

Digitální kresba

Počet vyučovacích hodin za týden									Celkem
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník	
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
							Volitelný		

Název předmětu	Digitální kresba
Oblast	Umění a kultura
Charakteristika předmětu	<p>Volitelný předmět Digitální kresba v 8. ročníku organicky propojuje tradiční výtvarné postupy s moderními technologiemi a reaguje tak na současný vývoj v oblasti vizuálního umění a komunikace. Předmět je ukotven ve vzdělávací oblasti Umění a kultura, přičemž výrazně přesahuje do sféry digitálních technologií. Hlavním záměrem výuky není pouhé ovládnutí softwarových nástrojů, ale především rozvoj estetického vnímání, prostorové představivosti a kreativního myšlení v prostředí, které je pro současnou generaci žáků přirozené a inspirativní.</p> <p>V průběhu výuky se žáci postupně seznamují s prací na iPadech, ale také s virtuální realitou. Výuka se zaměřuje na pochopení specifických principů digitálního obrazu, jako je práce v nekonečném prostoru vrstev, míchání barev v digitálních paletách, aplikace rozmanitých textur a štětců, které simulují klasické techniky, ale také základy tvorby jednoduchých animací. Důraz je kladen na nelineární proces tvorby, který žákům umožňuje experimentovat bez obavy z nevratné chyby, čímž se posiluje jejich sebedůvěra v tvůrčí činnosti.</p> <p>Kromě praktické ateliérové tvorby se žáci orientují v oblasti autorského práva, učí se kriticky přistupovat k obrazovým zdrojům a chápat rozdíl mezi originální tvorbou a plagiátem v online prostoru. Součástí vzdělávání je také příprava výsledných děl pro různé účely, od digitální prezentace na webu až po technickou přípravu pro tisk. Předmět tak žáky vybavuje kompetencemi, které mohou uplatnit nejen v dalším studiu uměleckých či grafických oborů, ale i v běžném životě pro efektivní vizuální komunikaci.</p>
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	<p>Obsahově se zaměřuje na propojení výtvarné teorie s praktickým ovládnutím iPadů, virtuální reality a příslušného specializovaného softwaru. Tematické celky postupují od základních technik digitální malby přes práci s vrstvami až po realizaci ucelených autorských projektů a digitálních ilustrací.</p> <p>Volitelný předmět Digitální kresba je určen pro žáky 8. ročníku s časovou dotací jedné vyučovací hodiny týdně, případně v dvouhodinových blocích jednou za čtrnáct dní.</p> <p>Výuka probíhá v odborné učebně vybavené výpočetní technikou, iPady, virtuální realitou a příslušnými editory pro rastrovou i vektorovou grafiku. Žáci mají k dispozici školní úložiště pro správu svých uměleckých projektů a techniku pro digitalizaci klasických podkladů. Výsledky práce jsou průběžně archivovány v digitálních portfoliích a prezentovány v prostorách školy nebo v online galerii.</p>
Mezipředmětové vztahy	<ul style="list-style-type: none"> • Výtvarná výchova • Informatika

Název předmětu	Digitální kresba
<p>Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků</p>	<p>Kompetence k učení: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - využívání názorných tutoriálů a odborných textů k postupnému osvojování nových funkcí grafických editorů. - plánování jednotlivých fází tvůrčího procesu, od prvotní skici až po finální export díla. - propojování znalostí z klasických výtvarných technik (teorie barev, kompozice) s možnostmi digitálního prostředí. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vybírá si vhodné postupy a nástroje pro realizaci svého záměru na základě předchozích zkušeností. - kriticky hodnotí pokrok ve své tvorbě a dokáže pojmenovat silné i slabé stránky svého výsledného díla. - projevuje ochotu dále se vzdělávat v oblasti moderních vizuálních technologií i mimo rámec výuky.
	<p>Kompetence k řešení problémů: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samostatnému hledání technických řešení při vzniku neočekávaných softwarových chyb nebo obtíží s hardwarem. - experimentování s různými digitálními nástroji za účelem dosažení optimálního vizuálního efektu. - logickému postupu při organizaci dat, struktuře souborů a zálohování rozpracovaných projektů. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vnímá chybu v tvůrčím procesu jako příležitost k hledání nové cesty a nenechá se jí odradit. - dokáže samostatně analyzovat technický problém a navrhnout efektivní postup k jeho odstranění. - uvědomuje si, že jeden vizuální cíl lze v digitálním prostředí realizovat více různými způsoby.
	<p>Kompetence komunikativní: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - přesnému pojmenovávání postupů a nástrojů pomocí odborné terminologie z oblasti grafiky a IT. - vzájemnému sdílení zkušeností a konstruktivní kritice prací spolužáků v rámci společných reflexí. - vyjadřování vlastních postojů, pocitů a myšlenek prostřednictvím vizuálních metafor a digitálního obrazu. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - naslouchá názorům ostatních a dokáže na ně reagovat s respektem, i když se liší od jeho vlastního pohledu. - srozumitelně prezentuje svou práci a obhájí zvolené tvůrčí postupy před skupinou. - rozumí významu vizuálních symbolů a dokáže je v rámci své tvorby účelně využívat ke komunikaci.
	<p>Kompetence sociální a personální: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podpoře ostatních při řešení technických výzev a k ochotě sdílet své „know-how“ se spolužáky. - budování zdravého sebevědomí skrze prezentaci vlastního osobitého stylu a originálního vidění světa. - přijetí odpovědnosti za své chování v digitálním prostředí i za svěřené technické vybavení školy. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktivně spolupracuje v týmu při realizaci větších projektů a přispívá k pozitivní atmosféře ve skupině. - respektuje individuální tvůrčí projev svých spolužáků a dokáže ocenit jejich tvorbu.
	<p>Kompetence občanské: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - respektování a pochopení autorských práv v digitálním světě. - kritickému posuzování vizuálního obsahu médií a k rozpoznávání manipulativních prvků v digitálním obraze. - využívání digitální tvorby jako prostředku k vyjádření názoru na aktuální společenská témata. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - chová se zodpovědně při publikování své tvorby na internetu a chrání soukromí své i svých blízkých.

Název předmětu	Digitální kresba
	<ul style="list-style-type: none"> - vnímání umění jako cestu, jak aktivně vylepšovat prostor, ve kterém žijeme. <p>Kompetence pracovní: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodržování ergonomických zásad při dlouhodobé práci s iPadem nebo virtuální realitou. - efektivní organizaci pracovního místa a k dodržování stanovených časových limitů. - bezpečné a šetrné manipulaci s technikou a k dodržování pravidel bezpečnosti v učebně. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - přistupuje k zadaným úkolům zodpovědně a snaží se o co nejvyšší kvalitu technického i estetického provedení. - rozumí požadavkům trhu práce v oblasti kreativních průmyslů a dokáže své dovednosti uplatnit v praxi. - dokáže odhadnout časovou náročnost jednotlivých úkolů a efektivně si rozvrhnout práci na projektu. <p>Kompetence digitální: Učitel vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> - správnému ovládnutí hardwarových komponentů a softwarového rozhraní. - teoretickému i praktickému porozumění práce s digitálními daty. - rozvoji digitální kreativity skrze propojování různých aplikací a online nástrojů pro tvorbu obsahu. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - používá technologie cíleně jako nástroj pro sebevyjádření. - dokáže se rychle adaptovat na nové verze softwaru nebo odlišná digitální prostředí. - kriticky vyhodnocuje přínosy i rizika digitálních technologií v kontextu umělecké tvorby a každodenního života.
Způsob hodnocení žáků	<p>Hodnocení v předmětu Digitální kresba kombinuje klasifikaci s průběžnou formativní zpětnou vazbou, přičemž hlavní důraz je kladen na individuální pokrok žáka a jeho tvůrčí nasazení. Učitel posuzuje nejen estetickou úroveň výsledného díla, ale především technické zvládnutí grafických nástrojů, schopnost pracovat ve vrstvách a kreativní přístup k zadanému tématu. Důležitým kritériem je také proces vzniku práce, který zahrnuje přípravu skic, dodržování termínů odevzdání a schopnost samostatně řešit technické problémy.</p> <p>Součástí klasifikace je vedení digitálního portfolia, které slouží jako doklad o dlouhodobém rozvoji dovedností žáka v průběhu celého školního roku. Žáci jsou systematicky vedeni k sebehodnocení a ke vzájemné reflexi prací, což jim pomáhá objektivně nahlížet na vlastní tvorbu i výkon spolužáků. Výsledná známka odráží aktivitu v hodinách, míru pochopení principů digitální etiky a zodpovědný přístup k manipulaci s technikou a softwarem.</p>

Digitální kresba	8. ročník	Učivo
<p>RVP výstupy</p> <p>VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků.</p>	<p>ŠVP výstupy</p> <p>Využívá širokou paletu digitálních nástrojů k vytvoření vlastního uměleckého stylu; experimentuje s nastavením štětců, mícháním barev a texturami.</p>	<p>Digitální paleta a výraz: Práce s barvou (RGB), nastavení vlastností štětců (tlak, sklon, krytí), tvorba vlastních textur a vzorů.</p>

Digitální kresba	8. ročník	
VV-9-1-02 užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.	Převádí své vnitřní představy a fantazijní světy do digitální podoby; vytváří autorské ilustrace založené na vlastním prožitku nebo vjemu.	Kreativní ilustrace: Subjektivní kresba, skicování podle fantazie, vyjádření nálady a atmosféry pomocí digitálních efektů.
VV-9-1-03 užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.	Používá moderní digitální postupy k zachycení děje a proměny obrazu; vytváří jednoduché pohyblivé sekvence ze svých kreseb pomocí digitálních médií.	Digitální obraz v pohybu: Základy tvorby jednoduchých animací, fázování pohybu postavy nebo objektu, využití časové osy, úprava fotografií.
ICT-9-2-01 ovládá práci s textovými a grafickými editory i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací.	Samostatně obsluhuje grafický program, kombinuje obrazové vrstvy s textem a volí správný formát souboru pro uložení nebo tisk.	Grafické prostředí: Práce ve vrstvách a maskách, vkládání a úprava textu, export a rozlišení souborů.
ICT-9-2-03 pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví.	Vyhledává legální obrazové zdroje na internetu, chápe význam autorských práv a své práce označuje vlastní autorskou značkou.	Etika a právo: autorský zákon v digitálním světě.

Průřezová témata, přesahy, souvislosti

OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA (OSV)

Prostřednictvím samostatné i skupinové tvorby žáci rozvíjejí svou kreativitu, trpělivost a schopnost řešit technické problémy. Důležitou součástí je proces vzájemného hodnocení a reflexe práce, kde se žáci učí formulovat konstruktivní zpětnou vazbu, přijímat kritiku od ostatních a respektovat individuální tvůrčí styl spolužáků. Předmět tak napomáhá budování zdravého sebevědomí a komunikačních dovedností v rámci kolektivu.

MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA (MV)

V digitální kresbě žáci pracují s rozmanitými vizuálními styly a trendy, které čerpají z globálního uměleckého prostředí, od tradiční evropské ilustrace až po asijskou mangu nebo americký concept art. Seznamování se s odlišnými estetickými hodnotami a kulturními symboly vede žáky k toleranci a otevřenosti vůči jiným kulturám. Digitální tvorba je zde chápána jako univerzální komunikační nástroj, který dokáže propojovat lidi bez ohledu na jejich původ.

ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA (EV)

Průřezové téma zdůrazňuje digitální technologie jako ekologickou alternativu k tradičním výtvarným postupům, neboť minimalizuje spotřebu papíru, chemických barev a dalších materiálů. V rámci tematických úkolů se žáci zaměřují na vizualizaci přírodní krajiny nebo aktuálních ekologických problémů, čímž si budují citlivý vztah k životnímu prostředí. Výuka vede k uvědomění si, že i moderní technologie mohou sloužit k šíření myšlenek udržitelného rozvoje.

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA (MV)

Téma se zaměřuje na rozvoj kritického pohledu na vizuální sdělení, se kterými se žáci setkávají v každodenním životě. Při praktické tvorbě, jako je retušování fotografií nebo digitální montáž, žáci odhalují principy manipulace s obrazem a uvědomují si rozdíl mezi realitou a jejím mediálním obrazem. Výuka směřuje k pochopení role digitální grafiky v reklamě a k odpovědnému přístupu při publikování vlastního obsahu ve veřejném digitálním prostoru.