeském kraji a Praze z hlediska kvality vyučování, poptávky po předmětu a jejich sebe prezentace. Získané informace jsou dále analyzovány a využity mimo jiné také k vypracování speciální osnovy, jenž má zajistit řádné vzdělání a rozvoj žáků v návaznosti na daná kritéria z pohledu ŠVP a RVP pro ZUŠ. Shromážděné informace za pomoci mailu a telefonních rozhovorů jsou velmi skličující. Ve většině případů ZUŠky neposkytují takto koncipovaný obor a pokud ano, potýkají se s nedostatkem financí na pořízení potřebných přístrojů a technologií, malým množstvím potencionálních studentů či absencí potenciálu a sebe prosazování.

Tvořivost a její rozvoj je často omezován zdánlivě důležitými informacemi. Technické parametry a složité vysvětlování fungování nových médií potlačuje samotnou působnost, fantazii a možnosti žáků, kteří jsou nuceni, namísto vytváření umění, přemýšlet nad konstrukcí a mechanismem předmětů. Takovéto pojetí je vlastní technickým oborům, které jsou dále určené zejména pro starší žáky. Jistě také nespadá do celkového konceptu ZUŠ a pojetí jejich jednotlivých oborů. Stejně tak jako hudbymilovný žák studující hru na klavír nebyl poučen o konstrukci a materiálu piana, protože nestuduje jeho výrobu, ale hru na něj. Obdobně je tak nutno přistupovat i k výuce Multimediální tvorby. Sestavit výuku jak abecedu. Mnohé závisí právě na učitelích, jak tvorbu pojmu a co budou pokládat za nutné a důležité.

V experimentální práci je zjišťována výše znalostí žáků DT za pomoci dotazníků a znalostních testů. Ty pro porovnání absolvují i žáci II. stupně Základní školy. Po srovnání jednotlivých přístupů a správnosti odpovědí jsou získané informace analyzovány a vyhodnoceny. Na jejich základě je také vytvořena osnova pro DT na následující rok, jenž splňuje očekávání a požadavky studujících. Tímto přístupem je zajištěna jejich spokojenost a udržení zájmu po další výukové semestry.

V závěru jsou shrnuty poznatky a východiska vyplývající z provedených průzkumů. Dále jsou stanoveny následné potencionální studie a jejich uplatnění.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 IDEA

Inspirací pro toto téma byla otázka, jak přizpůsobit obor DT dětem natolik, aby jim hravým a zábavným způsobem zprostředkoval potřebné informace? Je u nás v ZUŠ Harmony v tomto předmětu zajištěna potencionální úspěšnost našich žáků v přijetí na další studia? Lze rozeznat v tomto novém oboru studentův posun?

Nastává viditelný úpadek uměleckého vkusu i umění jako takového, jenž plyne mimo jiné i z toho, že k nim většina přistupuje jako ke službám, místo aby v nich poznala lidské možnosti. Potřeba celoživotního vzdělávání nejen pro zaměstnání, ale také pro volný čas nově vymezuje význam kultury a umění v užším slova smyslu. Na rozdíl od zábavy, která čas jen lacině vyplňuje, kultura jej zhodnocuje – zejména tehdy, kdy není jen pasivním diváctvím. Ostatně i hudba, zpěv, malování nebo divadlo by se měly vzpamatovat z výkonového, soutěživého pojetí, kdy se jimi živí pár virtuosů a všichni se jimi nechávají obsluhovat. I špatný amatérský malíř, herec či hudebník má k umění blíže než sebevíce školený konzument. Jak bude vypadat profesionální sport, až se všichni ostatní přesunou k televizním obrazovkám?<sup>1</sup>

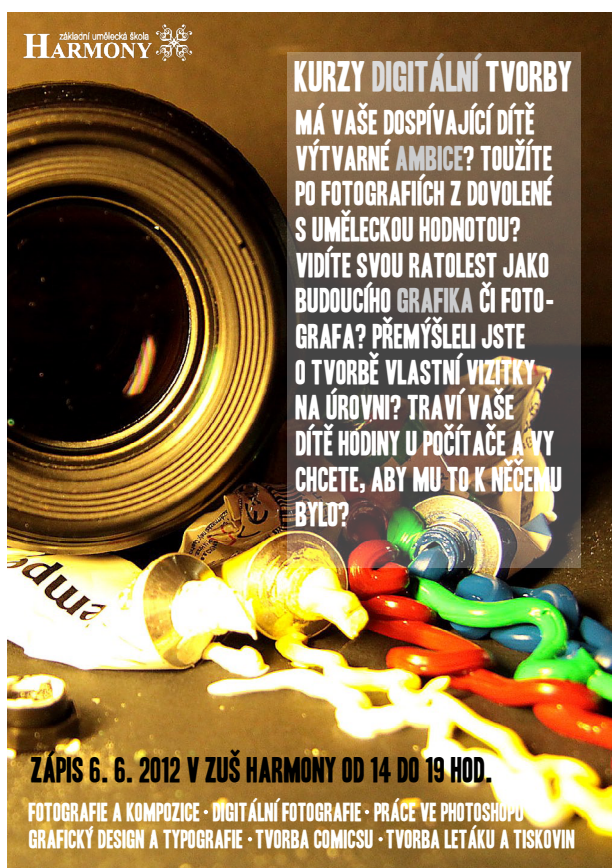
### 1.1 ZUŠ Harmony

Institucí našeho zájmu je Základní umělecká škola Harmony, působící v Dolních Břežanech, jenž započala své působení v roce 2010 a díky široké nabídce kvalitních oborů neustále nabývá na oblíbenosti. Tato lokalita, která se neustále rozvíjí a ve které přibývá i počet obyvatel, silně postrádala možnosti pro vyplnění volného času dětí a mládeže. I vzdálenost od hlavního města, kam bylo komplikované posílat především mladší žáky toužící po zájmových kroužcích, napomohla ke vzniku této instituce a vyplnění tak mezery na trhu, i co se poptávky týká. Proto i samotná obec podpořila její vznik a umožnila tak škole provozovat svou činnost.

Zařízení je neziskovou organizací, která nabízí k využití obory taneční, dramatické, hudební i výtvarné s cílem rozvíjet u žáků schopnosti a dovednosti ve zvolené sféře, prohlubovat jejich zájem, nadání, fantazii i tvořivost. Studenti jsou připravováni k vystoupením na interních i veřejných koncertech, představeních a výstavách. Umožňována je i účast na národních i mezinárodních soutěžích a přehlídkách. Škola je obecně prospěšnou společností (dále také o.p.s.), jejíž chod je zajišťován formou dotací a sponzoringu, které jsou důležitou součástí získávání prostředků ke školnímu provozu. Od září 2012 má

škola akreditace od Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České Republiky (dále také MŠMT ČR) a je zařazena do sítě školských zařízení.<sup>17</sup>

Obor Digitální tvorba, jenž spadá do rámce definovaného Multimediálního oboru, je tvořen z několika odvětví, která se prolínají a vzájemně ovlivňují. Jsou jimi: Fotografie



Obrázek č. 1: Informační leták ke studiu DT



Obrázek č. 2: Informační leták ke studiu DT, varianta 2

a kompozice, digitální fotografie, práce v Adobe Photoshopu, Illustratoru a InDesignu, dále také grafický design a typografie, tvorba comicsu, letáku a tiskovin. Odborné zaměření v nově působícím oboru DT zasahuje v prvním semestru 5. ročníku I. stupně základního studia, především fotografii. Studentům jsou prvořadě představeny digitální fotoaparáty, které budou jejich rukou využívány ke splňování nejrůznějších experimentálních projektů. Žáci mají k dispozici své vlastní fotopřístroje, čímž bude zajištěna jejich sounáležitost na celém projektu. Ty jsou však využívány velmi zřídka. Témata, která žáci zpracovávají, kladou důraz na kvalitu a originalitu provedení, jenž klasické digitální fotoaparáty nejsou schopné zajistit. Náročnější zrcadlové přístroje tak poskytnuty vedením oboru. Nezbytnou počáteční instruktáž následují praktické experimenty od prvotních zá-

kladních, až po ty nejsložitější a technicky nejnáročnější. Digitální zrcadlový fotoaparát, jenž je školou poskytnut, je zařazen do vyšší třídy a je tak schopen zprostředkovat a nabídnout širokou škálu možností. Ve vyučovacích hodinách je kladen důraz především na praktická cvičení, jenž jsou efektivně uskutečňovány v terénu, či ateliérech v přílehlém okolí školy.

Fotografické odvětví je úzce spojeno i s grafickým designem, jehož tvorba bude probíhat na školou pořízených počítačích firmy Macintosh (dále také Mac), jež budou vybaveny nejnovějšími verzemi grafických programů od společnosti Adobe. Děti budou zaučeny v programech Adobe Photoshop, Adobe InDesign a Adobe Illustrator. Naplno se využije možností, které tyto programy nabízejí od nauky o typografii, přes úpravu fotografií, až po vektorovou grafiku a využití jejích pozitiv. Po ročním absolvování oboru, budou žáci připraveni stvořit produkt od prvopočátku, přes tisk a propagaci, až po jeho prodej. Je důležité zmínit také studentovu připravenost na talentové zkoušky i na následné studium umělecky zaměřených vzdělávacích institucí. Práce a zkušenosti, jež žáci v oboru získávají, budou dále rozvíjeny v aktivní účasti na soutěžích, v místních periodikách, či realizaci větších projektů sloužících ku prospěchu školy i obce, které pak dále využijí jako nástroj při dalším specializovaném vzdělávání.

## **1.2 Multimediální tvorba**

Vzdělávací zaměření Multimediální tvorba je zpracován v Rámcovém vzdělávacím programu v samostatné části (E). Jde o zcela nový obor, který je díky své multifunkčnosti možné vyučovat v rámci kteréhokoliv oboru jako integrované studijní zaměření nebo jako samostatné studijní zaměření.

Tento obor je v základním uměleckém vzdělávání chápán jako prostředek umělecké tvorby i jako výsledek uměleckého procesu, jímž je hotový produkt uměleckého vyjádření.

Prostředkem základního uměleckého vzdělávání (dále také ZUV) rozumíme používání multimédií, resp. digitálních technologií v různých oblastech. Jako výsledek tvorby je pak chápán jako stvořený multimediální produkt (např. scénické představení s použitím digitálních technologií, digitalizované umělecké vyjádření). Z tohoto pohledu je multimediální tvorba jednou z možných platforem pro integraci uměleckých oborů v ZUV.<sup>3</sup>

Na úrovni Školního vzdělávacího programu (dále také ŠVP) se multimediální tvorba realizuje jako samostatné studijní zaměření vzniklé v rámci jednoho uměleckého oboru (např. Výtvarná a multimediální tvorba) nebo jako integrované studijní zaměření vzniklé kombinací vzdělávacích obsahů uměleckých oborů, z nichž toto studijní zaměření vzniká. Při vlastní realizaci multimediální tvorby v ŠVP je vždy nezbytnou podmínkou používání digitálních technologií ve výuce.<sup>18</sup>

## 2 POSELSTVÍ A ÚKOL ZUŠ

Základní umělecké vzdělávání umožňuje využití široké škály uměleckých sfér. Není však zařazeno do klasifikace ISCED, tedy poskytuje pouze jakýsi předstupeň, jenž rozvíjí potenciál a úspěšnost žáka v dalším studiu na odborných středních, vyšších odborných či vysokých školách s uměleckým zaměřením a konzervatořích. Absolvování ZUŠ není podmínkou pro přijetí na uměleckou instituci, ale velmi napomáhá k úspěšnému absolvování talentových zkoušek. Jedná se o dlouhodobé rozvíjení a působení na studenta. Dnes však tento potenciál ničí samotná školská zařízení, která stále častěji svým budoucím studentům (uchazečům) nabízejí přípravné kurzy, které zajišťují přesná témata, která budou později začleněna právě do talentových zkoušek.

### 2.1 Předpoklady ke studiu v ZUŠ

Vstupu do základní umělecké školy obvykle předchází trvalý zájem dítěte o obor. V tomto případě se jedná o výtvarné aktivity a spontánní potřeba se výtvarně vyjadřovat. Je zajímavé, že například základní práce s linkou či barvou je dětem přirozeně dána, tudíž je výtvarný projev dostupný většině populace. Jde o pouhé rozvíjení schopností, jež bude projednáváno v dalších kapitolách.

Dnes se mnohé ZUŠ potýkají s nedostatkem studentů. Díky tomuto faktu je na základě pouhého projevení zájmu o obor dítě na školu přijato. Talentové zkoušky nejsou požadovány pro malý počet zájemců na úkor méně schopných žáků.

### 2.2 Dokumenty definující vzdělávání na ZUŠ

Na základě koncepce vzdělávání a rozvoje vzdělávací soustavy v České republice zakotvené v zákoně 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon), se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů, které jsou tvořeny na státní a školní úrovni. Státní úroveň v systému kurikulárních dokumentů představují Národní program vzdělávání a rámcové vzdělávací programy. RVP vymezují závazné rámce pro jednotlivé obory vzdělání. Školní úroveň představují školní vzdělávací programy (dále také ŠVP), podle nichž se uskutečňuje vzdělávání na jednotlivých školách. Pro základní umělecké vzdělávání se připravuje Rámcový vzdělávací program. Jeho oficiální znění podepsala ministryně školství 31. května 2010. Od září 2010 tak odstartovalo dvouleté období, kdy budou mít všechny

ZUŠ v ČR povinnost vytvořit svůj ŠVP v kontextu státního dokumentu RVP, aby byly připraveny nejpozději od 1. září 2012 zahájit výuku podle vlastního školního vzdělávacího programu.<sup>18</sup>

RVP ZUV je založen na (principech):

Liberalizace vzdělávacího procesu, podpory vzdělávací autonomie ve školách.  
Profesní odpovědnosti učitelů a zavádění nových forem a metod do výuky.  
Zdůraznění směřování žáka k osvojování si klíčových kompetencí.  
Rovného přístupu k uměleckému vzdělávání v základních uměleckých školách.  
Udržování a rozvíjení kulturních tradic.<sup>18</sup>

Vzdělávání dle tohoto dokumentu má umožnit přesně vyhovující podmínky pro žáka i samotnou školu. Tímto je možné výuku maximálně přizpůsobit, úzce vyprofilovat a osamostatnit předměty, do této doby působící v rámci jednoho oboru. Jejich samospráva a nezávislost má dopomoci k užití kreativních metod, které budou pěstovat potřebné vlastnosti a žádoucí životní postoje žáků prostřednictvím vlastní tvorby, v níž se střetávají s uměním.

Vzdělávání v ZUŠ má dlouhodobý, systematický charakter, jehož kvalita je zajišťována skrze interní hodnocení jednotlivých škol i externí klasifikace. Mělo by také rozvíjet a kultivovat okruh zájemců, kteří se projeví předpoklady pro dané studium.

### **2.3 Organizace základního uměleckého vzdělávání**

Vzdělávání v základních uměleckých školách se realizuje v přípravném studiu, základním studiu I. stupně, základním studiu II. stupně, studiu s rozšířeným počtem vyučovacích hodin a studiu pro dospělé.<sup>18</sup>

Přípravné studium je určeno žákům od 5 let, v délce trvání nejméně dvou let. V tomto studiu je kladen důraz na rozvíjení elementárních návyků, zájmu o předmět, vnímání a představivost, jenž jsou žákům vštěpovány hravou formou.

Vzdělávání na I. stupni základního studia je sedmileté, pro děti od sedmi let. Jeho zaměření se týká čistě rozvíjení individuálních předpokladů studentů za účelem jejich přípravy na další vzdělávání v umělecké oblasti či s pedagogickým zaměřením.

Vzdělávání na II. stupni základního studia je čtyřleté a je určeno žákům od čtrnácti let. Klade důraz na praktické uplatňování získaných zkušeností a znalostí a hlubší rozvoj zájmů žáků. Umožňuje také jejich osobnostní růst v rámci aktivní umělecké činnosti a inspiruje k dalšímu studiu. Pokud žáci nenavštěvovali základní studium I. stupně, je

možné po domluvě s danou školou vytvořit speciální přípravný kurz, jenž doplní potřebné znalosti a jejich úroveň. Tento stupeň vede k celoživotnímu vzdělávání.

Škola může zajistit žákům, kteří prokáží mimořádné nadání a dobré výsledky, speciální studium s rozšířeným počtem hodin. Tím umožňuje studentům s mimořádným talentem, prohloubení znalostí v rychlejším tempu i další rozvíjení jejich potenciálu. Tuto formu lze využít i jako přípravný kurz k dalšímu studiu na středních, vyšších odborných a vysokých uměleckých nebo pedagogických školách.

V poslední řadě může škola zřizovat studium pro dospělé v maximální délce čtyř let, jenž je uskutečňováno v souladu s koncepcí celoživotního vzdělávání.

Výuka ve výtvarném oboru, jenž je s Multimediálním oborem velmi často spojen, a který je zde objektem zájmu, je organizována pomocí skupinového učení. Přijímání do jednotlivých studijních forem je rozdílné ve svém pojetí. Do přípravného studia jsou žáci přijímáni na základě prokázání jistých předpokladů a do základního studia se požaduje úspěšné složení talentové zkoušky a doporučením přijímací komise, kterou jmenuje ředitel/ka školy.<sup>17</sup> Velmi často se však stává běžnou realitou, že talentové zkoušky nejsou požadovány, pro malý počet zájemců na úkor méně schopných žáků. Tato situace nastává díky nezájmu studentů o využití služeb ZUŠ, která tak finančně i svým využitím strádá.

Žáci ukončují studium I. a II. stupně, studium s rozšířeným počtem vyučovacích hodin a studium pro dospělé vykonáním závěrečné zkoušky, která může mít podobu absolventského vystoupení nebo výstavy výtvarných prací. Žák též může ukončit studium v průběhu studia, jestliže o to písemně požádá zákonný zástupce nezletilého žáka nebo zletilý žák.<sup>17</sup>

### **3 CÍLE ZÁKLADNÍHO UMĚLECKÉHO VZDĚLÁVÁNÍ**

Ty jsou dále v kontextu na vyučovací proces rozděleny na vzdělávací a výchovné. Je důležité zmínit fakt, že anglický jazyk má pro obě složky pouze jeden název, tedy nevidí rozdíl v definicích těchto pojmů. Obě složky jsou však vzájemně propojené a od sebe neoddelitelné. Je nutné využívat jejich vzájemnost, aby byly zajištěny všechny potřebné aspekty pro rozvoj žáka.

Jeden z nejznámějších vzdělávacích konceptů vytvořil B. S. Bloom. Stanovil tzv. taxonomii kognitivních cílů, které mají sloužit k jakémusi propojení učiva, činnosti žáků a zároveň má zajistit zpětnovazební informace o úrovni zvládnutí úkolu žákem. Rozdělení do šesti úrovní je provedeno v návaznosti na hypotézu, kdy je potřeba k dosažení vyšší kategorie, naprosté zvládnutí kategorií nižších.<sup>2</sup>



1. *znalost*
2. *porozumění*
3. *aplikace*
4. *analýza*
5. *syntéza*
6. *hodnocení*

V návaznosti na tuto taxonomii rozlišil B. Niemierko dvě základní úrovně:

1. *úroveň - vědomosti*
2. *úroveň - dovednosti*<sup>3</sup>

Obecně vzdělávání označuje zpravidla dlouhodobý proces a je veřejností převážně chápáno jako proces osvojování vědomostí, dovedností a návyků převážně v racionální rovině.

Podle Doc. PhDr. Karla Kohouta, CSc. lze však vzdělávání definovat i jako proces všestranné humanizace a kultivace člověka zahrnující procesy jako socializace, enkulturační a personalizace. Vzdělávání je chápáno velice široce, nejde jen o hromadění vědomostí, ale o široce pojatý rozvoj člověka s cílem umožnit mu co nejoptimálnější zapojení do života společnosti, o pochopení příčin a následků včetně tvorby nových hodnot.<sup>4</sup>

Oproti tomu výchova je dalším faktorem, která na jedince v průběhu vývoje velmi působí a ovlivňuje jeho pohled a chápání společnosti. Mnohé koncepce spatřují smysl výchovy v úsilí o rozvoj člověka v souladu s jeho individuálními předpoklady, vědeckým i lidským vývojem společnosti ve prospěch člověka a v zájmu jeho společenského uplatnění.<sup>5</sup>

Z pedagogického pohledu má výchova celoživotní rozměr a je tedy spojena s celoživotním vzděláváním.

### **3.1 Klíčové kompetence v ZUV**

Rámcový vzdělávací program přesně definuje klíčové kompetence jako „soubor vědomostí, dovedností, postojů a hodnot, které jsou důležité pro osobní rozvoj jedince, jeho aktivní zapojení do společnosti i pozdější pracovní uplatnění“.<sup>18</sup>

Tento pojem je možné interpretovat také jako předpoklad pro reálnou činnost, který však netrvá na dosažení svého cíle, pouze se snaží co nejvíce se mu přiblížit. Osvojením těchto kompetencí by mělo dovést žáka k vytvoření si pozitivnímu vztahu k umění, kulturnímu životu i poznání sebe sama. Tento proces spadá do celoživotního vzdělávání

a tedy nepřetržitému rozvíjení svých hodnot i možností. Podstatou ZUV je vybavit studenta příslušnými kompetencemi, které jsou pro ně aktuálně, v daném stádiu a etapě vzdělávání dosažitelné.

Jednotlivé stupně škol mají definovány vlastní klíčové kompetence.

Níže rozdělení kompetencí dle RVP:

### **Kompetence k umělecké komunikaci**

Žák disponuje vědomostmi a dovednostmi, které mu umožňují samostatně volit a užívat prostředky pro umělecké vyjádření. Proniká do struktury a obsahu uměleckého díla a je schopen rozeznat jeho kvalitu.

### **Kompetence osobnostně sociální**

Žák disponuje pracovními návyky, které jsou utvářeny soustavnou uměleckou činností a které formují jeho morálně volní vlastnosti a hodnotovou orientaci. Účelně se zapojuje do společných uměleckých aktivit a uvědomuje si svoji odpovědnost za společné dílo.

### **Kompetence kulturní**

Žák je vnímavý k uměleckým a kulturním hodnotám a chápe je jako důležitou součást lidské existence. Aktivně přispívá k vytváření i uchování uměleckých hodnot a k jejich předávání dalším generacím

Dnešní školy se snaží na vzdělávání nazírat nejen z hlediska osvojování vědomostí, ale také z pohledu formování osobnosti, což je neodmyslitelně spjaté s výchovou, jež je žákovi zprostředkovávána v každé situaci.<sup>18</sup>

## **3.2 Výchova k hodnotám**

Otázky hodnot řešilo lidstvo již od počátku věků. Velký přelom nastal za dob renesance a humanismu, kdy se do popředí dostal člověk, krása těla i života, jako jednota stránek přírodních, kulturních i společenských.

Studium hodnotové orientace člověka, jeho životních stanovisek, výsad a předností je jednou z nejsložitějších oblastí, na kterou se lze ve společenskovědním výzkumu zaměřit. Situace je ještě spleťtější v situaci, kdy se cílovou skupinou stávají právě děti a mladí lidé, jejichž jedinečná osobnost se stále dynamicky vyvíjí a podléhá mnoha vnějším tlakům a vlivům a zároveň také vnitřním biologickým zákonitostem. Studium této

problematiky také ztěžuje fakt nejednotného vymezení základních pojmů a velké množství definic a teorií, jenž jsou s touto sférou spojeny.<sup>6</sup>

Hodnotovou orientací se povětšinou rozumí hierarchicky uspořádaná soustava hodnot, jenž se vytváří během života. Některé hodnoty převládají a mohou tak celou orientaci ovládat. Tento režim je však závislý také na dalších zkušenostech člověka a může se dramaticky změnit.

V pojetí pedagogiky jsou hodnoty vymezeny jako výchovně-vzdělávací cíl. Ten je ve vzdělávacích programech prosazován i z hlediska etiky. „*Mladí lidé by měli v rámci vzdělávání získávat představu o nejdůležitějších oblastech hodnot, jako jsou hodnoty poznávací, estetické, mravní, občanské hodnoty osobního a rodinného života, hodnoty vztahující se k přírodě, zdraví a práci, naučit se rozlišovat dobro a zlo, pozitivní a negativní způsoby jednání, aby se dokázali rozhodovat podle osvojených kritérií.*“<sup>7</sup>

V českém prostředí zkoumal preference a pojetí hodnotové orientace mezi mladou generací ve věku 15–30 let například Petr Sak. Vycházel zvláště z dat získaných v rámci výzkumného šetření organizovaného v roce 1996 a na základě výsledků faktorové analýzy získal 7 faktorů vyjadřujících obecnější hodnotovou orientaci. Jedná se o:

- 1. Egoisticko-materialistickou hodnotovou orientaci tvořenou hodnotami jako majetek, plat, společenská prestiž, soukromé podnikání, úspěch v zaměstnání.*
- 2. Profesionálně-rozvojovou hodnotovou orientaci, kterou tvoří hodnoty vzdělání, rozvoj vlastní osobnosti, zajímavá práce, úspěšnost v zaměstnání. Nositelé této orientace mají tvořivý a aktivní přístup k životu.*
- 3. Reprodukční hodnotovou orientaci. Tento faktor je sycen hodnotami jako životní partner, rodina a děti a láska.*
- 4. Globální hodnotovou orientaci je tvořena hodnotami jako zdravé životní prostředí, mír a zdraví.*
- 5. Liberální hodnotovou orientaci je sycena hodnotami jako svoboda, demokracie a soukromé podnikání.*
- 6. Sociální hodnotovou orientaci je vyjádřena hodnotami jako veřejně prospěšná práce, politická angažovanost, společenská prestiž a být užitečný druhým lidem.*

*7. Hédonistická hodnotová orientace je vytvářena hodnotami jako koníčky a zájmy, přátelství, láska. Tato orientace je jistou alternativou k orientacím na rodinu, společnost, hromadění majetku i profesi.<sup>19</sup>*

Sak také analyzuje, jak jsou rozloženy jednotlivé hodnotové orientace mezi mladou generací ve věku 15–30 let. Nejsilnější pozice jsou zde připisovány orientaci globální, dále orientaci reprodukční, hédonistické, profesně rozvojové, následuje orientace liberální, egoisticko-materialistická. Poslední místo zaujímá s jistým odstupem orientace sociální. Autor také v dalších kapitolách líčí, jak se orientace vyvíjí s ohledem na věk a životní fáze jaké jsou generační změny a jak se odlišují jednotlivé skupiny dle různých sociodemografických a dalších charakteristik, jako je velikost místa bydliště, rodinný stav, výše příjmu či náboženská příslušnost.<sup>19</sup>

Je možné se domnívat, že řada hodnotových preferencí zůstala i během posledních 15 let stabilní, předpokládá se přesto, že hodnotový žebříček následující mladé generace mohly významně ovlivnit další společensko-politické změny, rozmach konzumní společnosti a také rozvoj nových médií spojené i s komunikačními možnostmi.

S pojetím hodnotová výchova je velmi úzce spjatá i výchova morální. V té jsou zakotveny etické normy, jenž jsou společností všeobecně přijímané. Na ZUŠ tato výchova probíhá ve zdánlivých maličkostech, které však vytváří pro žáka jakési pravidlo. Je jím například včasná docházka na hodinu, řádná omluva v nepřítomnosti, ohleduplnost či slušnost k ostatním. Správnou zkouškou těchto zásad může být i návštěva výstavy, kde se ukáže, jak se umí žák chovat ve společnosti, zda se umí vhodně obléct a dodržovat pravidla etikety.

Někteří autoři jsou názoru, že krize soudobé civilizace a současných systémů výchovy a vzdělávání má základy v krizi hodnotových soustav. Jádro této krize nevidí v nedostatku náležitých norem, nýbrž v poklesu jejich znalosti, chápání a vážnosti. Výsledkem toho je naprostá absence pocitu jejich závaznosti. Je to zároveň kardinální důvod pro zařazování hodnotové výchovy do výchovně vzdělávacího procesu. Jako program rozvoje dětské osobnosti nelze hodnotovou výchovu ponechávat napospas živelnosti, náhodě či metodám, jenž by děti odpuzovaly a znechucovaly.<sup>8</sup>

Výchova k hodnotám je zakotvena v dokumentech vzdělávací politiky ČR, jako je České vzdělávání a Evropa a Bílá kniha ČR.

### **3.3 Tvořivost**

„Ustat v tvořivém myšlení se jen málo liší od přestat žít“.<sup>9</sup>

Lidé mnohdy mylně spojují tvořivost pouze s určitým okruhem činností. Ve sku-

tečnosti je to však jev společenský, každodenně, při běžných činnostech se projevující. Prolíná se životem člověka jako jedince, a tím i celé společnosti. Tvořivost konkrétního jedince se projevuje ve třech základních oblastech:

*v sebeutváření (ve změně sebe sama)  
v jeho jednáních a reakcích na běžné životní situace  
v pracovní činnosti<sup>10</sup>*

Za tvorbu lze považovat již samotný úhel pohledu. Způsob, jakým se díváme, utváří náš životní styl, jeho atmosféru, kolorit, osobnost.<sup>10</sup>

Samotné slovo tvořivost definuje výkladový slovník pedagogiky jako „záměrnou, cílevědomou činností dávat vznik, vytvářet, něco vyrábět, dopracovat se něčeho, působit vznik něčeho, utvářet, tvůrčí činností působit, být zdrojem, základem, součástí, být (čím), existovat, představovat něco, dělat, činit, realizovat“.<sup>11</sup>

Odlišné pojetí hovoří o kreativitě, jako duševní schopnosti vycházející z poznávacích i motivačních procesů, v nichž hraje důležitou roli také inspirace, fantazie, intuice. Jeho proces mívá několik etap, mimo jiné přípravu, dozrávání nápadu, „osvícení“, kontrolu, opracování.<sup>12</sup>

Vlastní pojem tvořivosti by mohl být definován jako schopnost hledět na předměty a činnosti v nových vztazích, originálním způsobem, neobvyklým způsobem je dále využívat a odchylovat se tak od zavedených konvencí a přinášet tak společnosti i kultuře obohacení.

Každý jedinec vnímá tento pojem odlišně, avšak základ myšlenky je stejný a neustále se opakuje. Řada autorů, dle různých hledisek, přikládá důležitost také inteligenci či motivaci (jakýsi souhrn hybných činitelů), v nichž vidí potenciál ke správnému používání kreativity, a tím i zvyšování svých možností, úspěšnosti a seberealizace.

Schopnost tvořit lze považovat za nejvyšší a zároveň nejušlechtlejší cíl základního uměleckého vzdělávání.

Je úzce spjata s fantazií, jenž je výlučně lidskou duševní schopností, jenž vychází z poznávacích procesů, pamětních a myšlenkových pochodů a praktické činnosti člověka. Ve vztahu k originálnímu pojetí se rozlišuje fantazie reprodukcující (rekonstrukční), kdy si člověk vytváří představu o objektu na základě popisu (slovního) a fantazie tvořivá, jejímž výsledkem jsou originální materiální nebo duševní hodnoty (vynálezy, umělecká díla, apod.)<sup>13</sup>

Je důležité zmínit, že je tvořivost přirozenou vlastností všech myslících tvorů, lze ji stejně jako schopnosti rozvíjet a vzniklé produkty nemusí mít vždy širší sociální či výchovný význam, postačí, když mají svou hodnotu pro daného jedince.

U tvořivosti rozeznáváme vlastnosti jako: flexibilita (pružnost myšlení), fluence (schopnost rychlého a snadného nacházení vhodných nápadů), originalita (novost), produktivita (schopnost neustále produkovat nápady), aj.<sup>14</sup>

## 4 ČINITELÉ VÝCHOVNĚ VZDĚLÁVACÍHO PROCESU V ZUŠ

### 4.1 Pedagog

Ve školním roce 2010/2011 bylo v ZUŠ 7,9 tisíc učitelů, z toho 0,3 tisíce externích (přepočteno na plné úvazky). Z celkového počtu učitelů bylo 6,7 tisíce v hudebním oboru, výtvarný obor vyučovalo 0,6 tisíce učitelů, taneční obor 0,4 tisíce učitelů a literárně-dramatický obor 0,2 tisíce učitelů.<sup>17</sup>

Z této statistiky zjišťujeme, že množství učitelů na základních uměleckých školách jistě není zanedbatelné. Pedagogové, vyučující jsou osobnosti jak z hlediska psychologického, tak i sociologického.

#### 4.1.1 Osobnost pedagoga

Podstata učitelství spočívá v jakési transmisi vědomostí, hodnot a vzorců chování, které zajišťují chod společnosti.<sup>4</sup>

Osobností se v psychologii rozumí jednota člověka, jenž je individuální a vyznačuje se integrací, interakcí a směřování k cíli. V tomto případě je cílem poskytnutí výchovných a vzdělávacích hodnot. Už tento fakt je nejenom záslužný, nese s sebou však i značnou odpovědnost. Ta se vyskytuje v podobě vyšší morální úrovně, širokém kulturním rozhledu či altruismu. Učitel by měl být psychicky vyrovnaným specialistou ve svém oboru, ale také co se týká práce s lidmi. Pedagog současnosti by měl držet krok s technologickým a kulturním vývojem, jenž je zejména v nových médiích nezbytný.

Rozvoj učitelovy osobnosti je jako všechny vytvářející se procesy dlouhodobý a spleť. Dle Aleny Nelešovské jsou základem socioprofesionální přípravy tři dimenze:

*teoretická (vědomostní)*

*praktická (dovednostní)*

*osobnostní (hodnotová)*

Teprve vzájemné propojení onoho trojúhelníku „vím, umím, chci“, může vytvořit profesně dokonalého učitele, který bude připraven i k realizaci změn v učení i školství.<sup>15</sup>

Pedagog by si měl uvědomit, že skrze své hlásání je schopen ovlivnit osobnosti žáků, a tím i budoucí podobu světa. Jeho role se tak mění a úloha „učit“, ve smyslu přednášet, zkoušet, vysvětlovat a poskytovat informace se střetává i s organizační a iniciační stránkou. S tímto je spojena také potřeba zpětné vazby a efektivita od studentů.

Učitel se stává průvodcem v poznávání světa a je tedy důležité, aby měl schopnost empatie. Měl by to být člověk milující děti, který nachází radost ve styku s nimi, umí s nimi vycházet, zná jejich nitro a nezapomíná, že on sám byl také dítětem. I zde se nachází potřeba celoživotního vzdělávání, tedy poznatky nejnovějších trendů a výzkumů.

Je nezbytné práci a námahu na žáky kladenou opodstatnit, zdůvodnit organizaci konané práce, povzbuzovat i uváženě kárat či trestat. Dodávat sebevědomí, jistotu a chuť do další práce, inspiraci. Mít schopnost jednoduše i poutavě přednést a vysvětlit. Hledět do budoucna a tvořit za pomoci dětí perspektivu našeho národa a státu.

## **4.2 Žáci, studenti**

### **4.2.1 Osobnost žáka**

Pro výchovu jedince je třeba rozlišit předpoklady, jež sestávají z fyzických a psychických presumpcí i vrozených a získaných vlastností. K fyzickým patří především tělesná zdatnost, zdraví, motorika a koordinace, jež souvisejí s výkonností v učebním procesu. K těm psychickým pak schopnosti a nadání pro určitou činnost. Proto je ve výchovně-vzdělávacím procesu nezbytné zajistit podmínky, ve kterých se schopnosti budou moci vytvářet a dále rozvíjet. Tento proces je dále základem pro osvojení vědomostí, dovedností a návyků, jež jedinec využije jak ve škole, tak i mimo ni. Schopnosti, na rozdíl od vědomostí, jsou trvalejší charakteru, ale jejich utváření je o to pomalejším procesem.<sup>19</sup>

Aktivizujícím činitelem rozvoje schopností jsou zájmy. Jedná se o kladný vztah jedince k určité oblasti předmětů nebo činností, jež je trvalejšího charakteru. Zájmy jsou zvláštním druhem motivace. Motivace jako proces je kognitivním zpracováním situace realizovaný v chování, jehož iniciátorem je motiv, tedy funkční prvek osobnosti, který určuje směr a intenzitu jejího chování.<sup>16</sup>

Učitel musí se schopnostmi a motivací umět pracovat, aby tak mohl dosáhnout svého cíle a výsledku učení, čímž jsou žákovy vědomosti a dovednosti.

#### 4.2.2 Nadání a talent

Václav Fořtík definuje schopnosti jako individuálně-psychologické vlastnosti osobnosti, jenž jsou podmíněné pro úspěšné vykonávání jisté produktivní činnosti.<sup>16</sup>

Předpokládá se, že se schopnosti utvářejí na základě vloh, které chápeme jako vrozené anatomicko-fyziologické zvláštnosti organismu. Úroveň a stupeň rozvoje schopností pak vyjadřují pojmy talent a genialita. Nadání může být pak chápáno z různých pohledů. Může se jednat o souhrn schopností, které podmiňují možnosti jedince, úroveň a vlastnosti jeho činnosti, či se může jednat také o rozumový potenciál neboli inteligenci.

Talent je možné definovat jako vysokou úroveň rozvoje schopností, především pak speciálních. S tím je spojena také originalita přístupu k tvorbě.<sup>16</sup>

Z výše uvedených definic vyplývá, že ačkoli jsou tyto pojmy často vědci diferenciovány (někdy se nadáním označují vysoké intelektuální schopnosti a talentem ve spojení s výjimečnými výkony ve sportu nebo umění), je možné je použít jako synonyma, tedy označení pro totéž.

Jakýmsi aktivizujícím faktorem rozvoje schopnosti jsou zájmy. Ty zajišťují kladný vztah člověka k určité oblasti předmětů nebo činností.

Zájmy jsou specifickým druhem motivace. Motivace jako proces je kognitivním zpracováním situace realizovaný v chování, jehož iniciátorem je motiv, funkční prvek osobnosti, který určuje směr a intenzitu jejího chování.<sup>13</sup>

Učitel se schopnostmi a motivací pracuje a dosahuje tak rozvíjení žákových vědomostí a dovedností.



## 5 SOUTĚŽE ŽÁKŮ ZUŠ

Soutěže a přehlídky jsou dle předních odborníků z řad pedagogů považovány za zásadní nástroj ve vzdělávacím procesu, podle kterého je možné identifikovat talentovaného či nadaného žáka v nejrůznějších oborech, profesích i věkových skupinách.

Jedná se o časově nenáročnou, ekonomicky šetrnou a nejčastěji používanou formu. Školský systém je v podstatě založen na motivaci a srovnávání, jak se daří žákům zvládat danou látku nebo si osvojit znalosti, které žák nabyt mimo školní výuku. K tomuto účelu zde, již více jak šest desítek let, existuje v základním i středoškolském vzdělávacím systému soutěží.<sup>21</sup>

Pravidelně, každým rokem, vyhlašuje Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (dále jen MŠMT) a uveřejňuje ve svém Věstníku MŠMT seznam cca 150 celostátních soutěží, které jsou rozděleny na tři typy :

*skupina soutěží vyhlašovaných MŠMT – typ - A (cca 30 - 40 soutěží)*

*skupina soutěží spoluvyhlašovaných MŠMT – typ – B (cca 70 – 80 soutěží)*

*skupina soutěží doporučených školám k účasti – typ – C (cca 40-50)<sup>22</sup>*

Soutěže typu A vyhlašuje MŠMT jako jediný vyhlašovatel (dle § 3 odst. 1 vyhlášky č. 55/2005 Sb., o podmínkách organizace a financování soutěží a přehlídek v zájmovém vzdělávání). Soutěže typu B vyhlašuje MŠMT spolu s dalším vyhlašovatelem (případně s dalšími vyhlašovately), který (kteří) se na realizaci soutěže finančně podílejí (dle § 3 odst. 1 vyhlášky č. 55/2005 Sb.) Ministerstvo bude zmíněné typy financovat do výše, kterou mu umožní rozpočet na rok 2014.

Soutěže typu C jsou celostátního resp. nadregionálního charakteru, na jejichž finančním zabezpečení se MŠMT nepodílí, pouze o jejich existenci informuje.<sup>22</sup>

Ministerstvo také vytváří tzv. Dotační program pro podporu soutěží a přehlídek v zájmovém vzdělávání, který mimo tvorby a zveřejňování již zmíněných soutěží, zařazuje do své práce také rozdělování finančních prostředků určené na podporu jednotlivých soutěží (každoročně cca 34. mil. Kč) a rozdělení financí na účast týmů ČR na mezinárodních soutěžích. Tento dotační program je vyhlašován MŠMT každoročně v dubnu.

Takto jsou prezentovány i soutěže určené pro základní umělecké školy, jenž jsou zařazeny do speciální kategorie „Umělecké soutěže“ dle jednotlivých oborů. V rámci každé disciplíny se rozlišují věkové kategorie.

Často se jedná o národní charakter soutěžení, kterému předcházejí školní (základní), okresní, regionální a krajská kola. Tento rok se v rámci našeho oboru DT nabízí dvě soutěže typu A, jedna typu B a dvě typu C, viz:

- A 1. Soutěže žáků základních uměleckých škol (46. ročník)  
Přehlídka výtvarných oborů v jejímž rámci se koná seminář, vernisáž a je zde také možnost účastnit se na nepovinném tématu „Velké maličkosti“.
- A 2. DANIEL  
Je literární, historická a fotografická soutěž na téma holocaust a jeho reflexe, rasové problémy v současné ČR a problém soužití různých etnik v ČR (11. ročník).
- B 1. Školní časopis roku 2014 (8. ročník)  
Soutěž tištěných i online periodik žáků ZŠ i SŠ, DDM, oddílových časopisů.
- C 1. Máme rádi přírodu (20. ročník)  
Je výtvarnou, literární a fotografickou soutěží, zabývající se problematikou ochrany přírody a rozvoj pozitivního vztahu k ní.
- C 2. Příroda objektivem – Roční proměny (3. ročník)  
Jedná se o fotografické vnímání tuzemské přírody pomocí klasické a digi. foto. <sup>22</sup>

V nepřeberném množství 150, není výběr právě veliký. Stále totiž převládají nabídky pro výtvarné obory, jenž multimediální předmět ještě nepřidali do své nabídky. Přesto je však možné volit z široké a zajímavé tématické škály.

Soutěže jsou vítanou příležitostí prezentace žáků i školy samotné. Zdravou soutěživost je nutné podporovat. Je třeba zdůraznit, že žák při tomto procesu dosahuje prvotřídních výsledků s potřebou vydat ze sebe to nejlepší. Mnohdy tak odkryje i skryté možnosti. Tato motivační forma je velmi úspěšná a oblíbená nejen u žáků, ale také pedagogů. Často se pak stává, že ambiciózní učitel prezentuje své návrhy a myšlenky skrze studenta. V tomto případě pak nesoutěží děti, ale učitelé mezi sebou. Toto je jeden z důvodů, proč se někteří pedagogové odmítají soutěží účastnit. Není však tento fakt příkladem špatné osobnosti pedagoga, pokud nedokáže nechat svého studenta svévolně pracovat, aniž by jej svými nápady ovlivňoval?

Výsledky v soutěžích jsou důležitým měřítkem i pro samotné školy. Je považováno, čím více má škola úspěšných žáků a čím vyšší jsou jejich ocenění, tím je hodnocena kvalitněji. I proto se školy snaží maximálně zapojovat do soutěží a doslova bojovat o přední místa.

V minulém roce (2012/2013) se DT zúčastnila soutěže o Nejlepší školní časopis roku, kde získala 1. místo v kategorii I. a II. stupeň ZŠ. Toto ocenění znamenalo obrovský úspěch. V tomto roce byl obor nově otevřen a žáci se poprvé seznamovali s grafickými

programy, technologiemi a fotografickými přístroji. Periodikum vytvářeli v rámci výuky. Důležité je zmínit, že texty i fotografie jsou autorské. Zpočátku byly vypracovány návrhy layoutu, který byl následně sázen, dotvářen, upravován, celkově korigován přes korektury až do finální verze. Tiskovina byla po vytištění dále distribuována na místa určení a představena na prosincové výstavě oboru, jenž probíhala v galerii Jacques za účasti starosty Věslava Michalika i ředitelky školy. Fakt vrcholného úspěchu, již v začátcích studia způsobil naprosté ohromení. O našem úspěchu se psalo i v místním (Dolnobřežanský) občasníku, který je donášen do každé schránky. Věhlas se takto šířil skrze Dolní Břežany, což mimo jiné zapříčinilo i nárůst poptávky po oboru.



Obrázek č. 3: Získaný diplom v prestižní soutěži



Obrázek č. 4: Titulní strana našeho časopisu Digi art



Obrázek č. 5: Ukázka vnitřní strany našeho časopisu Digi art

## 6 ANALÝZA TRHU OBDOBNÝCH OBORŮ

Zkoumání preferencí a možností nově nabízeného oboru, bude využito k tvorbě správné osnovy i celkového učebního přístupu, čímž bude dosaženo uspokojení cílové skupiny, jíž jsou žáci od 10 do 15 let. Díky tomuto faktu se stane práce efektivnější, zajímavější a atraktivnější také pro uchazeče o studium. Pozitivním vnímáním se také zvýší celkové myšlení žáka, jeho pohled na studium a bude tak i lépe přijímat a vstřebávat poskytované informace.

Analýza je zaměřena na Středočeský kraj a Prahu, jenž jsou pro ZUŠ Harmony sousedy i nepřímými konkurenty. Z celkového množství ZUŠ v naší zemi (502), působí ve Středočeském kraji 54 institucí, z nichž sedm nabízí Multimediální obor. Pro Prahu je toto číslo také sedm z celkových 36 ZUŠ, které zde aktivně provozují svou činnost.

### **Řazení dle krajů:**

Středočeský kraj (6.1)

Praha (6.2)

### **Kladené otázky:**

Jak dlouho u Vás existuje obor Multimediální tvorby (dále jen MT)?

Je zajištěna oddělená výuka předmětu MT či je vložena předmětu VO?

Jak výuka probíhá a jaké prostředky jsou používány?

Jak staří jsou žáci navštěvující obor?

Prezentují se žáci oboru na výstavách či soutěžích?

Vytvářejí v rámci oboru nějaký celistvý produkt určený ke zveřejnění?

Jaká je poptávka po tomto oboru?

## 6.1.1 ZUŠ LEDEČ NAD SÁZAVOU

### Multimediální tvorba

Od září 2012 nabízí Základní umělecká škola Ledec nad Sázavou (jako první v kraji Vysočina) nové studijní zaměření Výtvarného oboru – Multimediální tvorba. Během studia získávají žáci zkušenosti s jednotlivými médii a jejich prostředky. Prostřednictvím etud, úkolů, a projektů rozvíjejí své praktické dovednosti a jsou vedeni k sebevyjádření v oblasti počítačové grafiky, grafického designu, digitální fotografie, animace a videa. Programy, jenž jsou žáky využívány ke studiu jsou například:

FAST STONE Image Viewer (úpravy fotografií),  
FAST STONE Photo Resizer (úprava fotografií ve velkém množství),  
SCRIBUS a InDesign (sazba a typografie),  
INKSCAPE a Illustrator (vektorová grafika),  
GIMP a Photoshop (bitmapová grafika a úprava fotografií),  
WINDOWS MOVIE MAKER (tvorba a editace animace a videa),  
AUDACITY (nahrávání a editace zvukových stop),  
VLC media player (program na přehrávání videa).

Dále je pracováno se speciální fotografickou technikou ve formě zrcadlového fotoaparátu. Ten je značky Nikon D3100 s objektivem 18 – 55 mm. Programy poskytované legálně a zdarma jsou rodičům žáků k dispozici ke stažení na webových stránkách. Stejně tak zde učitelka oboru uveřejňuje své poznatky z fototechniky a rady pro nejlepší koupi. Prezentuje tak své znalosti a napomáhá i k domácí a samostatné tvorbě.

Na webových stránkách pak také dále uveřejňuje důležité informace z výuky viz: Jednoduchá úprava videa a audiostopy, Vektorová/bitmapová grafika, barevné modely, vzorníky, Začínáme s animací, techniky animace, Fotografické základní pojmy, Jak a kde brát obrázky a nekrást, Návod na tvorbu grafiky, Zajímavé odkazy a blogy, aj. Tyto odkazy jsou velmi užitečné, pokud například žák pracuje i doma a neví si rady. Vybízí též ke stažení programů zdarma, jenž jsou obdobné těm, se kterými se pracuje při výuce. Využívá se tak potencialu, který budou žáci rozvíjet i mimo vzdělávací instituci.

Kromě zvládnutí techniky a tvorby nabízí multimediální tvorba také činnosti receptivní a reflektivní, zejména v aktivním vnímání a interpretaci současného volného i užitého umění. Žáci také často vyrážejí tvořit do přírody a jednou za měsíc je pro ně připraveno promítání zajímavých filmů (Klubík).

K prezentaci děl, využívají žáci webové stránky školy a dále pak také kanál You Tube, kde zveřejňují svá videa, animace i fotografie. Tato forma propagace je velmi zajímavá, využívá nových možností a pozitiv populárních a oblíbených kanálů, díky nimž si mohou získat mnoho zájemců i obdivovatelů.

Studijní zaměření je vhodné od 10 let a starší. Aktuálně však třída sestává ze středoškolsky vzdělávaných studentů. Je nutné zmínit fakt krátké existence oboru, zatím tedy není známo, jak by bylo nakládáno s výukou s mladšími žáky.<sup>23</sup>



Obrázek č. 6: Ukázka prací fotografie



Obrázek č. 7: Ukázka prací graf design (koláž)

### 6.1.2 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA NOVÉ STRAŠECÍ

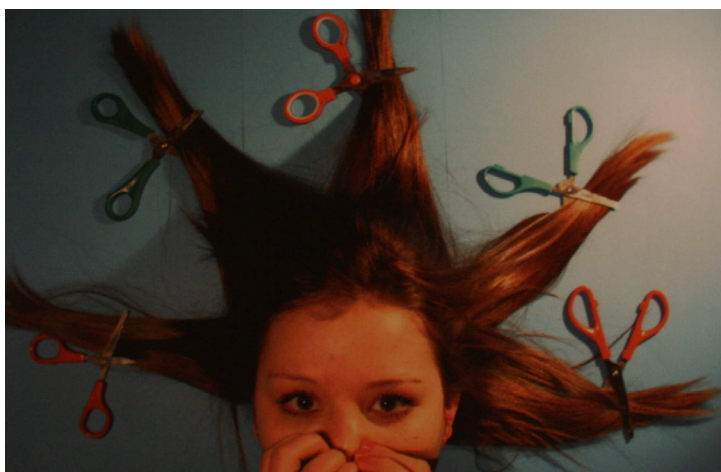
obor Fotografie

Zaměřuje duchovní potenciál žáka k vnímání, poznávání a interpretaci jevů. Kultivuje jeho imaginaci, tvořivost, fantazii a výtvarnou citlivost. Rozvíjí schopnost rozeznat psychologické účinky viděného a fotografické možnosti, které je zvýrazňují, vede

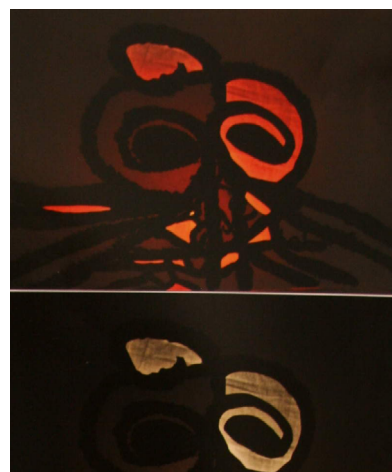
k souladu mezi námětem, jeho obsahem a zpracováním. Obor se aktivně účastní soutěží a pořádá výstavy již od roku 2007, kdy tento obor vznikl. Aktivně se tak podílí a rozvíjí svůj potenciál v rámci obce i kraje. Jedná se zejména o pronajaté, či zapůjčené prostory, kde obor vystavuje svá díla.

Věk zájemců o toto studium není omezen. Do tohoto oboru jsou však zařazováni starší žáci od 16 do 18 let, kteří tedy absolvují II. stupeň výtvarného oboru. Absolventi tohoto cyklu ukončují studium absolventskými pracemi. Výuka probíhá vždy ve 3 vyučovacích hodinách týdně. Na rozdíl od našeho konceptu jsou tedy žáci opět starší.

Výuka probíhá na klasických digitálních fotoaparátech pořízených školou, které přes své podceňování vytváří neuvěřitelné záběry. Má tak stále mnoho uchazečů, toužících se stát velkými a slavnými fotografy. Své výtvary pak uveřejňuje na stránkách školy a srze portál rajče.cz. Existence oboru pokračuje v setrvačnosti od počátku zavedených plánů a programů.<sup>24</sup>



Obrázek č. 8: Ukázka z výstavy



Obrázek č. 9: Ukázka z výstavy 2

### 6.1.3 ZUŠ B. M. ČERNOHORSKÉHO NYMBURK

obor Práce s novými médii

Tento obor obsahově nabízí objektovou a akční tvorbu, jen definuje jako prožitkové aktivity reagující na nezvyklé zážitky, smyslové podněty, na pocity, vztahy a vznikající postoje navazuje jejich výtvarný přepis a hlouběji je ukotvuje. Objektová tvorba pomáhá žákům přiblížit se realitě – materiálu či nalezenému předmětu, nebo vytvářet nová prostředí. Postupy akční tvorby se vztahují k jedinci a k jeho situaci ve světě, k vnímání sebe sama nebo k prožívání kontaktů s druhými. Akční tvorba má multimediální charakter. Žáci



se vyjadřují gestem či pohybem, prožívají hudbu a její rytmus, proměňují svou identitu atd. Mimo tuto tvorbu, jenž by se dala přirovnat uměleckému stylu Land art, zahrnuje obor také digitální fotografii, jejíž tvorba není známa. Celkově se ZUŠ v Nymburku zaměřuje na rozvíjení ostatních oborů, které aktivně účastní pěveckých, dramatických soutěží, v nichž zaujímají přední místa. Také výtvarná oblast se podílí na svém rozvoji především pomocí realizací a výstavy prací žáků v místní městské knihovně. Avšak práce s novými médii, jakoby neexistovala. O její existenci hovoří pouze malá zmínka v rámci oboru výtvarném, ale specializovaní učitelé, či uveřejněná díla ve fotogalerii známa nejsou.

Studium je údajně umožněno žákům od šesti let. Díky nespolupráci školy s tímto výzkumem, bohužel není známo více informací. Ze získaného ŠVP školy, je zřejmé, že obor vznikl v nedávné době a jeho působení a definice se ještě nestihla zaznamenat do školního vzdělávacího programu. Lze pouze vyvodit z doposud známých a získaných zpráv, že obor nefunguje a nijak své působení nešíří ani nejsou zřejmé známky potřeby tuto situaci změnit.<sup>25</sup>

#### **6.1.4 ZUŠ ŘEVNICE**

##### Digitální fotografie

Obor digitální fotografie byl poprvé otevřen roku 2008/2009. Jedná se tedy o relativně zavedený profil, který již od počátku lámal rekordy v úspěšnosti. Každoročně se účastní soutěže „Lidická růže“ v kterém se pravidelně umisťují na předních místech. Největším dosavadním úspěchem se stalo vítězství v mezinárodní fotografické soutěži studentů KHKISAC v Honkongu, konané v roce 2011. Žáci se tedy účastní školských, regionálních, národních i mezinárodních soutěží, v nichž se umisťují na vysokých příčkách.

Výuka samotná probíhá klasicky jednou týdně po třech vyučovacích hodinách. Účastní se jí 10 žáků, což je zároveň maximální kapacita oboru. Poptávka po něm je však o 30 % vyšší, než je možné pojmout, což je údajně problém i ostatních oborů.

Věk žáků se pohybuje od jedenácti let. K přijmutí na obor musí předcházet absolvování oboru výtvarného zaměřeného na plošnou tvorbu, jenž s fotografií úzce souvisí.

Studenti se prezentují také ve školním časopise zvaný TAMTAM, kde mají svou rubriku, v níž zprostředkovávají informace o aktuální i chystající práci. Zvyšují tak povědomí o svém oboru viz:

Žáci obor digitální fotografie pracují v letošním školním roce jak na standardním výukovém programu, který zahrnuje například portrétní fotografii, zátiší, krajinu, světelné stopy různých dynamických objektů, tak na provázání statického zobrazování

s videotechnikou formou malých videoklipů a dokumentů, které žáci samostatně koncipují i realizují a ověřují si tím základy obrazové řeči, střihu, scénáře a návazných profesí. Velmi pozitivně probíhá spolupráce s kolegy výtvarného oddělení, kde si žáci mohou ověřit svoje schopnosti v jiných typech zobrazování.

Předpokladem pro přijetí je zájem o fotografii a úspěšné složení talentových zkoušek, kde uchazeč předloží cyklus fotografií.<sup>26</sup>



Obrázek č. 10: Výherní snímek v Hongkongu



Obrázek č. 11: Ukázka práce z hodiny (rychlost)

### 6.1.5 ZUŠ VELKÉ POPOVICE

#### Fotografie

Hlavním cílem samostatného oboru fotografování je získat a podpořit zájem žáků o fotografickou tvorbu. Žáci se hravou formou seznámí s funkcí fotoaparátu, jejich využití i problematikou, rozvíjí si tvořivost a fantazii.

Předmět v tuto dobu navštěvují děti v průměrném věku dvanácti let, kteří se s touto sférou pomalu seznamují. Obor byl otevřen v nedávné době a tak lze účastníky považovat za malé začátečníky, kteří se již naučili základní pojmy týkající se oboru a dokáží popsat části fotoaparátu. Ke své práci používají klasické digitální fotoaparáty, s jejichž pomocí vytvářejí zajímavé scény.

Škola dlouhodobě organizuje festival k závěru školního roku „Slunovrat“, podílí se na akcích Pivovaru Velké Popovice, spolupracuje na projektech na zámku Berchtold Kunice. Účinkuje na akcích pořádaných obecním úřadem Velké Popovice. Účastní se mezinárodní soutěže Českého rozhlasu a celosvětové soutěžní přehlídky dětského výtvarného

projevu v Památníku Lidice. Pravidelně jejich žáci reprezentují školu při soutěžích ZUŠ v dalších soutěžích pořádaných různými organizacemi (ČSZ, Aperio aj.). Těchto akcí se účastní také fotografové, kterým je tak dána možnost tvorby v zajímavých prostředích.

K tomuto oboru je úzce avšak nepřímo připojen i předmět teorie a dějiny fotografie, jenž je sám o sobě fungující naprosto netradiční. V rámci předmětu Teorie a dějiny fotografie se žák také seznamuje s historií a vývojem fotografie a fotografických přístrojů a jejich funkcí. Doplnuje tedy předmět fotografování, ale v jeho rámci studenti netvoří umělecká díla, ani se jinak umělecky nevyjadřují.

Fotografie ve Velkých Popovicích se nachází před svým rozpučením, v tuto chvíli lze konstatovat, že se pomalu rozvíjí a děti nemají možnost velkých experimentů z hlediska používané techniky. Přesto však může své žáky k leccemu přimět, dovést a naučit.<sup>27</sup>



Obrázek č. 12: Ukázka práce z hodiny (makro)



Obrázek č. 13: Ukázka práce z hodiny (makro)

### 6.1.6 ZUŠ VRANÉ NAD VLTAVOU

#### Multimediální tvorba

Zde se naskytla jedinečná situace, kdy je předmět Multimediální tvorba součástí v I. stupni studia Plošné a Prostorové tvorby.

Plošná tvorba zahrnuje kreslířské, malířské a grafické reakce na skutečnost, na život nebo na niterný svět žáků. Je postavena na objektivně volené tematice, která obohacuje dětské myšlení i emotivitu. V souvislosti s tématem žáci poznávají výrazovou svébytnost linií, barev a tvarů ve vlastní volné a užitě tvorbě, v pozorování a v prepisu reality nebo v kontaktu s výtvarným uměním. Soustředěný zájem vzbuzuje i experimentace s materiály, nástroji nebo postupy, která rozvíjí tvořivost a fantazii. Způsoby vyjadřování navazují

jak na klasické výtvarné postupy, tak na kombinování technik, které mnohdy dospívá až k přesahům mezi plošnou a plastickou tvorbou.

Prostorová tvorba učí žáky odlišnému způsobu výtvarného myšlení. Vedle prostorového uplatnění linií, barev a tvarů vystupuje do popředí role světla a stínu, objemů, plastických kontrastů a materiálových kvalit. Volná tvorba nejčastěji spočívá ve výtvarné experimentaci v řešení drobných sochařských skic. Je závislá nejen na obsahu námětu a na výtvarné úvaze, ale i na zvoleném postupu – modelování, tvarování, konstruování. Významnou roli hraje i vztah žáka k materiálu a jeho zručnost.

Tato tvorba je dále doplněna objektovou a akční tvorbou v jejímž rámci se vytvářejí instalace, street art a land art.

Na II: stupni se tedy Multimediální tvorba odděluje a profiluje jako samostatný předmět se zaměřením na digitální technologie. Zde se pracuje s filmovým řemeslem, kdy se žáci učí ovládat kameru, fotoaparát, dále pak například stříhat a pracovat s animačním softwarem. Opět novým pojetím MO (multimediálního oboru) je zaujetí kamerou a animačními programy, což spojuje mnoho oblastí a všestranně tak působí žáky, na místo přesné profilace. Do budoucna si tak malý umělec může zvolit svůj další směr.

Tento obor vznikl v letech 2009/2010 a těší se vysoké oblibě zejména starších adolescentů ve věku patnácti let a výše. Bohužel se však jako samostatný obor neúčastní veřejných soutěží, není tedy možné srovnání s ostatními.<sup>28</sup>

### **6.1.7 ZUŠ HARMONY DOLNÍ BŘEŽANY**

#### **Digitální tvorba**

Tento obor se poprvé otevřel v září 2012. Účinkuje tak v obci Dolní Břežany již druhým rokem a stále nabývá na oblibě. Jedná se o samostatný předmět v němž je vyučována digitální fotografie, práce ve Photoshopu, grafický design a typografie, tvorba comicsu, letáku a tiskovin. Jsou zde tedy propojeny tři sféry, jenž se vzájemně podmiňují a doplňují. Výuka probíhá na počítačích Mackintosh, k nimž byly připojeny programy, které se dnes v hojné míře používají v kvalifikovaných reklamních a grafických agenturách či vydavatelských domech. Jsou jimi Adobe InDesign, Illustrator a Photoshop. InDesign sloužící pro tvorbu jakékoli tiskoviny od letáku po knihu, tedy zejména práci s typografií, Photoshop umožňující zdánlivě neuskutečnitelné přeměny s bitmapovými obrázky a Illustrator jako vektorový software, jenž dopomáhá například k výrobě logotypů.

Do foto vybavení byl poskytnut zrcadlový fotoaparát Canon EOS 5D. Díky jeho vysoké profesionalitě je možné experimentovat a využívat jeho funkcí k větší tvořivosti,

jenž dovolí malbu světlem, rozfázování a zachycení pohybu v různých fázích i formách nebo portréty stylem High key či Low key.

Obor navštěvuje osm žáků ve věku jedenáct až čtrnáct let, více míst jedna třída nemůže poskytnout vzhledem k počtu počítačů. Tito se účastní nejruznějšího fotografických soutěží, určené nejen pro děti, ale obecně pro amatéry a lidi, jenž se zajímají o tuto uměleckou sféru. Dále, v rámci svého předmětu, vytvářejí školní časopis, s nímž se prezentují na krajském i mezinárodním kole soutěže O nejlepší školní časopis roku, kde zabírají přední místa. Toto periodikum je také roznášeno na vybraná místa v obci, čímž se dále zajišťuje informovanost o existenci oboru.

Jejich tvorba je dále uveřejňována v místním občasníku, jenž se dostane do každé schránky v obci. Zde mají vyhrazenou jednu stranu, kde se popisuje aktuální dění spolu s fotografiemi dokumentující tvorbu. Každoročně v jednotlivých semestrech jsou v místní galerii pořádány výstavy výtvarného oboru a digitální tvorby, jenž jsou doprovázeny hudebními představeními. DT pořádá také workshopy s profesionálním fotografem Martinem Faltusem, jenž jsou zdarma dostupné studujícím i návštěvníkům.



Obrázek č. 14: Ukázka práce z hodiny (makro)



Obrázek č. 15: Workshop na téma portrét

### 6.2.1 VESELÁ ŠKOLA/CÍRKEVNÍ ZÁKLADNÍ A ZUŠ

Praha 1

Škola vidění – základy fotografie

Doslova koukat – vidět – zaznamenat – předat. Výběr, aranžování, kompozice, osvětlení, zásady. Jak správně tvořit a přemýšlet, aby bylo dosaženo cíle. O tom a mnohém dalším se žáci v oboru vzdělávají.

Předmět započal své šíření umění dětem v září roku 2010. Věk studentů se pohybuje od šesti do jedenácti let, tedy 1. až 6. třída. Doposud se jen málo prezentovali na veřejnosti, tento rok však chystají velkou výstavu a projekci, kde se mají návštěvníci přesvědčit, zda se povedlo žákům dosáhnout svého vytyčeného cíle.

Práce a fotografie žáků nejsou k dispozici a vzhledem k velmi nízkému věku studentů je těžké jakkoli posuzovat jejich záměry, postupy a celkové pojetí. Také díky absenci a nedoručitelnosti poptávajících mailů v rámci analýzy lze soudit, že tento obor není v současné době funkční.<sup>29</sup>

## **6.2.2 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA MUSIC ART FAKULTNÍ ŠKOLA UNIVERZITY KARLOVY V PRAZE**

Praha 4

Digitální fotografie

Tento předmět je vyučován na pobočkách ZUŠ na Praze 5 Barrandov a Praze 10 Dubeč. Obor Digitální fotografie nabízí dětem příležitost naučit se pracovat s digitálním fotoaparátem bez okouzlení technikou a hlavně - s výtvarným záměrem. Žákům jsou postupně předkládány možnosti práce s fotoaparátem, základní pravidla a postupy bez jejichž znalosti se neobejde žádný z uměleckých fotografů. Cílem výuky není naučit děti technicky ovládnout veškeré funkce fotoaparátu, ale hlavně rozvinout v nich cit pro kompozici a především - naučit je uvažovat nad motivem, se kterým pracují. Důležitou částí výuky je práce na dalším zpracování fotografií v počítači v grafických programech - nejen jako součást postprodukčních úprav, ale také výtvarným nebo hravým směrem. Žáci různými způsoby využívají možnosti manipulace s digitálním fotografickým materiálem do podoby fotomontáže nebo úpravu svých fotografií tak, že se z některých fotek stávají spíše výtvarné grafické kompozice, které však tématy zůstávají blízké jejich věku.

Žáci v průměrném věku jedenácti let, absolující I. ročník, své vědomosti doplňují také o základy počítačové grafiky. Tento předmět je zahrnut do výuky právě až v postupujícím I. ročníku, jenž navazuje na přípravnou výtvarnou výchovu.

Práce a výtvarná díla studentů nejsou k dispozici. Není také známá účast na soutěžích či jiných přehlídkách, kde by se obor případně prezentoval.<sup>30</sup>

### **6.2.3 ZUŠ ADOLFA VOBORSKÉHO**

Praha 4, Modřany

Multimediální tvorba

Předmět je zaměřen na reflexi používání médií v současném umění. Seznamuje žáky s audiovizuálními projekty, soundartem, site specific uměním, webartem, multimediálními instalacemi. Zahrnuje animační workshopy, kdy se žáci učí vytvářet krátké filmy, ať už s použitím fotografií, nebo cestou ploškové nebo kreslené animace. Zahrnuje seznámení žáků se základními způsoby pořizování zvukových záznamů a možnostmi jejich použití.

Výuka probíhá kolektivně při počtu maximálně 15 žáků ve skupině, kdy se studenti zařazují do skupin dle svých časových možností. Jejich věk se pohybuje v jednotlivých skupinách od sedmi do osmnácti let.

Obor se účastní pouze výstav pořádaných v rámci výtvarného oboru. Díla jejich tvorby tak není možné jinde shlédnout, čímž opět klesá celkové hodnocení předmětu.<sup>31</sup>

### **6.2.4 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA JIŽNÍ MĚSTO**

Praha 4

Výtvarný obor

V rámci výtvarného oboru s tradicí dosahující až do roku 1990, se žáci vzdělávají v mnoha uměleckých sférách viz: kresba, malba, grafika, modelování, keramika, počítačová grafika. Opět se výuky účastní děti ve věku sedm až osmnáct let. Největší poptávka je však od dětí, patřící do I. stupně (7-14 let). Pořádají výtvarné dílny, vystavují u nás i v zahraničí a dosahují výborných umístění v mezinárodních soutěžích. Obor má k dispozici dva ateliéry a keramickou dílnu, jenž v mnohém napomohou.

Předmět je však velmi široký svým pojetím a zmíněná počítačová grafika se v pracích neobjevuje. Tento fakt je zapříčiněn nedostatkem financí k pořízení potřebných technologií a k zajištění tak kvalitní výuky.

„V době, kdy Zušky hledají každou korunu, je to pro nás věc nereálná. Počítače s programy a to pro každého žáka, to znamená minimum 12 až 15 kusů a to je velký výdaj... Jestli někdo z kolegů vyučuje všechny děti na jednom počítači, tak je to ztráta času. Pokud se třeba dva žáci učí na dvou počítačích a ostatní mají jiné zadání, tak se jim věnuje dle mého velmi málo, jestliže chce dělat práci svědomitě a doopravdy něco naučit. Viděl bych jedině šanci u starších 15 let s tím, že si proberou učivo ze střední školy i v Zušce. Problém je, že na střední jsou počítačová specialisté a ti to děti naučí lépe než výtvarníci,

či výtvarní pedagogové, pro které je hlavní specializací kresba, malba, sochařina apod. Středoškolští kolegové si stýskají, že kresba a malba na uměleckých středních školách upadá a když si představím, že by i na Zušce měli žáci věnovat trojhodinovky počítači, tak to bude ještě horší. Vím, že počítačovou grafiku na některých Zuškách učí, je to na jejich zvažení.<sup>632</sup>

### 6.2.5 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA

Praha 5, Smíchov

Počítačová grafika a animace

Výuka probíhá v tří hodinových blocích dvou vyučovacích předmětů, kdy jedna lekce je zpravidla věnována jednomu typu činnosti. Vyučovací předmět Výtvarná tvorba – klasická média je zaměřen na malbu, kresbu, grafiku a modelování. Žáci se učí zacházet s vyjadřovacími prostředky jako je linie, tvar, barva, plocha, objem a prostor. Vyučovací předmět Výtvarná tvorba – nová média je zaměřen na nová média ve vizuální tvorbě, tedy na využívání grafických programů v PC, digitálních kamer a fotoaparátů ve výtvarném umění.

Oddělení má k dispozici vedle standardních pomůcek pro klasickou tvorbu i počítačovou učebnu umožňující práci s profesionálními grafickými programy a s internetem. Žáci se při výuce nových médií učí používat digitální technologie ke grafické či animační tvorbě a jejich prezentaci prostřednictvím webu. Žáci tvoří v bitmapových, vektorových i animačních programech (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe Premiere). K dispozici je digitální fotoaparát, scenery a tablety.



Obrázek č. 16, 17: Fotografie starších žáků (kresba dopracovaná v počítačových programech)



Obor je velmi poptáván, a to zejména děti ve věku deseti let a dále starších studentů, kteří dochází již na střední školy. Jejich tvorba je velmi rozmanitá a působivá. Studenti se aktivně účastní mezinárodních výstav, především pak každoročně v soutěži Lidice. Díky externím školským prostorám své práce aktivně uveřejňují a zprostředkovávají veřejnosti a dále stejně tak využívají sociální sítí, především Facebooku.<sup>33</sup>

#### **6.2.6 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA CHARLOTTY MASARYKOVÉ**

Praha 6

Výtvarná kultura

Výtvarný obor si klade za cíl poskytnout žákům co nejširší rozhled v oblasti výtvarného umění, vnímání a vyjadřování. Zaměření tohoto oboru v sobě proto zahrnuje práci s mnoha médii, která žákům pomáhají k všestrannému rozvoji jejich osobnosti. Cílem výtvarného oboru je tedy absolvent, který je schopen reflektovat svoje pocity, vjemy a úvahy, a který je současně schopen je transformovat prostřednictvím některého z výtvarných médií. Nedílnou součástí výuky je také průběžné seznamování s profesionální výtvarnou uměleckou scénou. Žáci se účastní komentovaných prohlídek výstav, výtvarných soutěží a jiných aktivit v rámci výtvarného oboru.

V rámci oboru se žáci vzdělávají ve sférách kresby, malby, grafiky, fotografie, plošné tvorby, objektové a akční tvorby, animace a výtvarné kultury.

Obor tradičně zahrnuje širokou škálu věkových kategorií svých žáků. Z výtvarných děl je však možné říci, že je tento široký okruh spíše směřován ke kresbě a malbě především.

Předmět se prezentuje každoročně v rámci školy pro děti v Mateřských školkách a sám pak pořádá výstavy ve školském zařízení. Jejich úspěchy a účasti na soutěžích však nejsou známy.<sup>34</sup>

#### **6.2.7 ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA PROSEK**

Praha 9

Fotografie a nová média

Fotografie a nová média je nový výtvarný obor, působící od září minulého roku, zaměřený na digitální fotografii a příbuzné obory jako jsou např. videoart nebo internetové umění. I když je hlavní důraz kladen na tvůrčí a osobitou výtvarnou práci, prostor je věnován i technickému a technologickému zvládnutí jednotlivých médií, především fotografie.

Výuka se skládá ze tří částí, které se vzájemně prolínají. První část je věnována praktickému zvládnutí média, druhá obsahuje teoretickou přípravu včetně úvodu do historie a teorie fotografie a třetí část tvoří práce na studentských projektech. Program je od počátku zaměřen na sledování moderních a progresivních trendů nejen v oblasti fotografie a elektronického umění, ale i současného umění obecně. I když je obor koncipován jako tříletý (pouze 2. stupeň), studenti vytváří každý rok nový projekt, který následně prezentují formou společné výstavy. Jako závěrečnou práci mohou vytvořit soubor fotografií, umělecké video, kreativní webové stránky nebo jiný druh umění logicky zapadající do výše uvedené specifikace oboru.

Obor má k dispozici počítače vybavené pro práci v profesionálních grafických programech, osvětlovací techniku, mobilní fotografické pozadí a fotografický stůl a moderní digitální fotoaparáty spolu s projekčním zařízením.

Zájemci a uchazeči o toto studium musí být starší třinácti let s prokazatelným zájmem o fotografii a současné umění. Po absolvování je připraven na studium na vysoké umělecké škole (příprava na přijímací zkoušky), fotografického učiliště či střední fotografické školy (doplňující studium).

Škola se o nový obor opravdu stará a zajišťuje vše potřebné pro kvalitní výuku. Jde však o zcela nový předmět, který se začíná prosazovat, proto nejsou známy aktivity na soutěžích. Studenti se pouze zapojují do výstav v rámci Výtvarného oboru.<sup>35</sup>



Obrázek č. 18: Černobílá fotografie



Obrázek č. 19: Portréty

## 7 VYHODNOCENÍ ANALÝZY

Z průzkumu vyplývá, že jen malé procento Základních uměleckých škol se zabývá inovacemi v poskytovaných službách. Multimediální obor skýtá širokou škálu možností, jak jej lze pojmout, avšak v Praze této možnosti nevyužívá z celkových fungujících škol celých 81 %. Ve Středočeském kraji je tomu pak dokonce v 87 %.

Je nutné konstatovat fakt, že široké procento z existujících multimediálních oborů, ve zmíněných lokalitách také nedokáže efektivně naložit se svou výukou. Zejména je patrná absence reprezentace a účast na soutěžích, jež jsou důležitými měřítky v posuzování kvality škol. Přispívá k tomu také celkově špatná informovanost o oboru. Je velmi těžké z webových stránek škol určit, jak je vlastně předmět veden, zda-li se v jeho rámci vyučují i jiné výtvarně-řemeslné práce, co mají děti při výuce k dispozici, či jaká je požadovaná cena. Toto je jistě nutné kritérium při výběru, jak z pohledu rodiče, tak i potenciálního studenta. Nejen informace, ale také fotografie a obrazové dokumentace ve většině případů chybí. I ony jsou důležitým měřítkem a předmětem zájmu, hodnotné a směrodatné při volbě budoucího studovaného předmětu. Zřídka se pak lze dopátrat přímo učitele, jenž je za předmět zodpovědný a stejně tak je nemožné zjistit jeho kvalifikaci a zkušenosti.

Zde je také podle prací studentů možné určit míru kreativity, jež se objevuje ve velké míře. Součástí výuky jsou ve většině případů také informace z technické stránky, popřípadě historie prostředku. Tyto poznatky jsou brány pouze povrchně, z pohledu toho nejdůležitějšího. Studenti tak dostávají větší prostor přemýšlení nad daným tématem a jeho zpracování. Vznikají pak zajímavá a oku lícící díla, za něž by se leckdy nestyděla ani Národní galerie.

Podle ředitelů ZUŠ, v nichž multimediální obory prosperují, je nutné vytvořit více míst pro studenty tohoto předmětu. Poptávka je prý velmi vysoká, bohužel však není pro žáky místo či dostatek přístrojů a techniky, jež je především zde velmi finančně náročná.

V úzkém výběru však vystávají i světlé body, jimiž je ku příkladu ZUŠ Ledec nad Sázavou či Řevnice a další (viz kap. 6), které ve výchově a vzdělávání budoucích umělců opravdu dominují. Skvělá informovanost a jednoduchost uživatelského rozhraní webových stránek seznamuje a podává ty nejdůležitější informace a pomocí odkazů se lze rychle dostat do světa výtvarných děl žáků, či kvalifikovanosti pedagoga. Hodnocení a úspěchy studentů na soutěžích školských, regionálních i nadnárodních jsou pečlivě uveřejňovány nejen na stránkách, ale také v publikacích školy. Například školní časopis, na jehož tvorbě se podílejí všechny obory je důkazem propojenosti jednotlivých předmětů a spolupráce dětí v nich studujících. Právě zde je uveřejňována jejich tvorba, zdary, v nichž se odrážejí jejich myšlenky, zkušenosti i názory.

Je důležité zmínit i spolupráci a sdílnost prosperujících škol. Ty, které se neparticipovaly, lze jednoduše zařadit dle hodnotících kritérií za méně vyhovující. Nechtějí poskytovat informace o oboru, čemuž lze přisoudit interní problém, či nefunkčnost oboru.

Nutno se z těchto poznatků poučit a inspirovat ve výuce DT. Zejména úspěšnost a vůbec účast na soutěžích velmi obor pozvedne v očích veřejnosti, tak je důležité podílet se na nich v hojnější míře než doposud. Ne však žáky odradit jejich přemírou. Je důležité vzbudit ve studentovi zdravou chuť soutěžit, být jedinečný, originální, avšak přemíra by jej mohla unavit a naopak odradit od podobných aktivit. Máme zde i motivaci, která žáky pohání dál a napomáhá tak k dosahování stále lepších výsledků. Opět však její nadmíra může způsobit jistou závislost, kdy pak mohou studenti odmítat klasickou formu výuky a považovat ji tak za zbytečnou a nudnou. Analýza také potvrdila hypotézu, že každý obor je pojat zcela jedinečně a nabízí se tak velmi různorodá škála jejich zaměření.

# PRAKTICKÁ ČÁST

## 1 CÍL

Cílem experimentální části práce je zjistit rozvoj znalostí žáků docházejících do oboru DT. Tento předmět byl na ZUŠ Harmony založen roku 2012. První žáci zde absolvovali školní rok 2012/2013 jako studenti 5. ročníku I. stupně studia. Dle RVP musí obor Multimediální tvorby začínat právě až zmíněným 5. ročníkem.

V roce 2012/2013 započalo studium šestnáct dětí, rozdělených do dvou skupin. Rozdělení bylo nutné z hlediska počtu počítačů určených k procesu studia, jejichž počet čítal pouhých osm. Aby byla zajištěna kvalifikovaná výuka, bylo nezbytné přiřadit ke každému přístroji pouze jednoho žáka.

V následující školním roce 2013/2014 opustili, z důvodu přechodu na další stupeň vzdělávání, studium tři žáci. Tyto místa byly však opět doplněny novými studenty. V tomto roce se tedy počet studujících v oboru DT nemění.

Zda nastaly změny, zejména ve znalostním rozvoji žáků, tudíž bylo nutné zjistit pro potřebu zpětné vazby, ale především pro tvorbu osnovy následujících let, smyslnost studia samotného. Tyto osnovy se v návaznosti na ŠVP mění. V tomto programu je nutné zajistit žákův postup, rozvoj a později i přípravu na následné talentové zkoušky na Střední školy, či jiné instituce zaměřené na výtvarné a umělecké vzdělávání.

Průzkum a jeho výsledky budou pečlivě prostudovány i samotným vedením školy. Bude takto zjištěno, zda žákům výuka něco přinesla, zda jejich znalosti a chování odpovídají studovanému ročníku, ale také zda-li je styl výuky i daná témata zajímavá, čemu dávají přednost, či co by si přáli změnit, doplnit i potencionální zájmy o rozšíření oboru o další média. Tyto informace umožní maximální přizpůsobení oboru studujícím dětem, čímž se pro ně toto vzdělávání zefektivní a nabyde na své atraktivitě i pro následující potencionální zájemce.

Výzkum bude probíhat na vzorku dvou skupin. Oběma bude předložen test, v němž budou prokazovat své znalosti. Test byl vytvářen na základě osnov oboru, které však korespondují se základními a pokročilými znalostmi z oboru grafického designu a fotografie. Byl rozdělen na oblast Grafiky a Fotografie. Pro studující žáky DT byly připraveny navíc podotázky týkající se samotného studia, potencionálních změn a spokojenosti s předmětem. Je důležité zmínit, že testování probíhalo v anonymitě, aby děti neměly strach z následného potrestání či pokárání.

Prvním zkoumaným vzorkem jsou žáci DT v celkovém počtu šestnáct. Aby byly získány znalosti od, touto oblastí nedotčených dětí, testy absolvovali žáci II. stupně míst-

ní Základní školy. Na tuto instituci byly testy za pomoci žáků DT odneseny a dále distribuovány do jednotlivých tříd. Výzkum probíhal od 25. 2. 2014 a byl ukončen 28. 2. 2014.

## 2 OSNOVA DT 2012/2013

Osnovy Digitální tvorby byly vytvářeny v návaznosti na Školní vzdělávací program, především však s předpokladem úspěchu a očekávání zájmu ze strany respondentů. Už v těchto prvopočátcích bylo potřeba se opřít o reálné podklady, fungující, zaběhnuté tendence. Bylo tímto přihlédnuto k obdobným oborům a jejich pojmům učebního plánu.

Osnovy byly podrobně rozpracovány mnou, jako lektorkou oboru, na jednotlivé týdny, v nichž jsou zaznamenána jednotlivá témata.

### ZÁŘÍ

Seznamujeme se s fotografickou a grafickou technikou.

K dispozici máme fotoaparát Canon EOS 5D a Canon SX10 IS, na kterých se děti v praxi učí základní techniky a jejich možnosti využití. Během hodin je probrána i historie fotografie a jaké vynálezy ji musely nutně předcházet. Teorie je podávána spíše formou ukázek, videí a zajímavostí pro lepší zapamatovatelnost a zpestření. Postupně takto probereme jednotlivé režimy „automatické i manuální“ spolu s důležitými termíny jako je: ISO, čas, clona, či hloubka ostroty. Na konec se seznámíme také s grafickými programy Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, kde si představíme jejich dovednosti, výjimečnosti, jedinečnost či preference. Opět je vyučování doprovázeno historií softwarů a internetu.

### ŘÍJEN

Tento měsíc se budeme zabírat kompozicí. Budeme si povídat o skladbě obrazu, vysvětlíme si princip role, rytmu, symetrie, kontrastu, proporce. Prakticky si vyzkoušíme působení lineární kompozice, tonální a barevné expozice, které jsou neodmyslitelně spjaté s psychologií barev. Barvy jsou velmi emočními činiteli a tak se jejich působení pokusíme fotografií vyjádřit. Budeme dále pokračovat perspektivou a nejlepšími kompozičními metodami, které taktéž působí na lidské smysly a lze s jejich pomocí sdělit opravdu mnohé. Tyto oblasti podnítíme v přírodě, kde se budeme soustředit na krajinářskou fotografii. V druhé polovině měsíce budeme experimentovat se zajímavým vyjádřením prostoru za využití ptáčích a žabích perspektiv. Na pořízených snímcích budeme analyzovat vzniklou atmosféru a zvolíme nejpovedenější snímek měsíce.

## LISTOPAD

Listopad bude probíhat ve znamení světla a jeho efektů. Naučíme se používat umělé světlo a nahlédneme do problematiky jeho měření. Na jednotlivých fázích dne si vysvětlíme pojmy jako jsou Modrá a Zlatá hodina a pokusíme se je zachytit. Budeme experimentovat s podexpoziční a přeexpoziční ku našemu prospěchu. Čekají nás portréty technikami High key a Low key, díky nimž dosáhneme vysoce uměleckého pojetí. Dále čeká na objevení čas. Naučíme se jej používat a krotit. Pokusíme se dosáhnout perfektně ostrých fotek předmětu v pohybu a naopak využijeme čas ke kreativnímu ztvárnění obrazu. Po zvládnutí těchto nově nabytých zkušeností se naučíme tzv. Malbu světlem. Ta nás dostane svou krásou i díky široké škále využití. Tímto způsobem budou vytvořena díla na různá témata, především však s hororovou a mystickou tematikou, jelikož ta se za pomoci dlouhého času zpracovává nejlépe.

## PROSINEC

Seznámíme se s programem Adobe Photoshop a jeho nástroji viz: Výběr, Magnetické laso, Kouzelná hůlka, Oříznutí, Řez, Štětec, Retušovací štětec, Klonovací razítko, Guma, Zesvětlení, Ztmavení, Zostření, Rozostření, Přejechání, Plechovka barvy, Lupa, Kapátko, Pero, Text. Prozkoumáme veškeré kouty, které nabízí spolu s filtry i jinými zábavnými formami úprav fotografií. K práci nám dopomohou vlastní fotografie, na kterých se učíme základní úpravy spolu s retuší. Na portrétech si ukážeme tzv. kosmetiku ve Photoshopu, kde za pomoci Záplaty, Klonovacího razítka, Barev, Křivek, Jasu, Kontrastu, Úrovní, Expozice, Odstínu, Sytosti, Stínů a Světla naprosto změním své já.

## LEDEN

Pokračujeme ve zkoumání Photoshopu, především se učíme práci ve vrstvách, kterou dále zúročíme při tvorbě školního časopisu. Ten chceme v březnu představit na národní soutěži O nejlepší školní časopis roku. Je nutné se tak seznámit i s programem InDesign, v němž se bude dále periodikum vytvářet. Nejprve je však nutné hovořit o námětech, tématech, celkovém pojetí a grafické úpravě chystaného periodika. V návaznosti na tuto předpřípravu shromáždíme materiály a začneme s jeho tvorbou. Podmínkou jsou vlastní fotografie pořízené během výuky a autorské články. Je nutné se na tiskovině naučit veškeré možné pracovní nasazení a jeho oblasti, proto každý tým pracuje na jednom tématu. Zajistíme tak různorodnost tématickou i autorskou, avšak při zachování jednotného designu. V posledních týdnech časopis vyšperkujeme, naučíme se dělat korektury a vytvořit potřebný tiskový soubor.

## ÚNOR

Ukážeme si práci s vektory v programu Adobe Illustrator. Seznamujeme se s tímto novým programem a pomocí úkolů si jeho funkce osvojujeme a vrýváme do paměti. Nahlédneme do jeho pracovního prostředí, ukážeme si práci s Cestami, Kotevními body i Vektorizací. Nakreslíme si své vektorové obrazy a budeme experimentovat s Výplní, Živou malbou, Transformací tvarů, Průhledností, Prolnutím, Efekty a Mřížkou přechodů. Po osvojení těchto možností si vytvoříme vlastní grafický plakát, kdy bude možné svobodně procházet a využívat všechny programy. Cílem je vytvořit plakát na věc, produkt, činnost, službu, která je či bude potencionálně nabízena. Budeme hovořit o jeho zpracování vzhledem k cílové skupině a lehce se dotkneme i marketingových strategií.

## BŘEZEN

Čeká nás workshop s profesionálním fotografem Martinem Faltusem na téma ultrakrátký čas. Učíme se se speciální technikou, jak zachytit letící kapky vody, snášející se pířka, aj. V následujících týdnech budeme prakticky zúčtovat nabyté znalosti s cílem klamně zachytit prostor. Budeme se snažit o vytvoření iluze, např. točité schodiště ze žabí perspektivy, zachycené z netradičního, zajímavého pohledu. Tématem bude také mystika a duchovno, jenž bude zaměřeno na hrátky s dlouhým časem a světlem. Vše bude probíhat v interiéru, kde se pokusíme o interesantní snímek, který bude oceněn a vystaven.

## DUBEN

Seznamujeme se s programem Comic Life a vytváříme v něm komiks. Začínáme teorií, ukazujeme si práce umělců dřívějších dob, zaměřených na tuto oblast a snažíme se o vlastní, jedinečný děj ve své práci. Nejprve sbíráme materiál a upravujeme je do požadované formy. Pořizujeme si vlastní fotografie a kresby, které musí být opět výhradně autorské. Po sběru se podklady přenesou do programu, v němž jsou celkově zkorigovány a doplněny textem. V konečné fázi probíhá export do tisku, tisk prací, jejich kompletace, ořez a v závěru sešití, slepení či užití skobek k finálnímu dokončení celého procesu.

## KVĚTEN

V tomto měsíci se budeme zabírat reklamními retušemi ve Photoshopu vytvářených za pomoci grafického tabletu Wacom. Seznámíme se s jeho možnostmi a praktickými výhodami. Poté se probereme stručnou teorií reklamních retuší. Spustíme diskusi ohledně jejich smyslu, jak by měl ideální člověk vypadat, proč upravujeme pozadí a porovnání rozdílů v upravených a neupravených snímcích. V praxi poté vyhlazujeme a upravujeme pleť za použití nástroje Záplaty, Klonovacího razítka, aj. To vše pouze



s použitím tabletu. V konečné fázi naprosto změníme člověka. K tomuto budou pořízeny autentické fotografie, které budou co nejvíce pozměněny.

## ČERVEN

Zaostřeno na makro fotografii.

V tomto posledním měsíci si vysvětlíme fungování speciálního makro objektivu, který budeme dále využívat. Zopakujeme si pravidla kompozice a především zlatého řezu, který je zejména v této oblasti velmi důležitý. Práce budou probíhat v interiéru i exteriéru. Nejlepší díla budou vylosována a umístěna na veřejná místa v obci. Dále budou snímky také použity jako lákadla pro smyšlené, či již existující produkty. Například detail bublinek na jemně perlivou vodu Rajec, beruška jako hlavní hrdinka ve Večerníčku, kouř na letáku odsuzující kouření, apod. Jednotlivé snímky budou tedy použity k vytvoření reklamního sdělení v jakékoli možné podobě.



Obrázek č. 20: Práce žáků DT v Comic Life



Obrázek č. 21: Práce žáků DT v Comic Life

### 3 PRŮZKUM ZNALOSTNÍCH DOVEDNOSTÍ

Průzkum prvního vzorku probíhal ve formě testu s volbami A, B, C, který byl předložen žákům Digitální tvorby dne 25. 2. 2014, aby prokázali získané znalosti a dovednosti v rámci oboru, tedy i jistý posun za absolvovaný rok studia. Na test byl vyměřen čas 15 minut, poté se pokračovalo v rozpracovaném tématu.

Jak již bylo zmíněno v kapitole 3.1. bylo nutné mít porovnání s dětmi, jež jsou stejně staré, ale tento obor nenavštěvují. Proto byly tytéž testy rozneseny na místní Základní školu do všech tříd druhého stupně, aby bylo dosaženo maxima získaných vzorků. Testování probíhalo po dohodě s daným vyučujícím v celkové délce 10 minut. Čas byl vyměřen tomuto vzorku kratší z hlediska menšího množství otázek. Podotázky přesně cílené na žáky DT zde nebyly nutné. Celkový počet testů rozdaných dětem na ZŠ činil 90 a jejich návratnost činila 78 %.

Níže jsou znázorněny jednotlivé otázky a úspěšnost z řad obou skupin respondentů. Podotázky mířené pouze na žáky DT, jsou vyčleněny zvlášť.

#### 3.1 Přehled kladených otázek

1. K čemu využíváme hodnoty ISO a co nám na výsledném snímku ovlivní?
2. Pokud chceme takzvaně zmrazit při fotografování daný objekt (příklad: pes se pohybuje, běhá, ale my jej chceme zachytit ostře, nerozmazaně), jakou přibližnou hodnotu času zvolíme?
3. Čím je nastavena větší clona (vyšší číslo), tím:
4. Pokud chceme fotografovat portrét formou HIGH KEY, je třeba tohoto nastavení:
5. Při malbě světlem se snažíme o ne příliš dlouhou expozici a méně světelných zdrojů z důvodu:
6. Čím vektorová grafika vyniká (jaké má přednosti oproti bitmapové):
7. Co je to Kotevní bod?
8. K čemu slouží Adobe InDesign?
9. Co je to pixel?
10. V Adobe Illustratoru, jako vektorovém programu, dělat nemůžeme:
11. Pojem ideální člověk, krása, jak má vypadat podle vás ideál krásy?

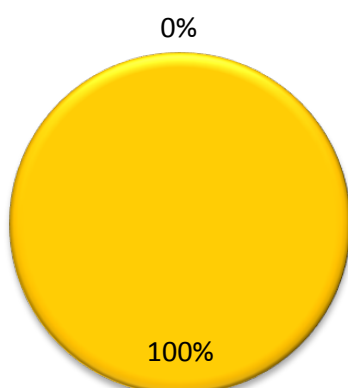
## OBLAST FOTOGRAFIE

1. K čemu využíváme hodnoty ISO a co nám na výsledném snímku ovlivní?

- A) Téměř je nevyužíváme u digitální fotografie jsou zbytečné.
- B) K zesvětlení či ztmavení snímku, ovlivní tedy výslednou expozici.**
- C) Tzv. Interesting Solution (roztok), který se využíval u klasické fotografie při jejím vyvolávání.

### děti DT

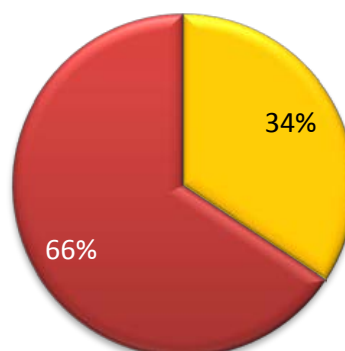
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 1: Otázka č. 1

### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



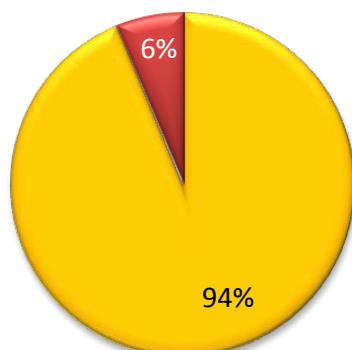
Graf 2: Otázka č. 1

2. Pokud chceme takzvaně zmrazit při fotografování daný objekt (příklad: pes se pohybuje, běhá, ale my jej chceme zachytit ostře), jakou přibližnou hodnotu času zvolíme?

- A) 1/10
- B) 1/80 a více**
- C) 1''5

### děti DT

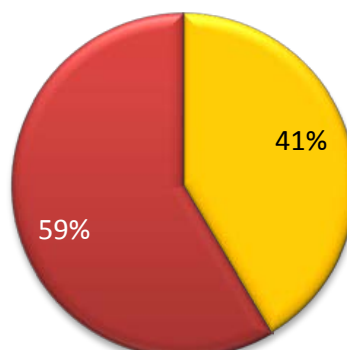
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 3: Otázka č. 2

### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



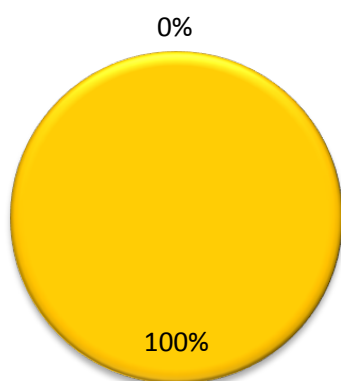
Graf 4: Otázka č. 2

3. Čím je nastavena větší clona (vyšší číslo), tím:

- A) Se obraz ztmavuje
- B) Se obraz zesvětluje
- C) V podstatě se neděje nic

#### děti DT

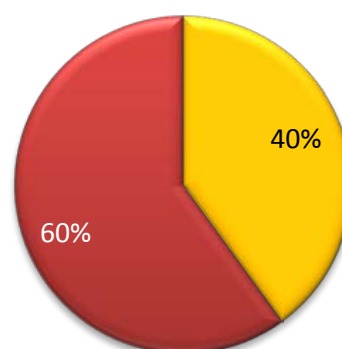
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 5: Otázka č. 3

#### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



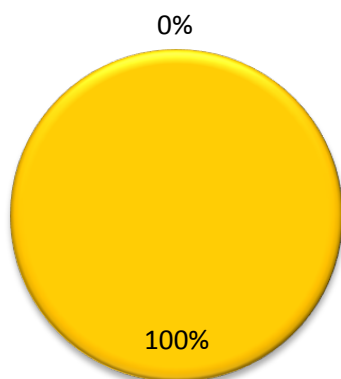
Graf 6: Otázka č. 3

4. Pokud chceme fotografovat portrét formou HIGH KEY, je třeba tohoto nastavení:

- A) Minimální clona, vysoké ISO, dlouhý čas a extra přisvětlení
- B) Vysoká clona, nízké ISO, ultrakrátký čas bez dalšího osvětlení
- C) Střední ISO, střední clona, krátký čas s extra přisvětlením

#### děti DT

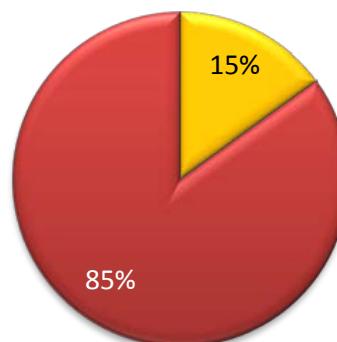
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 7: Otázka č. 4

#### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



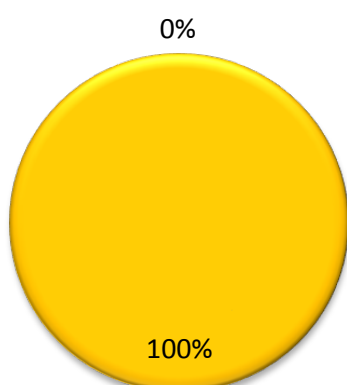
Graf 8: Otázka č. 4

5. Při malbě světlem se snažíme o ne příliš dlouhou expozici a méně světelných zdrojů z důvodu:

- A) Podexponování
- B) Protože se světlo načítá a snímek by mohl být přexponovaný.**
- C) Jen tak, je to takto jednodušší

### děti DT

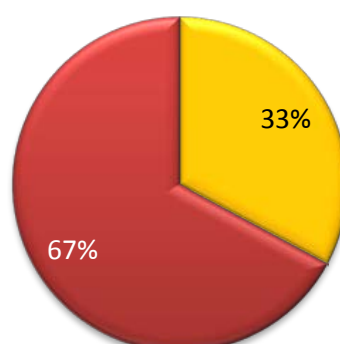
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 9: Otázka č. 5

### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 10: Otázka č. 5

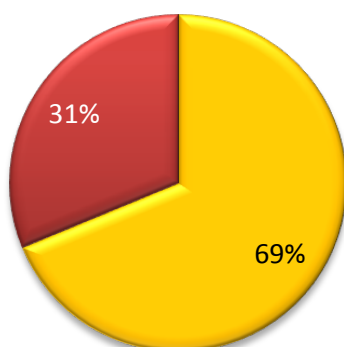
## GRAFIKA

6. Čím vektorová grafika vyniká (jaké má přednosti oproti bitmapové):

- A) Je hezčí.
- B) Lépe a jednodušeji se s ní pracuje.
- C) Můžeme obrázek libovolně zvětšovat, aniž by ztratil na své kvalitě.**

### děti DT

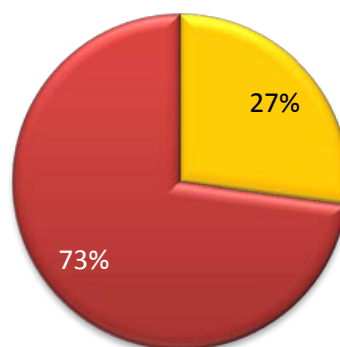
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 11: Otázka č. 6

### žáci ŽŠ

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



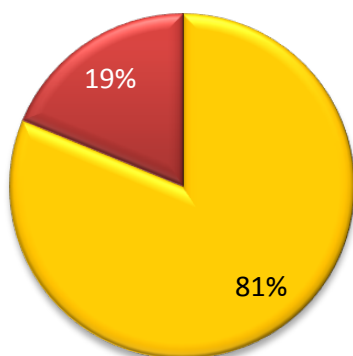
Graf 12: Otázka č. 6

7. Co je to Kotevní bod?

- A) Pomyslný bod rozdělující stránku na třetiny.
- B) Body z nichž se skládají vektorové obrázky.**
- C) Nástroj, který v sobě nese symbol kotvy.

**děti DT**

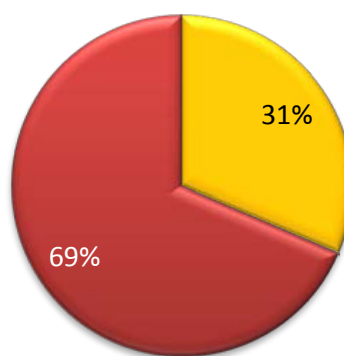
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 13: Otázka č. 7

**žáci ŽŠ**

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



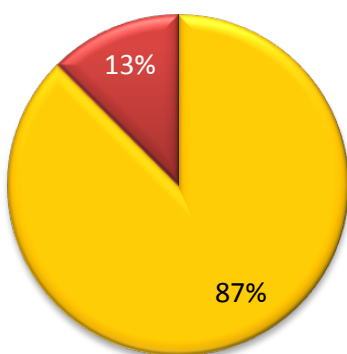
Graf 14: Otázka č. 7

8. K čemu slouží Adobe InDesign?

- A) K tvorbě logotypů.
- B) K práci s bitmapovými obrázky.
- C) K tvorbě tiskovin, letáků, plakátů, knih, časopisů, apod.**

**děti DT**

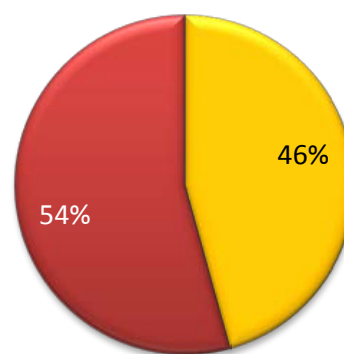
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 15: Otázka č. 8

**žáci ŽŠ**

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



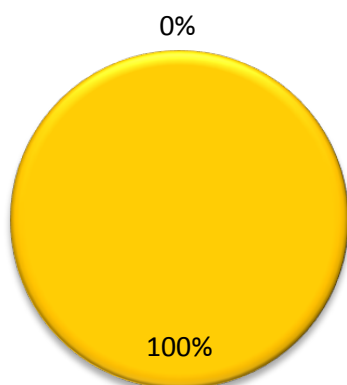
Graf 16: Otázka č. 8

9. Co je to pixel?

- A) **Nejmenší jednotka bitmapové (rastrové) grafiky.**
- B) Největší jednotka bitmapové (rastrové) grafiky.
- C) Jednotka množství dat v informatice.

**děti DT**

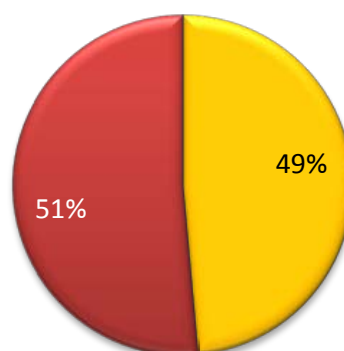
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 17: Otázka č. 9

**žáci ŽŠ**

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



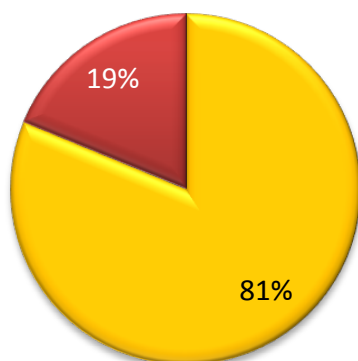
Graf 18: Otázka č. 9

10. V Adobe Illustartoru, jako vektorovém programu, nemůžeme:

- A) Vytvářet logotypy.
- B) Pracovat s bitmapovými obrázky.
- C) **Upravovat fotografie.**

**děti DT**

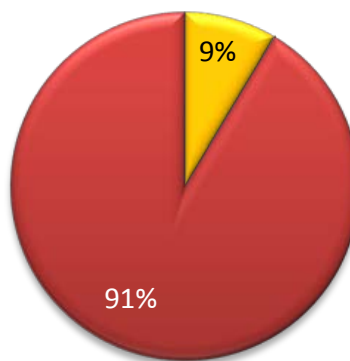
■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 19: Otázka č. 10

**žáci ŽŠ**

■ správná odpověď ■ špatná odpověď



Graf 20: Otázka č. 10

## 11. Pojem ideální člověk, krása, jak má vypadat podle vás ideál krásy?

Jednoduchost.

Afrodita. (Agáta, 13 let)

Vnitřní krása.

Všechno na světě je krásný. (Jiří)

Příroda, já, láska. (Max, 13 let)

Dlouhé vlasy, krásný úsměv. (Vojta)

Každý, když chce, může být krásný. Ideál by neměl být hubený, ale ani obézní. Menší bříško nevadí, to je normální. Krásný člověk nemusí být namakaný, ani zmalovaný, jako štetka. Nemusí být ani blondák. Člověk se musí cítit krásný přirozeně. Pak je krásný každý, když chce. (Všude moc slova krásný). (Lada 6.A)

Vypracované tělo.

Ty slečny, co tu rozdávají tento papír.

Bez chyb. (Petr, 7A)

Dobré vlastnosti.

Pěkná pleť, hezké vlasy a oči. (Kristýna)

Pozn. autora:

Tato otázka byla položena ze zájmu o názor na tento věčný otazník, jímž se lidstvo zaobírá již po mnoho staletí. Pro zajímavost, jak dnešní dospívající děti vnímají tuto problematiku a zda jsou schopné nad ní hlouběji přemýšlet, jelikož i podněcování žáků k přemýšlení a logice je předmětem DT. Je nutné u studentů rozvíjet také smysl pro krásu a umění.

Respondenti ve většině případů pojímali otázku se vztahem k člověku a jeho vzhledu. Neboli jak vypadají jejich idoly (pověstinou celebrity) či potencionální partneri. Stejně jako zbytek testu byla i tato část anonymní. Přesto se však v několika případech objevila jména, občasně i s ročníkem vzdělávání.

V pěti procentech se namísto slov objevily ilustrace, které se opět dotýkaly vzhledu. Na otázku bylo odpovězeno v pouhých 19%. Ve většině případů zůstala nezodpovězena, či s poznámkou nevím. Malé procento lze z části jistě zdůvodnit omezeným časem. Lze předpokládat, že pokud by na ní byl kladen větší důraz i prostor, objevilo by se více názorů a pohledů.

Na základě odpovědí lze zkonstatovat, že názory dětí jsou velmi zkrácené a úzce profilované. Je pravdou, že se s touto problematikou studenti setkávají až ve vyšších fázích vzdělávání, především pak umělecky zaměřených. Pokud jsou však ZUŠ předstupněm takové výchovy a učení, mělo by být v jejich zájmu i rozšíření obzorů studujících v nahlížení na tyto filosofické otázky.



## 3.2 Podotázky kladené pouze žákům DT

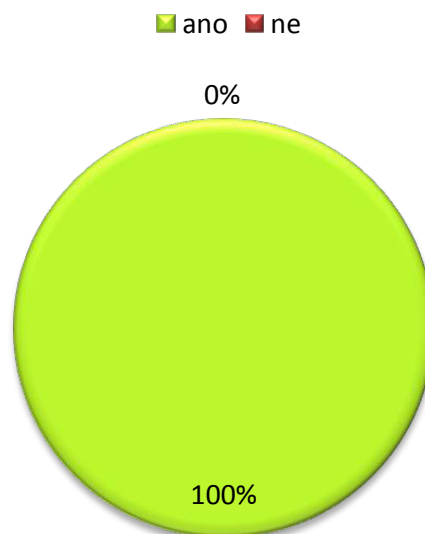
Tyto dotazy byly určeny pouze pro studenty Digitální tvorby. Stejně jako hlavní znalostní test slouží tyto otázky pro získání zpětné vazby od studujících, především pak pro možné potencionální změny či důvody samotného studia, díky nimž je možné vytvořit speciální marketingový tah na potencionální budoucí studenty a jejich rodiče s cílem získat více žáků. Cíl oboru a jeho potřeba vzdělávat děti v uměleckých sférách bude tak moci být dále šířena do povědomí většího množství respondentů a bude i celkově všestranně vzdělávat obec Dolní Břežany.

V tomto případě neměly děti možnost vybírat z odpovědí. Uveřejněné odpovědi jsou tedy autentické.

### 3.2.1 Celkový přehled podotázek

1. Líbí se ti obor Digitální tvorby?
2. Kdo tě přivedl k tomuto oboru?
3. Z jakého důvodu navštěvuješ Digitální tvorbu?
4. Přijde ti v něčem zajímavá, originální?
5. Co tě nejvíce baví?
6. Chtěl/la bys něco změnit na výuce?
7. Jaké jiné aktivity v rámci oboru by se ti líbily?

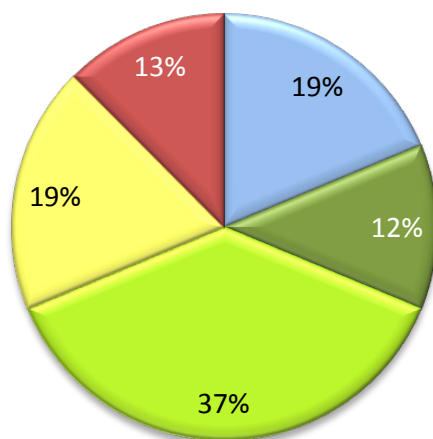
#### 1. Líbí se ti obor Digitální tvorby?



Graf 21: Otázka č. 1

## 2. Kdo tě přivedl k tomuto oboru?

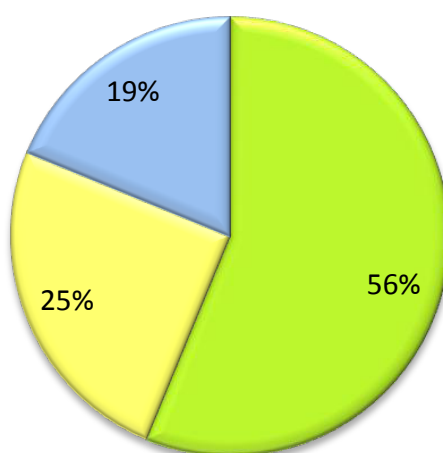
■ rodiče ■ časopis DT ■ já sám/a ■ kamarádi ■ výstava DT



Graf 22: Otázka č. 2

## 3. Z jakého důvodu navštěvuješ Digitální tvorbu?

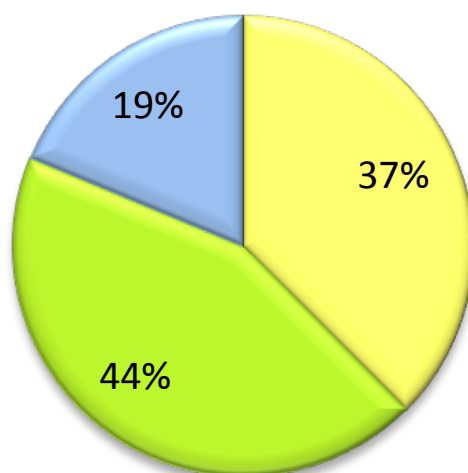
■ baví mě fotit ■ chci se naučit upravovat fotky ■ chci se naučit fotit



Graf 23: Otázka č. 3

4. Půjde ti v něčem zajímavá, originální?

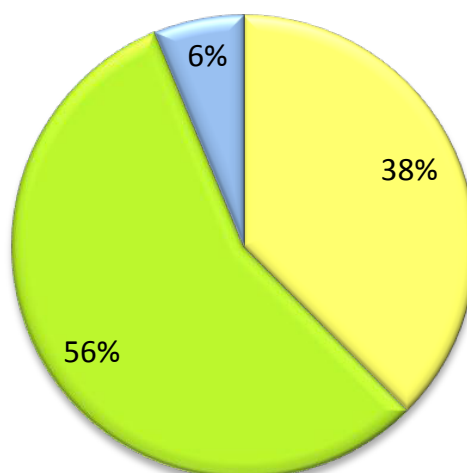
- ano, protože jiný takový předmět neznám
- nemůžu posoudit, je to můj první takový kroužek
- originální je v tom zaměření



Graf 24: Otázka č. 4

5. Co tě nejvíce baví?

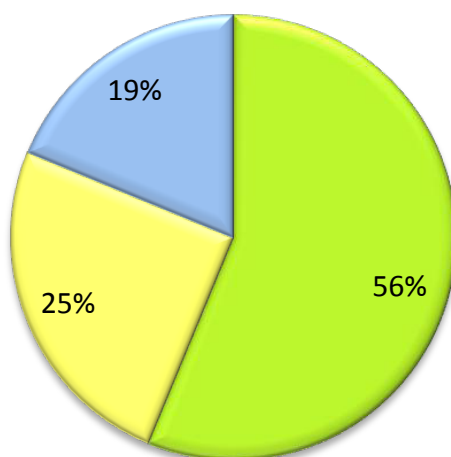
- focení a úprava fotek
- focení
- fotografování v exteriéru



Graf 25: Otázka č. 5

## 6. Chtěl/la bys něco změnit na výuce?

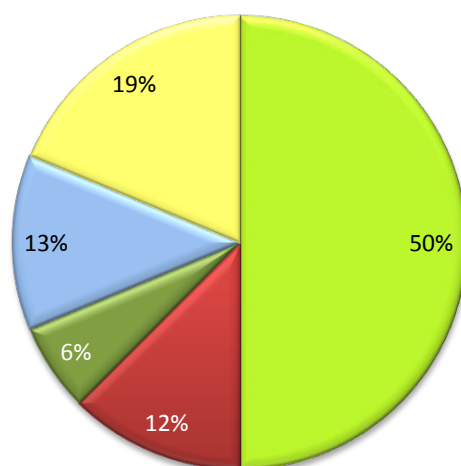
■ ne, takhle se mi to líbí   ■ asi ne   ■ změna počítačů MAC



Graf 26: Otázka č. 6

## 7. Jaké jiné aktivity v rámci oboru by se ti líbily?

■ tvorba animací   ■ vytváření krátkometrážních filmů  
■ zlepšení stránek DT   ■ více workshopů  
■ návštěva fotografických a grafických akcí



Graf 27: Otázka č. 7

### 3.3 Vyhodnocení průzkumu

Provedený výzkum jasně ukazuje vyšší úspěšnost žáků DT, a tedy i více znalostí z oboru fotografie a grafického designu. Nejmenší rozdíl nacházíme u otázek, které spadají svým pojetím do všeobecných znalostí, jako je například otázka týkající se pixelu. Počítačová gramotnost u žáků ZŠ předpokládá znalost takového pojmu.

Studenti DT též v 69 % odpověděli na doplňující otázku ohledně ideálu krásy. Pouze 56 % z nich vztahovalo otázku na člověka a jejich odpovědi se zaměřovali na přírodu a hodnoty. Tento fakt je velmi zajímavý, jelikož veškeré odpovědi získané od žáků ZŠ se vztahovaly výhradně na lidskou bytost a její zevnějšek. Tento fakt pravděpodobně svědčí o lepší kvalitě výchovy v malé skupině, kde se tak nachází i větší prostor pro rozvoj dětských hodnot. Může se také jednat o skupinu, jenž je skutečně do vyučovaného oboru zainteresována, čímž lze předpokládat, že její umělecké myšlení se projevuje právě díky odborně-uměleckému zaujetí.

V otázkách, kde špatné odpovědi u dětí navštěvující obor čítaly více než 6 %, se bude nutné na probíranou látku opět zaměřit. Je zjevné, že zde si studenti nejsou zcela jistí. Jedná se o vektorový program Adobe Illustrator a jeho možnosti, kterým nebyl dán tak velký prostor jako například fotografii. Nutností je zaměřit se na vektorovou grafiku a schopnosti žáků zde více rozvíjet.

Z celkového testu vyznívá pozitivní vliv oboru na jeho absolventy. Zjevná je také jejich spokojenost s probíhajícími hodinami. Nespokojenost je však s technikou. Práce probíhají na počítačích Macintosh, jejichž uživatelské rozhraní a práce na nich není studentům vlastní a opravdu činí potíže. Bohužel je tento problém stěžejně řešitelný, jelikož tyto přístroje byly darovány sponzorem školy a není tak možná výměna. Nároky a preference na toto vybavení je zřejmé nejen ze strany školy, ale také od budoucích zaměstnavatelů. Grafické agentury, vydavatelské domy i nakladatelství ve většině pracují právě na počítačích Mac. Z tohoto pohledu mají děti, i přes svou aktuální nechuť k této značce, velmi navrch. V budoucnu své nabyté zkušenosti na přístroji využijí ku svému prospěchu, jako výhodu.

Je velmi zajímavé, jak se vlastně žáci k oboru dostali. Celých 37 % si informaci o vzniku nového digitálního kroužku vyhledalo samo. Práce s informacemi je tedy velké části dětí vlastní a berou ji jako důležitou aktivitu pro seberozvíjení. Po 19 % se o druhou pozici dělí rodiče a kamarádi, díky nimž se budoucí absolventi dozvěděli o DT a ve 13 % mají svou informační hodnotu také výstavy oboru, které se v každém ze semestrů konají v místní galerii Jacques. Zde se prezentuje veškerá dosavadní tvorba i úspěchy studentů spolu se školním časopisem, v němž jsou uveřejněny novinky, postupy, rady i chystané aktivity. Tento fakt je velmi důležitý. Díky němu víme nejen, že exhibice mohou získat

potencionální klienty, jakož i sponzory a obdivovatele celkově, ale především, že takto opravdu fungují.

Žáky v 62 % baví především fotografování, do budoucna lze tak přemýšlet o rozdělení oboru na dva předměty. Jeden se zaměřením na fotografii a druhý pouze na grafické programy. Toto vyprofilování by znamenalo i možnost zacházet hlouběji do jednotlivých problematik těchto uměleckých sfér. Absolventi by tak byli skutečnými malými odborníky, ještě před vstupem do dalšího vzdělávání. Takto by se i zvýšila úspěšnost studentů v přijímacích zkouškách v následných uměleckých oborech.

V poslední otázce bylo zjišťováno, zda-li by studenti preferovali ve změně výuky něco speciálního. V 50 % by žáci přivzali do studia tvorbu animací. Animační tvorba je v pojetí Multimediálního oboru z pohledu analyzovaných ZUŠ velmi častá. Jedná se především o jednotlivé zaznamenání každého kroku a změny, kdy vznikne nespočet fotografií, jenž jsou pak dávány dohromady a tvoří několikaminutovou animaci. Toto je nejjednodušší způsob, jakým lze tuto tvorbu začlenit do výuky, aniž by byla potřeba náročnější technika či softwaru. Dále 19 % dětí by uvítalo návštěvy galerií, či velkých akcí, týkající se fotografie, či grafiky. Nabízel by se Designblok, Signal festival, World Press Photo i mnoho dalších. V dalších odpovědích se objevila i prosba o účasti na více workshopech. Ty se konají za školní rok celkem dva, pokaždé s jinou tematikou a jiným zaměřením. Jsou dostupné nejen pro děti, ale i jejich rodiče. Slouží tak i k veřejně přístupné propagaci oboru, především má však za úkol seznámit děti se speciální technikou a možnostmi, které obor k dispozici nemá. Je tak velmi oblíbený a žádaný. Zde závisí pouze na časových možnostech spolupracujícího profesionála. V poslední řadě by se žáci chtěli aktivně zapojit do sociálních sítí, kde by prezentovali svá díla. Jedná se především o populární Facebook, kde je potřeba obor zviditelnit a ukázat jedinečné dětské umělecké práce. S tímto je spojena také nutnost předělat existující webové stránky a přizpůsobit je více cílové skupině, jejíž součástí jsou děti ve věku 10 až 15 let, jejich rodiče, ale i zájemci o tuto uměleckou a duchaplnou činnost.

Na základě nároků studujících bude přepracována osnova na rok 2014/2015, v níž budou zahrnuty aktivity požadované od studentů. I díky nim bude zvaženo rozdělení oboru na více předmětů, aby kvalita a odbornost výuky zůstala zajištěna.

Dle ŠVP by měl student 5. až 6. ročníku:

- Chápat odlišnosti druhých, respektovat je a být schopen přizpůsobit se kolektivu.
- Prostřednictvím zkušeností poznávat své hranice.
- Pracovat soustředěně a cílevědomě.
- Poznáváním a prožíváním sebe a světa se učí vidět podněty z různých úhlů.
- Jeho tvůrčí projevy by měly být osobité a originální.

- Vědomě si volí techniku.
- Využívat pravidel zobrazování reality, kterou vytváří na své osobní úrovni.
- Orientovat se v obrazotvorných prvcích a využívat pravidel kompozice.
- Řešit problémy výtvarného jazyka.<sup>21</sup>

Podle výzkumu i z pohledu praxe, tedy přímé práce s dětmi, lze shledat, že žáci DT dosahují již teď vyšších kvalit než by mělo být podle ŠVP. V návaznosti na své dovednosti a chování je lze přiřadit již do 7. ročníku I. stupně studia. Je tak zřejmé například z počínání vůči ostatním, kdy žáci jednají otevřeně, oceňují se navzájem a jsou emočně otevření. Spolupracují s učitelem i v přiřazené skupině, kde si uvědomují svou spoluzodpovědnost. Volí si vlastní pojetí tématu a samostatně si vybírají odpovídající formu pro sdělení. Prostřednictvím poznávání sebe a svého okolí – světa přírody, umění, lidského nitra, produktů fantazie – rozvíjejí svou schopnost rozlišovat, vnímají vztahy mezi nimi, nahlíží na ně z více úhlů, pronikají k podstatě věci a následně na ně osobitým způsobem reagují. Mají také odvahu, neskrývají ctižádost či rivalitu ve své tvorbě, kterou využívají k má odvahu k originálním tvůrčím sdělením. Dále též při poznávání světa využívají smyslů a jejich podněty a reakce na ně převádí do vizuální sféry. Všichni jsou otevření novým prožitkům a poznatkům z experimentování, dokonce se jich i sami dožadují. Celkově vnímají a respektují práci ostatních, kterou umí náležitě, bez zájisti, ocenit.

Podle výše zmíněných kritérií lze žáky mentálně zařadit do vyššího ročníku, což je jistě pozitivním faktem. Velkou roli zde hraje jejich samostatný zájem o uměleckou sféru, kterou sami chtějí nadále pěstovat a rozvíjet.

Všechny zjištěné požadavky lze realizovat a přizpůsobit k maximální spokojenosti žáků DT. Výzkum je tak shledán velmi obohacujícím z hlediska znalostního, z pozitivních ohlasů na obor i aktivit, které by mohly být zahrnuty do studia. Lze konstatovat, že splnění daného cíle bylo úspěšné. Navíc byly získány i názory, rady a z výzkumů lze říci, že kvalita oboru DT je vyšší, než ve většině obdobných oborů působících v Praze a Středočeském kraji.

## 4 OSNOVA DT 2014/2015

### ZÁŘÍ

Návštěva výstavy World Press Photo. Vystavená díla jsou často emotivní a velmi inspirativní. Tímto tématem se budeme zabývat i nadále. Pokusíme se vytvořit opravdu emotivní fotografie, při použití veškerých nám známých technik, prostředků i prostorů. Budeme si povídat o známých burcujících a často šokujících světových fotografech, kteří se snažili změnit zavedené, často předsudkové, světové názory. Budeme diskutovat nad tvorbou Oliviera Toscaniho a pokusíme se vytvořit obdobná díla.

### ŘÍJEN

V říjnu se zúčastníme prestižní výstavy Designblok aneb Prague Design and Fashion Week, po němž budeme diskutovat o inspiracích a kvalitě exponátů. V návaznosti na ní si vytvoříme svůj vlastní produkt, který nám bude blízký a budeme jej považovat za udržitelný na trhu. Bude vytvořena jeho maketa a především pak marketingový plán či strategie, která zajistí informovanost veřejnosti. Nezbytnou součástí bude i plakát, či letáky a návrhy na reklamní TV spoty.

### LISTOPAD

Fotografování v exteriéru. Námětem je především čas, který bude využíván ke kreativnímu ztvárnění snímku. Práce budou probíhat pouze v rámci lokálního života.

Po setmění se vydáme k Pražskému okruhu, kde se budeme snažit zachytit rychlost a pohyb aut. Budou probíhat experimenty v rámci naprostého zmrazení pohybu i s použitím velmi dlouhého času. Výsledné snímky budou porovnány a ty nejlepší vystaveny na veřejných prostorech s titulkou: Obec v pohybu.

### PROSINEC

V tomto měsíci se můžeme těšit na workshop, opět s věhlasným profesionálním fotografem Martinem Faltusem, na téma jídlo. Vžijeme se do rolí nejen fotografa, ale i food stylisty, který je v této oblasti nezbytný. Naučíme se triky, které se běžně používají, ale rozum nám nad nimi bude stát.

V tématu pro tento měsíc zůstaneme a budeme pokračovat v jeho fotografování, tentokrát však za použití makro objektivu. Opět si s ním osvojíme práci a budeme se snažit vytvořit zajímavý a především chutný snímek. V tom nám napomůže i místní cukrárna Bruno, která nás požádala o nafotografování jejich produktů. Máme tak vynikající příležitost práce v terénu, díky které žáci získají skvělé a praktické zkušenosti.



## LEDEN

Vytváříme školní časopis. Jedná se již o 3. číslo časopisu DIGIart, ve kterém je prezentována nejlepší tvorba oboru. Vlastní fotografie jsou zařazeny do atraktivních témat, která jsou podávána veřejnosti ve formě rad, doporučení, přesných popisů a návodů či zinscenované jako povídky nebo reportáže. Jedná se o práci na produktu od sběru ilustrací, psaní autorských textů, přes korektury a celkové zredigování, až po jeho distribuci na předem určená místa v obci. Je to velký projekt, na kterém se každý učí práci redaktora, obrazového redaktora, grafika, korektora, ale i základy z polygrafie a marketingu.

Minulý rok jsme získali 1. místo v soutěži O nejlepší školní časopis roku a tento post se budeme snažit obhajovat i nadále.

## ÚNOR

Z Adobe InDesignu se přesuneme k programu Comic Life, kde po vzoru Káji Saudka vytvoříme ironický až satirický komiks na dnešní svět a jeho problematiku. Téma si každý zvolí dle svých zkušeností a zaujetí. Nejlepší práce budou vytištěny na velké archy B1 a vystaveny na nástěnkách školy. Dále budou uveřejněny také na webových stránkách DT ([www.digiart.huu.cz](http://www.digiart.huu.cz)), které budou v následujících hodinách předělávány dle návrhů a předem zvolených vizuálů. Bereme ohled na cílovou skupinu, která je velmi různorodá.

## BŘEZEN

V návaznosti na předchozí měsíc se vrhneme na tvorbu facebookových stránek oboru. Stejně jako web, je i tento prostor přizpůsobován publiku, kterému je určen. Je nutné vytvořit jednotlivé galerie diferenciované dle tématu a zajistit tak přehlednost a jednotu. Zde bude obor viditelný, využívat flexibilitu, rychlost sdělení, a veškerá pozitiva, která tato síť nabízí. Takto vznikne i poradna, kde budou moci žáci kdykoli pomoci. Skrze stránky bude prezentován každý student spolu se svým životopisem a tvorbou, což zajistí i žákovu motivaci.

## DUBEN

Adobe Illustrator. Vytváříme si vlastní logotyp, jenž bude sloužit jako podpis na autorských fotografiích, či jako vodoznak. Naučíme se pravidla pro tvorbu značky a ukážeme si jejich úspěšnost na jednotlivých příkladech. Logo bude doprovázet jeho manuál použití, jehož náležitosti budou ukázány na praktických a již zaběhnutých případech (Coca Cola, logo hl. města Prahy). Jeho součástí je mimo jiné přesné hodnoty použitých barev, jeho černobílá varianta, negativ, či nejmenší i největší možné velikosti použití. Tyto logotypy jsou ihned aplikovány na jednotlivé snímky, aby se zjistila jejich funkčnost.

## KVĚTEN

Čeká nás další, a v tomto roce poslední, workshop s Martinem Faltusem. Tentokrát se zaměřením na extrémní expozici. V jeho stopách však nebudeme dále pokračovat, protože je nutné se zaměřit na úpravu fotografií. Za pomoci Adobe Photoshopu vylepšíme krajinářské fotografie, které potřebují doostřit či naopak rozmazat, změnit barevný tón, vyretušovat rušivé prvky nebo změnit celkovou atmosféru snímku. Využíváme možnosti tabletu Wacom a v konečné fázi snímky srovnáváme a hodnotíme.

## ČERVEN

V tomto období navštívíme plavecký bazén, či jiné veřejné koupaliště, kde se snažíme zachytit nejlepší moment skoku do vody, spolu s ideální expozicí i kompozicí. Učíme se fotografovat v terénu za spěchu a před obecnstvem. Na tyto aspekty je nutné si zvyknout a nestydět se.

Poslední fáze bude volnější a každý si vybere následné zpracování dle svých možností a zálibení. Konečná práce bude spočívat ve tvorbě jakékoli prezentace pořízených fotografií. Lze využít animační formy, či jiných zajímavých a netradičních pojetí představení svých prací.

## Pozn.:

Osnovy jsou pouhým vodítkem, přestože udávají směr a téma daného měsíce, je možné, že budou narušeny neočekávanou událostí, soutěží či výstavou. Je také pravděpodobné, že se plánované projekty nestihnou dokončit a práce na nich bude pokračovat i v následujícím měsíci.

## 5 PROGNOZA ANEB POHLED DO BUDOUCNA

Z velmi dobrých výsledků, jenž vyplynuly z testu i celkového chování a přístupu studentům k práci, lze usuzovat zvyšující se kvalitu žáků, v níž lze již teď pozorovat zvýšený zájem o sebe prezentaci, využívání znalostí při rozhodování, jaká technika bude zvolena, logické přiřazování do souvislostí, nadšení a kreativitu i ustálené názorové postoje, kterými argumentují a využívají je k diskusi.

Aktuální dvě studující a zkoumané skupiny jsou znalostně a tedy i kvalitativně rovnoměrné. Nelze však tuto hodnotu předpokládat i u následných skupin, které tuto „generaci“ nahradí a přijdou po nich. Je však nutné konstatovat, že snažení dosáhnout u všech žáků DT co nejvyšší úroveň ve znalostech, chování, etice, jenž mezi společenské hodnoty jistě spadají, je mým každodenním úkolem, jakožto i u ostatních pedagogů.

Je velmi důležité ptát se žáků, kteří se účastní takového volnočasového vzdělávání na jejich názor. Získá se tím nejen mnoho tipů, rad, ale vzbudí se tím i pocit, že jsou děti vyslyšeny a jejich názor má váhu. Jak jinak docílit úspěšnosti, než poptáním u cílové skupiny? Je to ten nejlepší způsob, který je dále použit k uspokojování respondentů. V této sféře vede potěcha nejen k uspokojování potřeb, ale také k efektivnější práci studentů.

Do budoucna se obdobné znalost zkoumající dotazníky, budou objevovat znovu, zejména pro ujištění neutuchající záliby žáků v oboru a tedy i celkové zpětné vazby. Osnovy a jednotlivé hodiny budou tímto způsobem i nadále přizpůsobovány a měněny v návaznosti na potřebné změny. Důležité je zmínit také potřebu školy, neustále se inovovat, zdokonalovat a přizpůsobovat novým trendům. Díky dotazníkům, tak i škola získá potřebné návody, na které lze navázat. I proto, bude podána žádost o zkvalitnění a doplnění oboru o animační, prostorovou tvorbu a získání prostorů i prostředků potřebných pro produkci krátkometrážních filmů. V dalších letech by se tak obor mohl dále vyprofilovat i v oblasti scénické tvorby, dramaturgie stříhové skladby, oblasti reklamního, filmového a televizního průmyslu celkově.

## ZÁVĚR

Prvotní výzkum ZUŠ, jenž poskytují obdobný předmět, spadající do nově letmo definovaného Multimediálního oboru, ukázal, že většina z těchto školských volnočasových zařízení, neumí s oborem naložit. Pouze 22 % ZUŠ ze Středočeského kraje a Prahy z celkového počtu 90, nabízí tuto novou formu vzdělávání kvalitně i kvalifikovaně. Zbylé instituce buďto obor nenabízejí, či je jeho působení a tvorba zanedbatelná. Ve většině těchto případů se potýkají s nedostatkem zájmu, či nezkušenosti pedagogů. Některé z nich pak dokonce doplatili na svou netvořivost a činnost oboru byla po roce pozastavena. Lze říci, že k neúspěchu přispěl i RVP pro ZUV, který oboru dává volnost a přesně jej nedefinuje. Pedagogové a školy tak mají v pojetí oboru širokou škálu možností, která právě zapříčinila nepřesné či špatné uchopení předmětu, který pak selhal. Na druhou stranu je tento fakt skvělou příležitostí k uspokojení tvořivosti učitelů, kteří si výuku přizpůsobí dle svých nároků a možností. S takovýmto přístupem lze experimentovat i rychle reagovat na poptávku ze strany potencionálních uchazečů i již studujících dětí.

Je velmi povzbuzující, že se obor DT může zařadit mezi úspěšných 22 %, kteří vzdělávání v této sféře dovedli ke spokojenosti absolventů, školy a zajistili její kvalitu. Tento fakt vyplývá ze srovnání tvorby oborů, ale také z druhého průzkumu, jenž je zařazen v praktické části. Zkoumá kvalitu a úroveň znalostí dětí z DT a jejich stejně starých vrstevníků. Tato cílová skupina se nalézá v místní ZŠ na II. stupni, kde byly testy během probíhajících hodin představeny a vyplněny. Z analýzy následně jasně vyplynuly vyšší znalostní dovednosti žáků DT, čímž byl zajištěn také cíl této práce. Nejen znalostní, ale také jejich hodnotový systém se ukázal být na vysoké úrovni. Tento fakt lze přisoudit právě uměleckému oboru, kde se často hodnotí estetika, krása, vizuální i myšlenková kvalita nejrůznějších děl a prací, a právě tyto situace, na které na ZŠ není prostor, jsou příčinou hodnotnějšího, zajímavějšího a originálnějšího pohledu na svět, jeho problémy či krásu. Žáci mají mnohem rozvinutější své názory, které se zdají být hlubokomyslné a logické. Od toho se odvíjí i jejich pracovní zatížení, na které pohlížejí svědomitě až urputně. Z těchto poznatků a dalších již zmíněných v předchozích kapitolách lze žáky DT zařadit znalostně i dle přístupu k tvorbě do vyššího 7. ročníku I. stupně studia, což je opravdu velký úspěch.

Získané hodnoty a poznatky z výzkumů budou sloužit k neustálému zlepšování podmínek pro studenty a dalším inovacím. Analýzy budou tedy využity přímo v praxi. Úspěch je to nejen pro mne, jako pedagoga, ale také pro samotnou školu, která tak získala neformální ocenění ze zpětných vazeb o kvalitě předmětu, díky kterému může očekávat nárůst poptávky po oboru. O ten se snaží i obor samotný např. vydáváním školního pe-

riodika, účasti na veřejných soutěžích vyhlašovaných obcí, pořádáním výstav či tvorbě prostorových děl na veřejnosti.

Další zkoumání by mohlo vést z oblasti scénické, reklamní, televizní a filmové tvorby. O takto zaměřeném oboru lze do budoucna z požadavků studentů uvažovat. Je však nutné zjistit potencionální poptávku, vytvořit marketingovou strategii a zjistit možnosti pro zajištění potřebných prostředků a technologií pro provoz. Z oblasti pedagogiky je možné zkoumat potenciál učitelů za ZUŠ. Učitel by měl mít, dle nové vyhlášky, pedagogické vzdělání, které má v této oblasti jen malé procento. Je to v této sféře však podstatné? Jaký by měl učitel skutečně být, jak by se měl ke svým žákům chovat a co z toho mu zajistí pedagogické vzdělání?

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Seznam použitých českých zdrojů

- [1] KUČERA, Jiří. *Orientační dny: Rozvoj hodnotové orientace žáků pro udržitelný rozvoj*. první. Fryšták: DIS SKM, 2012, s. 159.
- [2] PRŮCHA, J. (ed.) *Pedagogická encyklopedie*. Praha : Portál, s.r.o., 2009. 936 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- [3] KALHOUS, Z., OBST, O. A KOL. *Školní didaktika*. Praha: Portál 2002. ISBN 80-7178-253-X.
- [4] KOHOUT, Karel. *Základy obecné pedagogiky*. druhé. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2013. ISBN 978-80-86723-38-9.
- [5] HOPF, Arnulf a Bohumila VOKÁČOVÁ. *Sociální pedagogika pro učitele: Pomoc pro každý všední den ve škole*. první. Praha: Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-053-6.
- [6] GULOVÁ, L. *Výchova k hodnotám a hodnotová orientace současné mládeže*. In: Střelec, S. (ed.) *Studie z teorie a metodiky výchovy II*. Brno: Paido, 2005, s. 37.
- [7] FILOVÁ, H., *Mravní výchova dětí školního věku*. In: Střelec, S. (ed.) *Studie z teorie a metodiky výchovy II*. Brno: Paido, 2005, s. 60.
- [8] SPOUSTA, Vladimír. *Krise současné společnosti a proměny hodnot na přelomu tisíciletí*. *Pedagogika*, 2008, 241-252. Dostupné z: [http://userweb.pedf.cuni.cz/wp/pedagogika/files/2014/01/P\\_2008\\_3\\_04\\_Krise\\_241\\_252.pdf](http://userweb.pedf.cuni.cz/wp/pedagogika/files/2014/01/P_2008_3_04_Krise_241_252.pdf)
- [9] FRANKLIN, Benjamin. *Citát*.
- [10] PETROVÁ, Alexandra. *Tvořivost v teorii a praxi*. první. Praha: Vodnář, 1999. ISBN 80-86226-05-0.
- [11] KOLÁŘ, Zdeněk. *Výkladový slovník z pedagogiky: 583 vybraných hesel*. první. Praha: Grada Publishing, a.s., 2012. ISBN 978-80-247-3710-2.

- [12] MAREŠ, Jiří, Jan PRŮCHA a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. čtvrté. praha: portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- [13] ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Poznávání duševního života člověka*. Dotisk. první vyd. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995, 62 s. ISBN 80-7067-574-8.
- [14] NĚMEC, Jiří. *Poznámky k tvořivosti žáků druhého stupně*. Pedagogická orientace, Brno: Česká pedagogická společnost - KONVOJ, 2000, neuveden, č. 3, s. 65-78. ISSN 1211-4669.
- [15] NELEŠOVSKÁ, A. *Pedagogická komunikace v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. 170 s. ISBN 80-247-0738-1.
- [16] FOŘTÍKOVÁ, Jitka a Václav FOŘTÍK. *Nadané dítě a rozvoj jeho schopností*. první. praha: portál, s.r.o., 2007. ISBN 978-80-7367-297-3.
- [17] VANČUROVÁ, J. *Základní umělecké školy – výuka, počty žáků a oborů*. Týdeník Školství, 2011, XIX. ročník, č. 29, str. 10.

### **Seznam použitých internetových zdrojů**

- [18] MARKOVÁ, Magda. *Zus harmony* [online]. 2010. vyd. [cit. 2014-03-06]. Dostupné z: <http://www.zus-harmony.cz/uvod-2>
- [19] RVP ZUV. *Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání*. 1. vydání. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2010. 63 s. [cit. 2014-03-06]. Dostupné z WWW: <[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/PRM\\_RVPZUV\\_NAWEB.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/PRM_RVPZUV_NAWEB.pdf)>. ISBN 978-80-87000-37-3.
- [20] SAK, Petr. *Proměny české mládeže* [online]. první. petrklíč, 2000 [cit. 2014-03-06]. ISBN 978-80-7229-354-4. Dostupné z: [http://www.insoma.cz/index.php?id=-book&d\\_1=book](http://www.insoma.cz/index.php?id=-book&d_1=book) (Sak, 2 000, s. 78–101)
- [21] MŠMT, *Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy*. Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy [online]. 2013 [cit. 2014-03-06]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/podpora-soutezi-a-prehlidek-v-zajmovem-vzdelavani>

- [22] MŠMT, Věštník. *Vyhlášení soutěží a přehlídek ve školním roce 2013/2014* [online]. Praha: MŠMT, 2013 [cit. 2014-03-06]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/podpora-soutezi-a-prehlidek-v-zajmovem-vzdelavani>
- [23] PELIKÁNOVÁ, Markéta. *Prosba o informace ohledně oboru MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA* [online] 5. února 2014, 12:30. Osobní komunikace
- [24] TETAUROVÁ, Petra. *Prosba o informace ohledně oboru FOTOGRAFIE* [online] 5. února 2014, 13:05. Osobní komunikace
- [25] SMETOVÁ Barbora. *Prosba o informace ohledně oboru Práce s novými médii* [online] 5. února 2014, 13:20. Osobní komunikace
- [26] MILFAIT, Jiří. *Prosba o informace ohledně oboru DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE* [online] 5. února 2014, 13:45. Osobní komunikace
- [27] ŠPUNDA, Pavel. *Prosba o informace ohledně oboru FOTOGRAFIE* [online] 5. února 2014, 8:20. Osobní komunikace
- [28] JAVŮRKOVÁ, Heda. *Prosba o informace ohledně oboru MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA* [online] 5. února 2014, 9:00. Osobní komunikace
- [29] LÁTAL, Ivan. *Prosba o informace ohledně oboru ZÁKLADY FOTOGRAFIE* [online] 5. února 2014, 10:00. Osobní komunikace
- [30] POŠVÁŘ, Robert. *Prosba o informace ohledně oboru DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE* [online] 5. února 2014, 10:30. Osobní komunikace
- [31] ADAMOVÁ, Jitka. *Prosba o informace ohledně oboru MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA* [online] 5. února 2014, 11:30. Osobní komunikace
- [32] TRAGAN, Otakar. *Prosba o informace ohledně VÝTVARNÉHO OBORU* [online] 5. února 2014, 12:05. Osobní komunikace
- [33] TRÁVNÍČKOVÁ, Hana. *Prosba o informace ohledně oboru POČÍTAČOVÁ GRAFIKA A ANIMACE* [online] 5. února 2014, 12:20 Osobní komunikace



- [34] FRÖHLICHOVÁ, Hana. *Prosba o informace ohledně oboru VÝTVARNÁ KULTURA* [online] 5. února 2014, 15:00 Osobní komunikace
- [35] BALOUNOVÁ, Lenka. *Prosba o informace ohledně oboru FOTOGRAFIE A NOVÁ MÉDIA* [online] 5. února 2014, 15:45 Osobní komunikace

## SEZNAM ZKRATEK

ZUŠ	Základní umělecká škola
ZŠ	Základní škola
RVP	Rámcový vzdělávací program
ŠVP	Školní vzdělávací program
MAC	Macintosh
DT	Digitální tvorba

# SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

## Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Informační leták ke studiu DT .....	12
Obrázek č. 2: Informační leták ke studiu DT .....	12
Obrázek č. 3: Získaný diplom v prestižní soutěži .....	24
Obrázek č. 4: Titulní strana našeho časopisu Digi art .....	24
Obrázek č. 5: Ukázka vnitřní strany našeho časopisu Digi art .....	25
Obrázek č. 6: Ukázka prací fotografie .....	26
Obrázek č. 7: Ukázka prací graf. design (koláž) .....	26
Obrázek č. 8: Ukázka z výstavy .....	27
Obrázek č. 9: Ukázka z výstavy 2 .....	27
Obrázek č. 10: Výherní snímek v Hongkongu .....	28
Obrázek č. 11: Ukázka práce z hodiny (rychlost) .....	28
Obrázek č. 12: Ukázka práce z hodiny (makro) .....	29
Obrázek č. 13: Ukázka práce z hodiny (makro) .....	29
Obrázek č. 14: Ukázka práce z hodiny (makro) .....	31
Obrázek č. 15: Workshop na téma portrét .....	31
Obrázek č. 16: Foto starších žáků (dopracováno v počítačových programech) .....	34
Obrázek č. 17: Foto starších žáků (dopracováno v počítačových programech) .....	34
Obrázek č. 18: Černobílá fotografie .....	35
Obrázek č. 19: Portréty .....	35
Obrázek č. 20: Práce žáků DT v Comic Life .....	41
Obrázek č. 21: Práce žáků DT v Comic Life .....	41

## Seznam grafů

Graf 1: Otázka č. 1 .....	42
Graf 2: Otázka č. 1 .....	42
Graf 3: Otázka č. 2 .....	42
Graf 4: Otázka č. 2 .....	42
Graf 5: Otázka č. 3 .....	43
Graf 6: Otázka č. 3 .....	43
Graf 7: Otázka č. 4 .....	43
Graf 8: Otázka č. 4 .....	43

Graf 9: Otázka č. 5 .....	44
Graf 10: Otázka č. 5 .....	44
Graf 11: Otázka č. 6 .....	44
Graf 12: Otázka č. 6 .....	44
Graf 13: Otázka č. 7 .....	45
Graf 14: Otázka č. 7 .....	45
Graf 15: Otázka č. 8 .....	45
Graf 16: Otázka č. 8 .....	45
Graf 17: Otázka č. 9 .....	46
Graf 18: Otázka č. 9 .....	46
Graf 19: Otázka č. 10 .....	46
Graf 20: Otázka č. 10 .....	46
Graf 21: Otázka č. 1 .....	48
Graf 22: Otázka č. 2 .....	49
Graf 23: Otázka č. 3 .....	49
Graf 24: Otázka č. 4 .....	50
Graf 25: Otázka č. 5 .....	50
Graf 26: Otázka č. 6 .....	51
Graf 27: Otázka č. 7 .....	51

## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:** Tereza Kopecká

**Obor:** Sociální a mediální komunikace (Bc. SMK Voš)

**Forma studia:** Bakalářské kombinované studium

**Název práce:** Rozvoj hodnotové orientace dětí za pomoci uměleckých a mediálních sfér v rámci volnočasové vzdělávací instituce

**Rok:** 2014

**Počet stran textu:** 61

**Celkový počet stran příloh:** 0

**Počet titulů českých použitých zdrojů:** 17

**Počet internetových zdrojů:** 18

**Vedoucí práce:** Mgr. Jana Zachová