

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

**Mezioborové vztahy ve výtvarné výchově na
prvním stupni základních škol**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Tereza Pelcová

Učitelství pro první stupeň základní školy

Vedoucí práce: Mgr. Monika Plíhalová

Plzeň 2023

Prohlašuji, že jsem svoji diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 1. června 2023

.....
vlastnoruční podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Monice Plíhalové za trpělivost a ochotu, za cenné rady, vstřícnost a za odborné vedení diplomové práce.

Obsah

SEZNAM ZKRATEK	3
ÚVOD	1
1 TEORETICKÁ ČÁST.....	2
1.1 MEZIOBOROVÉ VZTAHY VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ	2
1.2 PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ.....	3
1.3 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ	5
1.4 KLÍČOVÉ KOMPETENCE.....	5
1.4.1. Kompetence K UČENÍ	6
1.4.2. Kompetence k ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ.....	7
1.4.3. Kompetence KOMUNIKATIVNÍ.....	7
1.4.4. Kompetence SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ	7
1.4.5. Kompetence OBČANSKÉ.....	8
1.4.6. Kompetence PRACOVNÍ	8
1.4.7. Kompetence DIGITÁLNÍ.....	8
1.5 VZDĚLÁVACÍ OBLAST – UMĚNÍ A KULTURA	9
1.6 CÍLOVÉ ZAMĚŘENÍ VZDĚLÁVACÍ OBLASTI.....	10
1.7 OČEKÁVANÉ VÝSTUPY VÝTVARNÉ VÝCHOVY.....	11
OČEKÁVANÉ VÝSTUPY 1. OBDOBÍ	11
OČEKÁVANÉ VÝSTUPY 2. OBDOBÍ	12
1.8 VYBRANÁ INSPIRAČNÍ VÝCHODISKA SOUČASNÉ VÝTVARNÉ VÝCHOVY NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍ ŠKOLY	13
ZÁZNAM ČASU.....	13
ŽÍT PŘÍTOMNOSTÍ.....	14
VIZE BUDOUCNOSTI	16
BUDOUCNOST NEBO MINULOST?.....	17
KAŽDÝ MÁ NA SVĚTĚ SVÉ MÍSTO	18
ZASTAVTE ČAS	19
2 PRAKTICKÁ ČÁST.....	21
2.1 STROJ ČASU	23
Konkrétní průběh hodiny	25
Reflexe.....	25
Ukázka reflexí od žáků (skupinová práce)	27
2.2 ANIMACE	29
Konkrétní průběh hodiny	31
Reflexe.....	32
2.3 PRÁCE BUDOUCNOSTI.....	35
Konkrétní průběh hodiny	36
Reflexe.....	37
Fotodokumentace žákovských prací	39
2.4 ČASOSBĚRNÉ VIDEO	43
Konkrétní vyučovací hodina	46
Reflexe.....	47
2.5 AKČNÍ MALBA.....	49
Konkrétní vyučovací hodina	51
Reflexe.....	53
2.6 DIDAKTICKÁ ANALÝZA REALIZOVANÝCH OČEKÁVANÝCH VÝSTUPŮ.....	58
Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Český jazyk, komunikační a slohová výchova.....	58

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Cizí jazyk	59
Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Matematika a její aplikace	60
Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Informatika	61
Vzdělávací oblast a vzdělávací obor Člověk a jeho svět	62
Vzdělávací obsah a vzdělávací obor Fyzika	64
Vzdělávací oblast a vzdělávací obor Výtvarná výchova	65
Vzdělávací obsah a vzdělávací obor Člověk a svět práce	66
ZÁVĚR	67
RESUMÉ	69
SEZNAM LITERATURY	71
PŘÍLOHY	73

SEZNAM ZKRATEK

RVP ZV – Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

ŠVP – Školní vzdělávací program

ZŠ – základní škola

ÚVOD

Pro svoji diplomovou práci jsem si vybrala téma Mezioborové vztahy ve výtvarné výchově na prvním stupni základních škol. Jedná se o téma velice aktuální a žádoucí pro pochopení problematiky mezi jednotlivými vztahy oborů u dětí na prvním stupni základních škol. V současné pedagogice se jedná o téma často diskutované a zohledňované. Mezioborové vztahy umožňují přesah do jiného učiva. S předmětem výtvarné výchovy se žáci setkávají od prvního ročníku základní školy a provází je až do třídy deváté. Žádoucí proto je, využívat mezioborových vztahů a propojit jiné předměty s výtvarnou výchovou. Každý žák na základní škole výtvarnou výchovu zažil. Ačkoli všichni žáci mají k dispozici stejné pomůcky, výsledky se liší. Odlišnost, to je kouzlo výtvarné výchovy.

V teoretické části diplomové práce se budu zabývat definicí a významem mezioborových vztahů ve výtvarné výchově na základní škole. S touto problematikou úzce souvisí i projektové vyučování, kterému bude věnována krátká kapitola. Každý vzdělávací obor je detailně popsán v RVP ZV. V něm také nalezneme typy na cílové zaměření vzdělávacího oboru, vzdělávací oblast, očekávané výstupy za 1. a 2. období nebo minimální výstupy, kterých má každý žák dosáhnout. V poslední kapitole teoretické části se budu zabývat vybranými inspiračními východisky využitelné na 1. stupni ZŠ.

V praktické části se zaměřím na téma Čas ve výtvarné výchově a jeho pojetí. Téma se promítne v pěti přípravách na výuku. Cílem práce je uvědomit si, že čas každého z nás je vzácný. Nelze ho brát jako něco automatického. Každý by si měl uvědomit sílu okamžiku, vážit si společně strávených chvil, zamýšlet se nad tím, co každý z nás může pro ostatní udělat, jestli můžeme být společností užiteční, užít si chvíle radosti a štěstí, ale zároveň se snažit omezovat chvíle smutku, bolesti, kterým můžeme druhým způsobit.

V diplomové práci se setkáme s pojmy minulost, přítomnost a budoucnost, tak jako se s nimi setkávají žáci na prvním stupni ZŠ. Tyto pojmy jsou východiskem pro praktickou část, ve které na téma Čas nahlíží různými způsoby s možností různých asociací. Žáci s pojmy pracují v jednotlivých vyučovacích hodinách, povedou diskuse nad tématy a splní jednotlivé úkoly. Diplomová práci bude doplněna o obrázky a ukázky práce žáků, ale také o odkazy na animovaná a časosběrná videa.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 MEZIOBOROVÉ VZTAHY VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Mezioborové vztahy jsou pedagogickým slovníkem definovány jako „*Vzájemné souvislosti mezi jednotlivými předměty, chápání příčin a vztahů, přesahujících předmětový rámec, prostředek mezipředmětové integrace.*“ (Průcha, 2001)

Tyto mezipředmětové vztahy lze využít v jednotlivých předmětech s přesahem jakéhokoli tématu do jiného vyučovaného předmětu. Výhodou mezipředmětových vztahů je již výše zmiňovaná vzájemná souvislost mezi předměty. Žáci si tímto způsobem nejen opakují známé učivo, ale také objevují vzájemné vztahy a propojenost mezi tématy.

V jednotlivých předmětech jsou vyjádřeny mezipředmětovými tématy nebo se realizují v samostatných předmětech s přesahem jiného učiva. Ve školní praxi to znamená pracovat s tak zvaným mezioborovým přístupem. Mezioborový se může označovat také jako interdisciplinární, multidisciplinární nebo transdisciplinární přístup. Mezioborový přístup je definován jako „*didaktický přístup prosazující ve výuce mezipředmětové vztahy, zadávání speciálních úloh nutící žáky integrovat poznatky z různých předmětů, týmové vyučování, vytváření tzv. integrovaných vyučovacích předmětů, tvorbu integrovaných učebnic.*“ (Průcha, 2001)

Mezioborový přístup je vhodné uplatňovat již u žáků na prvním stupni základní školy a propojovat v rámci efektivního učení jednotlivá témata do jednoho velkého celku. Žákům tento přístup může pomoci pochopit vzájemné vztahy a nacházet v něm logické a praktické souvislosti, které by jim jinak mohly za běžných podmínek učení uniknout. Mezipředmětová problematika je v současné době velmi aktuální. Často se o ní diskutuje. Mezipředmětové vztahy nejde do vyučovací hodiny použít libovolně. Je potřeba důkladně promyslet jejich začlenění u vzdělávacích celků a konkretizovat mezipředmětové vztahy v konkrétní výtvarné úloze.

Výtvarná výchova pracuje s vizuálním jazykem a jedná se o komunikační prostředek. Pomocí výtvarné výchovy můžeme zachytit různé obrazy vyjádření. Výtvarná výchova a její vyjádření vystihuje svět kolem nás, proto je zapotřebí využívat mezipředmětových vazeb. Ostatní předmětové obory se mohou stát inspirací pro východisko výtvarné výchovy, nebo naopak výtvarná výchova může doplňovat obory jiné. Uplatnění mezipředmětových vztahů ve výtvarné výchově je široké. Ve výtvarné výchově uplatňujeme smyslové vnímání, logické myšlení, racionální poznávání, emoce a zkušenosti. (Soukupová a kol., 2020)

V současné době není výtvarná výchova chápána pouze jako předmět, ve kterém si žáci procvičují kresebné a malířské dovednosti. Současné pojetí výtvarné výchovy má vyšší cíle. Typické pro výtvarnou výchovu v 19. století bylo, spokojit se s pouhou nápodobou obrazu či předmětu. V současné výtvarné výchově by se učitel neměl spokojit s dokonalým napodobením obrazu, ale měl by žáky směřovat i jiným směrem. Při výtvarné práci by žáci měli zapojit fantazii, myšlení, vnímání. Žáci by měli tvořivě pojmout a reagovat na náměty ze současného a aktuálního světa. Projev ve výtvarné výchově je prostředek komunikace. Ke komunikaci je zapotřebí zvolit předmět komunikace. Předmětem se může rozumět historie, život současné společnosti, kultura, podnětem může být příroda, technika, věda.

Myslím, že výhodou mezipředmětových vztahů je vzájemné doplnění s vědními obory o znalosti a vědomosti. Výtvarný projev a výtvarné vyjadřování u žáků vzbuzují osobní pohled na problematiku.

1.2 PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Výtvarná výchova v současném vyučování podporuje každého jedince rozvíjet přiměřeně svou osobnost. Je žádoucí, aby každý žák přemýšlel, pozoroval a vlastním tvořivým způsobem přistupoval ke světu kolem nás, až bude později řešit složité otázky. Díky vhodně zvoleným podnětům můžeme probudit žákovu fantazii, zájem o svět, formovat jeho vlastní osobnost.

V sedmdesátých letech začala pomalu vznikat výtvarně projektová metoda. Projekty měli za cíl rozvinout aktivitu žáků, myslet tvořivě, svobodně se projevit, mít odpovědnost za vztah k ostatním lidem. K tomu mohou pomoci tzv. výtvarné řady nebo řetězení úloh.

U výtvarně projektové výuky je zapotřebí promyšlených úloh, které na sebe navazují. Jednoduchým zřetězeným celkům říkáme výtvarné řady. Složitě stavby pak říkáme výtvarné projekty. Jak uvádí Věra Roeselová: „*Výtvarné řady, jsou poměrně krátké a srozumitelné útvary, které rozvíjejí kterýkoli námět, úsek učební látky nebo výchovný problém.*“ (Roeselová, 1997, s. 30)

Lze tedy říci, že výhodou výtvarných řad je jejich jasnost, přehlednost a jednoduchost. Mohou vyhovovat učitelům i jejich žákům. Výtvarnou řadu nemusíme dlouhodobě plánovat. Výtvarná výchova na základní škole má většinou jednoduhodinou dotaci, proto umožní spojit malé úseky ve smysluplný celek. Pomocí výtvarných řad lze spojit hodiny do více týdnů. S výtvarnými řadami lze dobře propojit mezioborové vztahy na prvním stupni ZŠ. Témata se budou vzájemně doplňovat, překrývat a žák může pohlížet na problematiku z více úhlů pohledu. K obohacení dětského výtvarného umění přispívají projektové metody, které lze ve výtvarné výchově na 1. stupni ZŠ využít. Projektové metody fungují na principu řešení výtvarného celku, který řeší učitel i jeho žáci.

Složitými úlohami jsou výtvarné projekty. Projekty mnohdy řeší závažný myšlenkový obsah a při ztvárnění problému neřeší pouze jedna cesta. Zvolená problematika se snaží široce vyčerpat, proto je velice přínosná změna myšlení. Důležité je mnohostranné pojetí světa. Téma se rozpustí do několika výtvarných aktivit a ty rozvíjí základní myšlenky. Důležitá je myšlenková přehlednost a nenechat se zlákat zajímavým nápadem, protože bychom se od tématu mohli příliš vzdálit. Přístupů k řešení výtvarného projektů je celá řada, proto Věra Roeselová uvádí: „*Proto jsme se v první řadě učili poznávat sebe sama a uvědomovat si, kde jsou meze našeho výtvarného a pedagogického myšlení.*“ (Roeselová, 1997, s. 33)

Výtvarný projekt nabízí mnoho možností, jak látku s žáky na prvním stupni využít. Je možné rozšířit okruhy za rámec výtvarné výchovy a přispět tím k mezioborovým vztahům. Můžeme využít naše smysly, můžeme si o tématu povídat, diskutovat o něm, hledat různá logická řešení, jindy se na téma můžeme podívat z přírodovědného, kulturního či historického hlediska. Výtvarná výchova jde pojmout tvořivě, zejména mladší děti si při výuce mohou hrát, ale zároveň se i učit. Jistě je taková hodina výtvarné výchovy zaujme více, než sezení v lavici.

1.3 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (dále jen RVP ZV) je pedagogický dokument, který schvaluje ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (dále jen MŠMT). Pro každý obor vzdělání, je vydán samostatný RVP. V RVP ZV je garantován povinný rámec učiva, co musí každý žák umět.

„V souladu s principy kurikulární politiky zformulovanými v Národním programu rozvoje vzdělávání v ČR (tzv. Bílé knize) a zakotvenými v zákoně č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školském zákoně), ve znění pozdějších předpisů, se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let.“ (RVP ZV, 2021)

Podle RVP ZV se dělí do dvou úrovní. Státní úroveň vychází z Národního programu vzdělávání a dále se jedná o Rámcové vzdělávací programy. Školní úroveň se zajišťuje pomocí Školních vzdělávacích programů (dále jen ŠVP) na jednotlivých školách. Školy si tvoří své vlastní ŠVP a z nich vycházejí.

RVP ZV stanovují oblasti vzdělávání, ze kterých škola stanovuje a vytváří soubor vyučovaných předmětů. Důležitou součástí škol je stanovit i počet hodin pro jejich výuku. Vzdělávacím obsahem jsou očekávané výstupy. Rámcové vzdělávací programy určují cíle, které mají být splněny a jakých výsledků mají žáci ve svém vzdělání na určité úrovni dosáhnout. (RVP ZV, 2021)

1.4 KLÍČOVÉ KOMPETENCE

Klíčové kompetence si můžeme představit jako souhrn všech schopností, dovedností, vědomostí, postojů a hodnot. Jsou důležité pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena ve společnosti. Výběr vychází z obecně přijímaných hodnot ve společnosti, protože cílem vzdělání je vybavit žáky klíčovými kompetencemi, na které dosáhnou,

připraví je na další vzdělávání a na uplatnění ve společnosti. Proces osvojování klíčových kompetencí je dlouhodobý a velmi složitý proces. Počátek osvojování klíčových kompetencí začíná předškolním vzděláváním. Proces pokračuje základním a středním vzděláváním a dotváří se v průběhu života. Dosažená úroveň klíčových kompetencí žáků na konci základní školy není považována za ukončenou, ale dají se považovat za základ do života dětí. Základem do života může být myšleno celoživotní učení. Dosažená úroveň může být základem i pro vstup do života nebo vstup do společnosti.

Klíčové kompetence se různě prolínají a mají mezipředmětovou podobu. Žák je získá vždy jen jako výsledek celkového procesu vzdělávání. Veškerý vzdělávací obsah a činnosti ve škole směřujeme k jejich rozvoji a utváření. Učivo v RVP ZV je chápáno jako prostředek osvojení očekávaných výstupů. Vzdělávací obsah, učivo a očekávané výstupy se spolu postupně prolínají, proto vytvářejí předpoklady ke komplexnímu využívání schopností a dovedností, které žák získal.

V RVP ZV můžeme najít tyto klíčové kompetence: *„kompetence k učení; kompetence k řešení problémů; kompetence komunikativní; kompetence sociální a personální; kompetence občanské; kompetence pracovní; kompetence digitální“*. (RVP ZV, 2021)

1.4.1. KOMPETENCE K UČENÍ

Jako první jsou v RVP ZV psány kompetence k učení. Žák své vlastní učení řídí, plánuje si strategie k dosažení cílů učení. Volí vhodné metody a způsoby, jak toho co nejefektivněji dosáhnout. Je schopen třídit a vyhledávat informace, které je třeba pochopit a propojit v procesu učení. Tím se dostáváme k významu mezipředmětových vztahů, které žákovi usnadňují učení, pomáhají látku pochopit a dále s učivem pracovat. Propojení a systematizaci využívá v praktickém životě a v tvůrčích činnostech. Je potřeba uvádět věci do souvislostí, propojuje je do širších celků z různých vzdělávacích oblastí. Na tomto základě si vytváří komplexnější pohled na jevy matematické, přírodní, společenské atd. K tomu využívá pozorování, experiment, porovnává a kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry.

Dítě poznává smysl učení, má k němu pozitivní vztah. Je důležité se ve školním prostředí zabývat sebehodnocením a pojmenovat si kritéria pro zdolávání překážek. Je žádoucí zvolit strategii dalšího učení, posoudit vlastní pokrok a zdokonalení. Také je třeba kriticky a objektivně posoudit nedostatky vlastního učení. (RVP ZV 2021)

1.4.2. KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Pod klíčovými kompetencemi k učení, najdeme v RVP ZV kompetence k řešení problémů. Problémové situace vnímá, rozpozná a dokáže je zhodnotit. O problému by měl žák umět přemýšlet, promýšlet ho a plánovat jeho řešení. K tomu jsou ve školní praxi dobré volit problémové úkoly a úkoly zaměřovat na kooperaci a komunikaci. Vědomosti a dovednosti získané objevováním pak žák využívá k dalšímu porovnávání, hodnocení a hledá konečné řešení problému. Úkoly se učí řešit samostatně a své osvědčené postupy může aplikovat do nových či osvědčených situací. Svá uvážlivá rozhodnutí je schopen si obhájit a nese odpovědnost za své rozhodnutí a výsledky svých činů. (RVP ZV 2021)

1.4.3. KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

Třetími klíčovými kompetencemi v RVP ZV jsou kompetence komunikativní, ve kterých žák formuluje své myšlenky a názory. Vyjadřuje se v logickém sledu výstižně, souvisle a kultivovaně a to v projevu písemném i ústním. Další důležitou komunikativní kompetencí je schopnost naslouchat druhým lidem, snažit se jim porozumět a vhodně na ně reagovat. Žák se učí aktivně a vhodně se zapojovat do diskuse, svoje názory obhájit a vhodně argumentovat. Učí se číst z kontextu nevyřčené informace a rozumět určitým typům záznamu jako jsou například obrázkové materiály, gesta, zvuky a jiné komunikační a informační prostředky. Užívá technologie, které jsou příjmem nových informací a nových možností komunikace. Takto získané komunikativní dovednosti uplatňuje k vytváření vztahů potřebného k soužití mezi vrstevníky a ke spolupráci s ostatními lidmi. (RVP ZV 2021)

1.4.4. KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

Dalšími klíčovými kompetencemi v RVP ZV jsou kompetence sociální a personální. Žák spolupracuje ve skupině a podílí se s pedagogem na vytváření pravidel pro práci v týmu. Tím, že žák přijímá svou novou roli, ovlivní to pozitivně kvalitu společně práce. Také se podílí na utváření příjemné atmosféry v týmu díky své ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými. V případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni sám požádá. Účastní se diskuse ve skupině i s celou třídou. Efektivní spolupráci chápe jako nutnost při řešení daného úkolu. Zkušenosti druhých dokáže ocenit a respektuje názor druhých a tím i různá hlediska pohledů na

problém. Pozitivní představa o sobě samém posiluje a podporuje důvěru žáka a přispívá k jeho rozvoji. (RVP ZV 2021)

1.4.5. KOMPETENCE OBČANSKÉ

Kompetence občanské jsou další důležité kompetence, které si žák při svém vzdělávání osvojuje. Učí se respektovat názory a přesvědčení druhých lidí. Učí se vcítit do situací ostatních a odmítá hrubé zacházení. Chápe společenské zákony a normy, uvědomuje si svá práva, ale také povinnosti vůči škole i mimo ni. Podle situace se zodpovědně rozhoduje a i své chování volí zodpovědně v krizových situacích.

Je třeba zmínit také důležitý bod a to respekt, ochrana a ocenění našich tradic kulturního a historického dědictví. Žáky je třeba vést k pozitivnímu postoji uměleckých děl, vést k pozitivnímu smyslu pro kulturu a aktivně se do kulturního života začleňovat. Podmínkou občanských kompetencí je i respekt k přírodě, podpora kvalitního životního prostředí a svým přičiněním podporuje ochranu a zdraví pro trvale udržitelný rozvoj společnosti. (RVP ZV 2021)

1.4.6. KOMPETENCE PRACOVNÍ

Kompetence pracovní se zaměřují zejména na bezpečné používání materiálů, nástrojů, vybavení a dodržování vymezených pravidel. K výsledkům pracovní činnosti je třeba připravovat žáky na kvalitní, funkční práci, která je bezpečná z hlediska svého i druhých lidí. Která chrání životní prostředí a která chrání kulturní a společenské hodnoty. Znalosti a zkušenosti, které získal v jiných vzdělávacích oblastech, využívá a uplatňuje v profesním zaměření. (RVP ZV 2021)

1.4.7. KOMPETENCE DIGITÁLNÍ

Nově byly do RVP ZV vloženy i kompetence digitální, které se zaměřují na vzdělávání a využívání digitálních schopností a dovedností v běžném životě. Používá digitální zařízení, aplikace a využívá je při výuce. Sám zvolí, kterou technologii pro jakou činnost zvolí. Vyhledává a získává data pomocí technologií a kriticky je hodnotí. Volí si svůj postup a způsob pro zpracování obsahu. Učí se využívat digitální technologie pro usnadnění práce.

Rutinní činnosti si pomocí technologií automatizuje. Technologie mohou pomoci žákům práci urychlit, usnadnit, zefektivnit. Rozumí významu digitálních technologií pro společnost a seznamuje se s technologiemi novými. Chápe nebezpečí a situace s negativním dopadem na jeho duševní zdraví a zdraví ostatních (při spolupráci, komunikaci, sdílení informací v digitálním prostředí). (RVP ZV, 2021)

1.5 VZDĚLÁVACÍ OBLAST – UMĚNÍ A KULTURA

Výtvarná výchova je zařazena v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání do vzdělávací oblasti Umění a kultura spolu s dramatickou a hudební výchovou. Tato vzdělávací oblast umožňuje žákům poznávat svět jiným způsobem než racionálním. Jedná se o nezastupitelnou součást existence lidstva.

Žák může vnímat výtvarnou výchovu jako proces určité duchovní činnosti s jeho výsledky. Může vnímat historické proměny nebo jako součást každodenního života. Výtvarnou výchovu lze využít při socializaci jedince a jeho kulturního zařazení do společnosti. Žák se naučí vnímat umění jako jiný způsob procesu dorozumívání a komunikace, kdy vnější a vnitřní svět je provázaný s autorovým dílem či jedincem, na kterého dílo působí. U žáků se snažíme rozvinout specifické citění, tvořivost, určitou vnímavost k uměleckému dílu. Žák by měl mít schopnost vcítit se do kulturních potřeb ostatních lidí a hledat vazby mezi druhy umění jako jsou společenská témata.

„ Na 1. stupni základního vzdělávání se žáci seznamují prostřednictvím činností s výrazovými prostředky a s jazykem hudebního a výtvarného umění, ale také umění dramatického a literárního. S nimi se učí tvořivě pracovat, užívat je jako prostředky pro sebevyjádření. Poznávají zákonitosti tvorby, seznamují se s vybranými uměleckými díly, učí se je vzhledem ke svým zkušenostem chápat a výpovědi sledované uměleckým dílem rozpoznávat a interpretovat.“ (RVP ZV, 2021)

Na 2. stupni základní školy žáci prohlubují své znalosti a zkušenosti k nazírání na kulturu a umění. Poznávají historické souvislosti a společenské kontexty ovlivňující kulturu i umění. K samotným činnostem se stává inspirací literární a dramatické dílo, multimediální

tvorba a uplatnění různorodosti výrazových prostředků. Tyto výrazové prostředky lze dobře využít při společné práci žáků v tzv. projektech.

Jak uvádí RVP ZV: „*Ty otevírají společný prostor pro získání dovedností a poznatků překračující rámec jednotlivých oborů, a přispívají tak k osobitějšímu a originálnějšímu sebevyjádření i hlubšímu porozumění uměleckému dílu.*“ (RVP ZV, 2021)

Ve výtvarné výchově na 1. stupni ZŠ pracujeme s vizuálně obraznými znakovými systémy, s tvořivým přístupem při tvorbě, s vnímáním a interpretací dle vlastních zkušeností. Výtvarná výchova neslouží pouze k přenosu reality. Vizuálně obrazné vyjádření vnímáme jako prostředek. Tento prostředek se podílí na způsobu přijímání a zapojení do komunikace. Tvůrčí činnosti jsou základním kamenem v etapě základního vzdělávání výtvarné výchovy. Využívá k tomu vizuálně obrazné prostředky buď tradiční, nebo nově vznikající v současném světovém umění. Do hodin výtvarné výchovy zařazujeme tvůrčí činnosti založené na experimentování. Vedeme tak žáka k vyjádření vlastní subjektivity, odvaze a chuti zapojit se do procesu tvorby a komunikace. Získá jedinečné pocity a prožitky, které ho budou motivovat a inspirovat k další tvůrčí činnosti. (RVP ZV, 2021)

1.6 CÍLOVÉ ZAMĚŘENÍ VZDĚLÁVACÍ OBLASTI

Vzdělávací oblast utváří a rozvíjí klíčové kompetence žáka. Vede ho pochopit umění jako určitý způsob poznání a k využití vizuálního jazyka jako prostředku komunikace. Vede žáka chápat umění a kulturu jako neoddelitelnou součást lidské existence. Žák by měl vědět o jejich vzájemné provázanosti, učit se na základě vlastní tvorby, vnímat své subjektivní cítění, prožívání a představy. Žák se učí kultivovanému projevu, rozvíjí svůj potenciál a utváří si žebříček hodnot. Také svým chováním a jednáním přispívá ke vstřícné podnětné atmosféře pro tvorbu a pochopí a pozná umělecké hodnoty v širších souvislostech. Žák se učí toleranci k jiným kulturním hodnotám a k různým kulturním hodnotám současnosti a minulosti. Uvědomuje si, že je svobodný jedinec. Může tvořivě přistupovat ke světu, může aktivně překonávat životní stereotypy, obohacuje emocionální život. Žák se osobně účastní tvorby a jeho procesu. Tvorba a její proces pomáhá k vyjádření osobních prožitků a postojů.

Žák pomocí výtvarného vyjadřování nalézá způsob k jevům a vztahům ve světě. (RVP ZV, 2021)

1.7 OČEKÁVANÉ VÝSTUPY VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Současný Rámcový vzdělávací program pro základní školy 2021 prošel mnoha změnami, oproti původnímu RVP ZV z roku 2017. Nejvíce změn se uskutečnilo ve vzdělávacím oboru Informační a komunikační technologie, která se podle nového RVP ZV nazývá zkráceně Informatika. Ovšem každá vzdělávací oblast i každý vzdělávací obor byl upraven. (RVP ZV, 2021)

OČEKÁVANÉ VÝSTUPY 1. OBDOBÍ

Za první období se považuje období od první do třetí třídy žáka. Žák rozpoznává linie, barvy, tvary a objekty. Je schopen je na základě zkušeností, vjemů, zážitků a představ porovnat a třídít. Je žádoucí, aby ve své tvorbě projevoval vlastní zkušenosti. Uplatňuje plošné i prostorové uspořádání linií, barev, objektů. Využívá smysly při vnímání okolního světa a události vizuálně vyjadřuje. V rámci svých možností interpretuje vizuálně obrazná vyjádření, která samostatně vytvořil či upravil. Na základě vlastní zkušenosti o vizuálně obrazných vyjádřeních komunikuje. (RVP ZV, 2021)

Minimální doporučenou úroveň pro úpravu očekávaných výstupů v rámci podpůrného opatření je zvládnutí základní dovednosti pro vlastní tvorbu. Žák by měl rozpoznat tvar, linii, barvu či objekt v reálném životě, ve své tvorbě i v tvorbě ostatních. Učitel může žákovi dopomoci. Další minimální doporučenou úroveň je uplatnit žákovi vlastní zkušenosti, prožitky, fantazii při tvůrčích činnostech. Žák je schopen svým spolužákům sdělit výsledky své činnosti. (RVP ZV, 2021)

OČEKÁVANÉ VÝSTUPY 2. OBDOBÍ

Za druhé období se ve školní praxi počítá čtvrtá a pátá třída. U žáka se již předpokládá zvládnutí učiva z 1. období a učivo je zde rozšířeno o složitější úkoly. Žák by již měl využívat prvky vizuálně obrazného vyjádření a porovnat je na základě vztahů. Při tvorbě se zaměřuje na projevení vlastních zkušeností. K vizuálně obrazným vyjádřením nevyužívá pouze zrakové vnímání, ale i další smysly. Využití dalších smyslů se uplatňuje v plošné, v objemové i v prostorové tvorbě. Uplatňuje osobní pohled na problematiku. Vnímání uplatňuje v realitě, k tvorbě a interpretaci. Vyjadřuje nové i neobvyklé pocity a prožitky. Žák kombinuje prostředky a volí si je. Vizuálně obrazné prostředky porovnává, interpretuje a inspiruje se jimi. Komunikuje o svých vizuálně obrazných vyjádřeních. (RVP ZV, 2021)

V rámci podpůrných opatření je pak minimální doporučená úroveň úprav pro očekávané výstupy takové, že žák realizuje tvůrčí záměr. Žák by měl být schopen rozlišit linie, barvy, tvary, jejich kontrast velikosti a barvy. Podle možností je uplatní ve své tvorbě, na umělecké produkci či na příkladu z běžného života. Při tvorbě užívá zrakové vnímání a jiné smysly. Využívá fantazii, vlastní prožitky a zkušenosti. Žák by měl být schopen vyjádřit svůj pocit, a jak vnímá tvůrčí činnosti, své, ostatních spolužáků či umělecká díla. (RVP ZV, 2021)

Zejména pro žáky prvního stupně ZŠ je důležité, aby rozvíjeli subjektivní vnímání, učili se z vlastní zkušenosti, vnímali, co se kolem nich děje a na to vhodným způsobem reagovali. Takovým nástrojem může být komunikace, například dialog. Učitel by měl vést žáky nejen k verbálnímu projevu, ale také k neverbálnímu. V pojetí výtvarné výchovy i vyjádření se pomocí subjektivního uměleckého, vizuálně obrazného díla žáka. Žák využívá k vizuálnímu vyjádření všechny smysly, barvy, tvary, linie, objekty nebo kontrasty. Všechna témata by měla být přiměřená věku žáků, aby téma dokázali pochopit, zvládnout nebo o něm hovořit. Ve školní praxi se využívají například komunikační kruhy, ve kterých žáci s učitelem diskutují a sdělují svoje nápady a názory. Výhodou sdělování názorů je ta, že nám samotným může rozšířit obzory, můžeme získat více pohledů na danou situaci a na základě toho můžeme zvolit třeba lepší postup práce, inspirovat se nějakou myšlenkou, metodou, náměty, které by nás dříve nenapadly.

1.8 VYBRANÁ INSPIRAČNÍ VÝCHODISKA SOUČASNÉ VÝTVARNÉ VÝCHOVY NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍ ŠKOLY

Ve své diplomové práci jsem vybrala pár zajímavých inspiračních východisek ze současného výtvarného umění, ze kterých jsem vycházela při plánování výtvarného projektu na 1. stupni ZŠ. Ve všech inspiračních východiscích se objevuje problematika tématu času v různých podobách.

ZÁZNAM ČASU

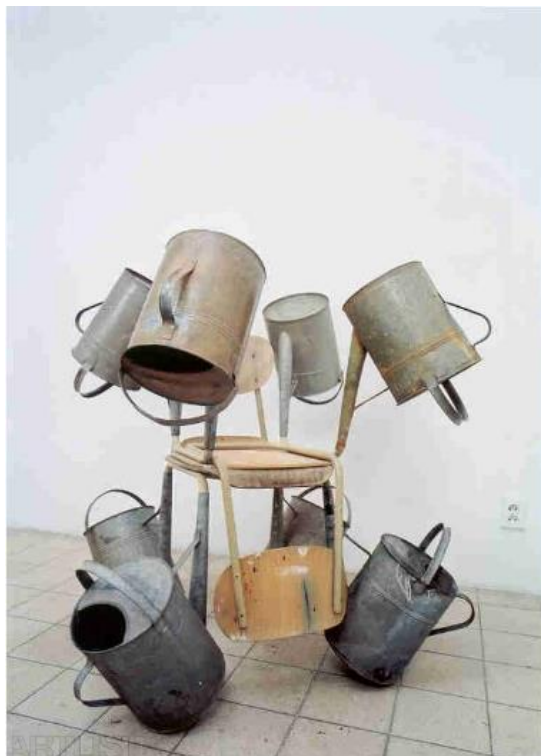
Jako příklad záznamu času lze uvést objektovou a instalační tvorbu Pavly Scerankové, která nese název Sedm vteřin. Na objektu vidíme modely letadel/ raket, které vytvoří pohyb za sedm vteřin. Tuto objektovou tvorbu jsem vybrala z důvodu rozfázování u animovaných videí. Žáci uvědomili jednotlivé rozfázování pohybu a časového záznamu.



Obrázek 1: *Sedm vteřin*

(**Zdroj:** Artlist - databáze současného umění: Sedm vteřin. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/sedm-vterin-109335/>)

Mezi současné umělce patří i Lubomír Typlt. Objektové dílo je tvořeno ze dvou židlí a osm zahradních konví. Má symbolizovat vodní elektrárnu. Toto dílo jsme vybrala na ukázkou z důvodu inspirace pro stroj času. Starým věcem lze dát nový význam a mohou být znovu využitelné.



Obrázek 2: Vodní elektrárna

(Zdroj: Artlist - databáze současného umění: Vodní elektrárna. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/vodni-elektrarna-3928/>)

ŽÍT PŘÍTOMNOSTÍ

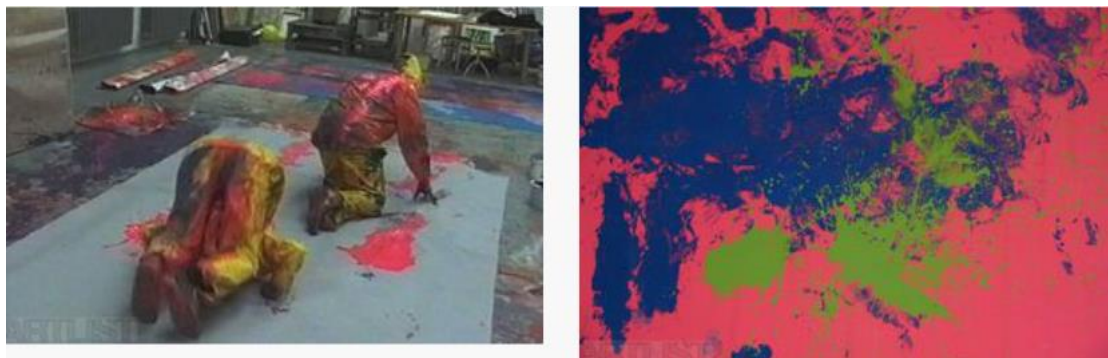
Mezi představiteli akčního umění patří bezesporu jeho zakladatel Jackson Pollock. Akční malba je důležitá z hlediska momentálního prožitku. Akční gestická malba se řadí mezi moderní umění a klade důraz na samotný akt. Důležitá je spontánnost a svoboda. Malíř maluje impulzivně, stříká barvy na plátno nebo je na plátno vrhá, maluje přímo z tuby nebo lije barvy přímo z plechovky. Skvrna vzniká jako gesto, náhoda, může v sobě

obsahovat rytmus nebo pohyb. Dílo může být dotvořeno špachtlemi nebo zednickými lžicemi. Žáci tak mohou z hlediska času vyjádřit přítomností.

(Zdroj: Akční gestická malba - Výtvarná výchova. *Výtvarná Výchova - Výtvarná výchova* [online]. Copyright © 2022 VytvarnaVychova.cz [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://vytvarna-vychova.cz/akcni-gesticka-malba/>)

Mezi současné umělce patří například Evžen Šimera: *„Pět velkých pláten a video vzniklo jako záznam akce snažící se odlehčit traumata akčních expresionistů. Projekt byl pojat jako představení vzniku malby. Tři gymnasti cvičili na tělocvičném nářadí podle mých instrukcí a hudby. Místo na kterém cvičili, byly plátna o rozměrech 2,5×4 metry. Gymnasti oblečení do žlutých, plastových obleků na sobě měli připevněné molitany napuštěné barvou a během cvičení barvou potřísnili plátna.“*

(Zdroj: Artlist - databáze současného umění: Akční malba. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/akcni-malba-3224/>)



Obrázek 3: Remake amerických akčních expresionistů metodou hodiny tělocviku

(Zdroj: Artlist - databáze současného umění: Akční malba. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/akcni-malba-3224/>)

Jako další akční umění mě oslovilo Házení míčů do Průhonického rybníka Bořín od Zorky Ságlové. Do rybníka bylo vhozeno 37 míčů tří barev (oranžová, zelená, modrá). Míče tvořili (v čase a s přírodními elementy) pomíjivou plastiku. Dalším tématem, které se věnuje pomíjivosti je dílo Věž trvalého pokroku a úpadku od Krištofa Kintery.



Obrázek 4: Házení míčů do Průhonického rybníka Bořín

(**Zdroj:** Artlist - databáze současného umění: Házení míčů do průhonického rybníka Bořín. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 27.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/hazeni-micu-do-pruhonickeho-rybnika-borin-501/>)

VIZE BUDOUCNOSTI

V díle od Krištofa Kintery s názvem Udělejte z práce sport!, se objevuje nápad jiného uvažování nad významem slova práce. Pro žáky by mohl být tento nápad inspirující ve vyučovací hodině Práce budoucnosti. Žáci si uvědomí, že mohou propojit dvě věci, které se zdánlivě zdají být odlišné.



Obrázek 5: Udělejme z práce sport!

Zdroj: [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: doi:<https://kristofkintera.com/pages-work/make-work-not-sport.htm>

BUDOUCNOST NEBO MINULOST?

Jako další dílo mě zaujalo dílo s názvem Věž trvalého pokroku a úpadku. V tomto díle Krištof Kintera polemizuje nad věží, která je sestavena z použitých starých věcí. Věci byly dříve považovány za něco pokrokového, ale s uplynutím času, jsou stále tyto výrobky pokrokové a využitelné? Dají se mezi tzv. retro předměty najít použitelné věci, které postupem času neupadají? Retro věci a předměty jsou pro vášnivé sběratele velkým koníčkem a zajímavé kousky považují za poklad. S žáky lze na toto téma vést diskusi ohledně pomíjivosti, co si o názvu tohoto díla myslí a dají se tyto předměty využít i ke stavbě stroje času?



Obrázek 6: Věž trvalého pokroku a úpadku

Zdroj: [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: doi:<https://kristofkintera.com/pages-work/tower-of-permanent-progress-and-decline.htm>

KAŽDÝ MÁ NA SVĚTĚ SVÉ MÍSTO

Při průzkumu planety Merkur žáci vyhledávají stopy a následně tvoří důkaz, že planetu navštívili a staví na planetě vlastní značku pomocí přírodnin. Cílem této aktivity je ukázat, že každý z nás je výjimečný, důležitý a každý má na Zemi své nezastupitelné místo. Díky této aktivitě žáci objevují smysl a důležitost svého bytí, kdy každý žák má své potřeby a potřeby seberealizace. Na této aktivitě můžeme žákům ukázat, jedinečnost každého žáka či živého tvora s potřebou nutnosti ochrany živočichů a přírody. Díky této aktivitě si žáci uvědomují, že jsme si všichni rovni. Inspirací mohou být například sochy od Jaroslava Kolářa, ve kterých je zase zahrnutá jiná časová a historická tematika a to z válečného období. Díky hrůzám války vyplývají na povrch vyšší potřeby, které člověk k životu potřebuje.



Obrázek 7: *Misionář - Jestřáb*

Zdroj: [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: doi:<https://www.artlist.cz/dila/misionar-jestrab-114821/>

ZASTAVTE ČAS

Každý z nás jistě zažil okamžiky, které by rád zažíval znovu nebo by si přál, aby nikdy neodešly. V životě se setkáváme s chvílemi, které jsou pro nás důležité a přejeme si z celého srdce, zastavit čas. Dalším inspiračním východiskem je stejnojmenné dílo Zastavte čas od Libora Fáry, který byl zaujatý surrealismem s různou příchutí fetišů. Dílo Zastavte čas, je vytvořeno z torz panenek. Na touhu žáků zastavit čas jsme narazili v hodinách několikrát, hlavně ve chvíli, kdy do práce byli zapálení, o úkolu přemýšleli a rušilo je školní zvonění na jinou hodinu. Další přání žáci vyslovili směrem k rodině či ke škole, zejména žáci devátých tříd, kteří se obávali vstupu do nového života.



Obrázek 8: Zastavte čas

Zdroj: [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: doi:<https://www.artlist.cz/dila/zastavte-cas-109470/>

2 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část diplomové práce vychází z praktické zkušenosti s žáky. Jednotlivá témata z praktické části byla odučena v různých třídách napříč základní školou ve Stupně. Cílem praktické části je využít mezioborové vztahy a zařadit je do vyučovacího procesu s jinými předměty ve výuce. Téma praktické části je Čas ve výtvarné výchově. Žáci se během praktické části naučí vnímat výtvarné dílo jako něco, na co lze nahlížet z různých hledisek. Při realizaci praktické části se budou žáci zabývat různými tématy.

Úvodním projektem s využitím mezioborových vztahů bude postavit stroj času. Hlavní předmět bude Vlastivěda, kde se žáci budou zabývat historickou částí učiva o České republice. V rámci tohoto předmětu učitel žáky nabádá k diskuzi a k zamyšlení, jaké by to asi bylo, cestovat časem. Žáci mohou diskutovat, jestli by je zajímalo cestování spíše do minulosti nebo do budoucnosti. Dále se učitel může doptávat, jak moc daleko do budoucnosti nebo do minulosti by chtěli cestovat, jaká mohou být úskalí cestování do minulosti a jaká do budoucnosti. Učitel se také může žáků ptát, zda by pomocí stroje času chtěli ovlivnit svůj život, co by ve svém životě udělali lépe, kdyby se mohli v čase vrátit.

Druhá část přípravy na hodinu se zaměřuje na zachycování časových událostí. Žáci pomocí fotografií zachycují děj nějaké činnosti (například zatopení si doma v kamnech). Žáci si na dané činnosti uvědomují posloupnost činností. Výhodou je, že animace není časově omezena, závisí na fotografiích a na logickém sledu, jak jdou fotografie za sebou. Pomocí animace je možné zachytit například vývoj člověka, vývoj lidské tváře v průběhu času. To se ale týká zejména dlouhodobého pozorování a animování. Ve školním prostředí nebývá tolik času, proto se žáci seznámili alespoň s krátkodobou animací na jednoduchých úkolech. Žáci dostali pouze téma animace, jaké téma do animace zvolili, bylo na jejich fantazii. Výstupem odučené hodiny je krátké animované video.

Příprava na hodinu číslo tři se zabývá myšlenkou o budoucnosti každého žáka. Cílem třetí hodiny bylo, zamyslet se nad svou budoucností a nad prací v budoucnosti. Některé žáci mají jasnou představu a jdou si za svým cílem tím, že se učí a chtějí mít dobré známky. Některé děti se nad budoucností nezamýšlejí. Každý žák po skončení školy bude hledat možnosti uplatnění v nějaké profesi a je zapotřebí, aby se s žáky na tomto tématu

pracovalo, zejména u žáků, kteří nemají představu o jednotlivých profesích a práci. Toto téma jsem zvolila z důvodu mé osobní zkušenosti při výběru střední školy. Téma výběru školy a zároveň i budoucího povolání je velice těžká volba pro nezkušeného člověka. Často vybírají školu žákům rodiče. U některých žáků je volba jasná a sami žáci vědí, na kterou školu by se rádi dostali. V mnoha případech tomu ale tak není. Žáci nemají zkušenosti s jinými školami, s odbornými učilišti nebo se středními školami, na které se hlásí. Často si žáci vybírají obor, který je velice obecný a kombinovaný, protože neví, co se jim bude v životě hodit. Myslím, že je potřeba, aby škola téma s žáky pátého ročníku otevřela a pomohla jim určit si cíle do dalších studijních let. Cíle, na kterých by měli v průběhu 4 let pracovat a kterých by měli na konci druhého stupně všichni žáci dosáhnout.

Souběžně s animací byla vyučovaná hodina časosběru, kterou najdeme pod čtvrtou přípravou na hodinu. Žáci si nejprve vytvořili krátkou prezentaci, jaký je rozdíl mezi časosběrem a animací. Získali tak potřebné informace k samotné tvorbě. Zároveň do prezentace mohli zařadit odkazy na nalezená videa z internetu. Téma časosběr bylo pro žáky obtížnější. Žáci potřebovali nápovědu a tou byl termín Timelaps. Pod tímto termínem již bylo možné najít nějaké informace, ale často v anglickém jazyce. Výchozí hodina je tedy anglický jazyk. Žáci mohli zjistit, že animace a časosběr mohou vypadat stejně, ale odlišují se v detailech. Fotografie s tématem časosběru se často vyskytují při zachycování přírody nebo při stavbě nějakých budov. Kritériem při focení časosběru je určitý časový interval. Záleží na volbě každého, jak detailní výsledný časosběr bude. Detailní časosběr může vytvořit iluzi krátkého videa, což bude i výsledný výstup z odučené hodiny.

Poslední hodina se zabývá problematikou přítomnosti. Na toto téma jsem zvolila výtvarnou techniku Jacksona Pollocka, akční malbu. Téma je určeno pro mladší žáky, tedy pro 1. a 2. třídu. Učitel při hodině pracuje s motivačním příběhem. Učitel je vypravěč a zároveň vedoucí skupiny vesmírného oddílu. Žáky motivuje na základě příběhu a pomocí příběhu jim sděluje, jaké úkoly je čekají. Nejprve učitel provede krátký Brainstorming, aby zjistil, co žáci o tématu ví, poté začne žákům číst motivační příběh a navodí u nich pocit, že jsou na vesmírné lodi a řeší výzkumný problém. Následuje diskuse reflexe a zpětné ohlédnutí s žáky nad hodinou, jak přítomnost a akci prožívali, zda si ji užili, co nového se dozvěděli, zda jim něco dělalo potíže a jaká byla odučená hodina jiná oproti běžné výuce.

Na všechny odučené hodiny následuje podrobná reflexe, jak hodina probíhala, co se při ní nečekaného stalo, jak reagovali na hodinu žáci. Každá příprava na hodinu je doplněna o fotografické přílohy nebo o odkazy na videa, animace. Nechybí ani konkrétní příprava na hodinu.

2.1 STROJ ČASU

Téma hodiny: Stroj času

Cílová skupina: 5. ročník

Počet žáků: 20

Předmět: Vlastivěda (mezipředmětové vztahy: Výtvarná výchova, Český jazyk, Pracovní činnosti, Přírodověda)

Cíle

1. Kognitivní cíle

- Žák hovoří o historii či historické události, která ho zajímá;
- Žák souvisle a smysluplně hovoří o svých názorech v návaznosti na historický kontext;
- Žák vymyslí, jak vytvořit pomocí výtvarných prostředků stroj času;
- Žák objeví netradiční využití výtvarných materiálů;
- Žák svou promluvou prokáže informovanost a znalosti o daném tématu;
- Žák si procvičí míchání barev temperami;
- Žák využívá papírů, kartonů a jiných pomůcek pro modelaci stroje;
- Žák pracuje s objektem v prostoru, modeluje ho, dotváří ho;
- Žák dokresluje fixy stroj a jeho části;

2. Afektivní cíle

- Žák spolupracuje ve skupině a vhodně se svojí skupinou komunikuje;
- Žák pojmenuje své vlastní prožitky, nápady, pocity při tvorbě, při práci ve skupině;
- Žák zhodnotí svoji práci ve skupině, umí svoji práci objektivně posoudit a obhájit si svůj názor;
- Žák objektivně zhodnotí práci spolužáků a dokáže spolužákům v nesnázích poradit a pomoci;

3. Psychomotorické cíle

- Žák zdokonalí své schopnosti při práci s tavicí pistolí, s nůžkami a s netradičními materiály;
- Žák manipuluje s materiály a tvaruje krabice do výsledného objektu za pomoci různých pomůcek.

Pomůcky: krabice různých velikostí, tempery, kalíšek na vodu, štětce, papíry, nůžky, lepenka, tavicí pistole, zbytky látek, knoflíky, pastelky, tužky, fixy, plastové síto ze staré sušičky na ovoce.

Časová dotace: 135 minut

Motivace: Zkus si představit, jaké by to bylo cestovat časem? Co bys chtěl všechno zažít a vidět? Chtěl/a bys cestovat spíše do budoucnosti nebo by tě lákala víc minulost? Jak by „Stroj času“ mohl vypadat? Sestavte ho!

Výukové metody

Metoda slovní: Monologická (vyprávění, popis), Dialogická (rozhovor, diskuse);

Metoda praktická (grafické a výtvarné činnosti);

Metoda názorně demonstrační (demonstrace, projekce);

Metoda samostatné práce žáků.

Organizační formy

Skupinová práce.

Hodnocení

1. Forma hodnocení

- slovní - pochvala, výtka, napomenutí;

2. Způsob hodnocení

- učitel žáky hodnotí průběžně;
- během hodiny učitel žáky průběžně kontroluje, motivuje a směřuje jejich myšlení a nápady, pokládá jim otázky a vede s nimi dialog;
- pochvalou nebo napomenutím (upozorněním) při chybě či nevhodném chování;

3. Kritéria hodnocení

- dokončení „Stroje času“;
- za prezentaci skupinové práce dostanou žáci jedničku do ŽK;

- pochvala za práci ve skupině.

KONKRÉTNÍ PRŮBĚH HODINY

Čas	Průběh hodiny	Činnosti žáků a učitelky
	Motivační část	
10 min	Přivítání, sdělení dnešního tématu a cílů hodiny Příprava pomůcek, příprava lavic a prostoru Rozdělení žáků do skupiny	Učitel Žáci Učitel
	Hlavní část	
100 min	Samotné sestavování a modelování stroje času, barvení, lepení, vymýšlení návrhu, domluva, výběr z různých materiálů. Kompletování a dokončovací práce na stroji času.	Žáci Učitel dopomoc, rady
	Závěrečná část	
20 min	Prezentace výrobku, reflexe žáků Sebehodnocení svých výkonů ve skupině Zhodnocení práce učitelem	Žáci Učitel

REFLEXE

Na začátku hodiny jsem přinesla do třídy velké množství krabic a krabiček různých velikostí. Žáci budou pracovat s odpadovým materiálem, který přetvoří na něco nového. Žáci se hned v úvodu hodiny ptali, co budou vyrábět a těšili se na něco nového. S žáky jsem si povídala, na co myslí, že by krabice mohly sloužit. Teorií, co by se dalo vytvořit, bylo mnoho. Žáci říkali, že by rádi sestavili televizi, počítač, raketu, kterou by se dalo letět do vesmíru. Na tento nápad jsem hned zareagovala, zda by se dalo sestavit ještě něco jiného, určeného k cestování. Děti se hned začaly hlásit, že by sestavily stroj času, kterým by se dalo cestovat do budoucnosti. Kluci sdělovali, že by mohl vypadat jako raketa, nebo jako výkonný počítač. Holky sdělily, že neví, protože žádný stroj času nikdy neviděly. Kluci

oproti dívkám měli jasnou představu a hned se domluvili. Říkali, že to je přeci jasné, že musí pomalovat krabice temperami, aby nebylo poznat, že to jsou krabice.

Hned se žáci pustili do díla, přirozeně vytvořili své skupinky (u dívek bylo zapotřebí trochu zakročit a určit, kdo s kým ve skupině bude). Materiál a velikost krabic si žáci volili sami. Učitel by měl dohlížet na dodržování pravidel, organizovat práci s pomůckami a dodržovat zásady bezpečnosti jako například při práci s tavnou pistolí, nůžkami. Někteří žáci si sami přišli na princip míchání barev – kombinace okrové a oranžové vytvořila na krabici hnědou barvu a žáci z objevu měli velkou radost. I když jsou žáci v páté třídě, pandemická situace výchovám moc nepřála a bylo zapotřebí snažit se co nejdříve dohnat hlavní předměty jako je matematika, český jazyk a cizí jazyk, proto je ve většině výchov znát určité zanedbání. Žáci se nerozvíjeli a nepodporovali se v kreativních činnostech a například kresby žáků jsou ustrnulé jako před pandemickou situací.

Skupina chlapců si vybrala plastový rošt ze sušičky na ovoce a hned ho do projektu zapracovali jako větrák proti přehřívání systému a motoru. Do stroje času zabudovali další krabici, která se dala otevřít a ve které byl počítač s otevíratelnou a vyklápěcí klávesnicí. K vrchní krabici bylo připevněno komunikační zařízení (telefon, vyrobený z krabičky na zubní pastu). Stroji času nechyběly ani tlačítka na vypnutí a zapnutí stroje a vlastní klávesnice na heslo. Tento stroj času byl ze všech skupin nejzdařilejší, proto jsem si ho vybrala jako ukázkou díla do své diplomové práce.

Děvčata nebyla tak rychlá, často se nedokázaly domluvit, chyběla jim fantazie nebo se příliš věnovaly detailům, jako například obalování knoflíků látkami, malováním na krabice různými barvičkami, ale podstata a sestavení hlavního výsledku stroje jim unikala. Děvčata svůj stroj času v omezeném čase nezvládla dokončit. Děvčata neustále vytvářela další a další detaily. Dívky vůbec nezačaly se samotnou kompletací stroje. Při dotazování reflexe jejich práce sama děvčata uvedla, že práci nestihly a příště by začaly s důležitějšími věcmi a pak se zaměřovaly na detaily.

Žáci na konci třetí hodiny provedli sebehodnocení a prezentaci svých projektů před třídou. V každé skupině se vyskytl nějaký žák, který se skupinou nespolečně pracoval tolik, co ostatní členové. Žák si to zpětně uvědomil, omluvil se skupině a slíbil, že příště se pokusí více zapojit.

UKÁZKA REFLEXÍ OD ŽÁKŮ (SKUPINOVÁ PRÁCE)

Zhodnot' práci ve skupině:

1. Jak se ti ve skupině pracovalo?

Dozbra dobrý, někdy někdy jsme se na něčem neshody ale tak se to vyřešilo.

2. Jak ve skupině probíhala komunikace?

Každý jsme se rozdělily práce a pracovaly jsme.

3. Dohodli jste se na všem, nebo v nějakém momentě byly neshody? Popiš je.

Dohodli jsme se fajn ale někdy nám něco mělo tak jsme to potom vyřešily.

4. S kým ve skupině se ti pracovalo nejlépe a proč?

S Anet dělali jsme práci společně.

5. Komu bys ve skupině doporučil/a příště se víc zapojit?

Lucia Lucia ta moc nepracovala

6. Změnil/a bys na své práci něco? (přístup, nápady, které tě napadly až později, postup)

ani ne

Zhodnot' práci ve skupině:

1. Jak se ti ve skupině pracovalo?

Má se ve skupině dobře pracovalo.

2. Jak ve skupině probíhala komunikace?

Komunikace probíhala dobře.

3. Dohodli jste se na všem, nebo v nějakém momentě byly neshody? Popiš je.

My jsme se dohodli na všem nebyly neshody.

4. S kým ve skupině se ti pracovalo nejlépe a proč?

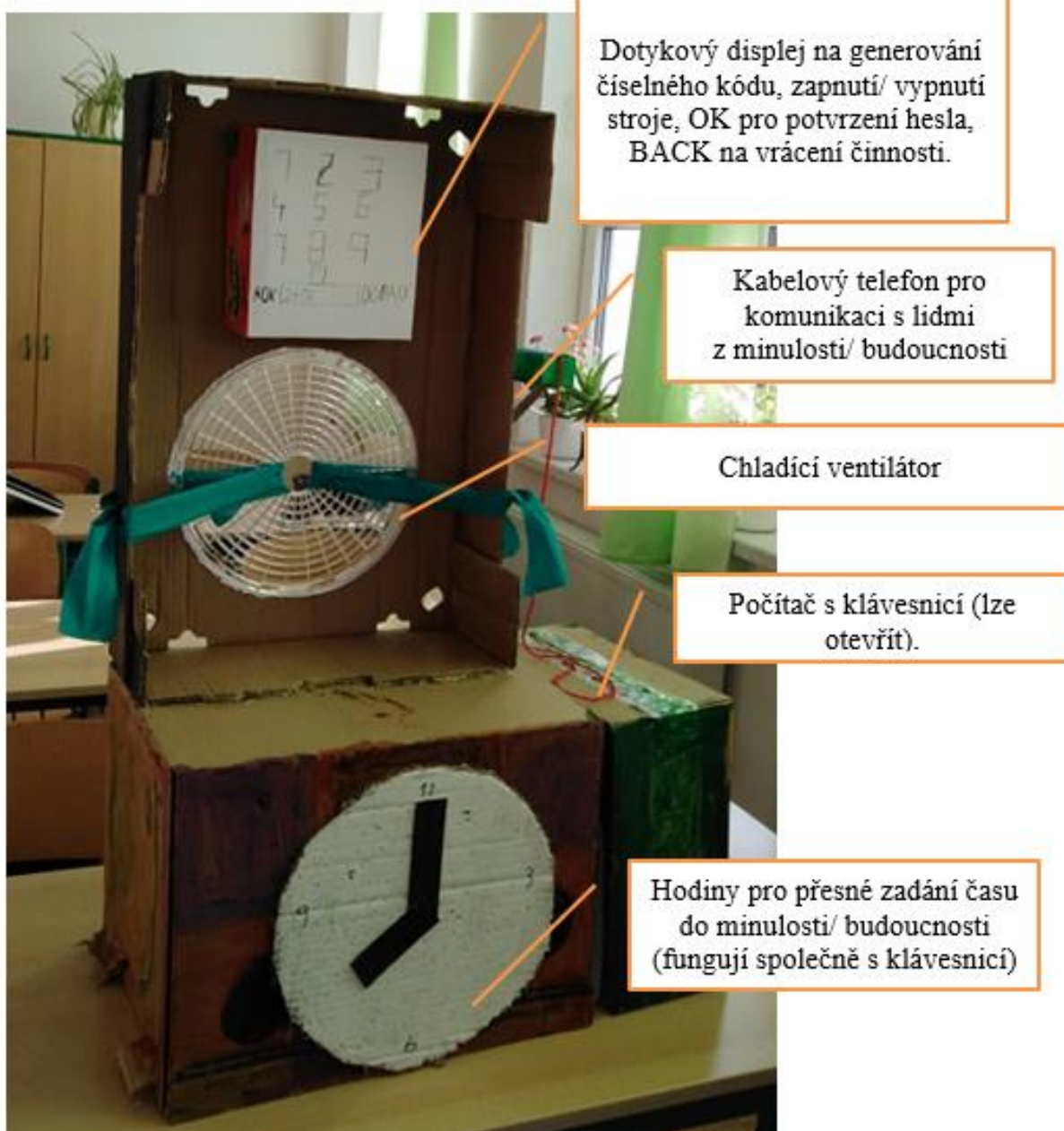
Se všema.

5. Komu bys ve skupině doporučil/a příště se víc zapojit?

Nikommu.

6. Změnil/a bys na své práci něco? (přístup, nápady, které tě napadly až později, postup)

Ne.



Obrázek 9: Žákovská práce - stroj času s vysvětlivkami

2.2 ANIMACE

Téma hodiny: Animace

Cílová skupina: 5. ročník

Počet žáků: 20

Předmět: Informatika (mezipředmětové vztahy: Výtvarná výchova, Matematika, Pracovní činnosti, Anglický jazyk)

Cíle

1. Kognitivní cíle

- Žák vyhledá informace o animaci (jak se zpracovává a jaký je rozdíl mezi časoběrem);
- Žák zpracuje krátkou prezentaci v PowerPointu na 3 - 4 slidy;
- Žák vloží ukázkou minimálně jednoho díla, které najde na internetu;
- Žák svou prezentaci prezentuje před spolužáky;
- Žák vysvětlí rozdíl mezi animací a časoběrem;
- Žák vymyslí vlastní scénář k animovanému videu;
- Žák vysvětlí svůj autorský záměr;
- Žák nalezne vhodné materiály pro výtvarné vyjádření vlastního autorského záměru;
- Žák vytvoří krátké animované video;
- Žák nahrává zvuky k ozvučení videa;
- Žák přepoše svoji prezentaci a animaci;

2. Afektivní cíle

- Žák spolupracuje ve skupině a vhodně se svojí skupinou komunikuje;
- Žák reaguje na nápady spolužáků při práci ve skupině;
- Žák ve skupině dokáže prosadit svůj názor, obhájit si ho;
- Žák zhodnotí svoji práci ve skupině a dokáže provést sebehodnocení;
- Žák objektivně zhodnotí práci spolužáků, místo kritiky dokáže zhodnotit i kladné stránky práce druhých;

3. Psychomotorické cíle

- Žák zdokonalí své schopnosti při práci s technikou (mobil, fotoaparát, počítač);

-
- Žák zdokonalí své schopnosti při práci s aplikacemi, fotoaparátem a při úpravě fotografií;
 - Žák pracuje v programu Editor videa;
 - Žák uloží svoji práci do počítače a sdílí ji do třídní skupiny na Classroom.

Pomůcky: fotoaparát, stativ, tabule, křídly, věci z domova, počítač, program Editor videa

Časová dotace: 180 minut

Motivace: Napadlo Vás někdy vytvořit si vlastní animované video? Víte, co všechno je k animování potřeba? Zkus si to!

Výukové metody

Metoda slovní: Monologická (popis, vysvětlování), Dialogická (rozhovor);

Metoda názorně demonstrační (projekce statická a dynamická) Metody praktické (grafické a výtvarné činnosti);

Metoda samostatné práce žáků.

Organizační formy

Frontální výuka;

Kooperativní výuka;

Individualizovaná forma výuky.

Hodnocení

1. Forma hodnocení

- slovní - pochvala, výtka, napomenutí;
- Za zhotovenou animaci dostane žák jedničku do žákovské knížky;

2. Způsob hodnocení

- průběžně, slovně;
- kontrola zapojení a aktivity žáků během vyučovací hodiny;
- pochvalou nebo napomenutím (upozorněním) při chybě či nevhodném chování;

3. Kritéria hodnocení

- zhotovení krátké prezentace;
- vysvětlení rozdílu mezi časoběhem a animací;

- vyfotografování jednotlivých kroků potřebných k animaci (dbáme na dostatečné množství fotografií!);
- práce s technikou, řešení problémů ve skupině;
- práce s programem Editor videa (postupné vkládání fotografií, jak jdou snímky za sebou);
- práce/ hra se zvuky, s efekty, s titulní stranou, vložení textu (např. jména autorů);
- hodnocení práce ve skupině;
- uložení animace a sdílení na třídní skupinu v Classroomu.

KONKRÉTNÍ PRŮBĚH HODINY

Čas	Průběh hodiny	Poznámky
	Úvodní část	
2 min	Přivítání, sdělení cílů hodiny. Učitel žáky rozdělí do dvojic. Učitel rozdělí třídu na dvě skupiny. Sdělení tématu ve skupinách.	Učitel i žáci Učitel Učitel Učitel
	Hlavní část	
	Učitel rozdělí třídu na dvě skupiny. Jedna skupina se bude věnovat tématu Animace a animované tvorby. Druhá skupina dostane téma Časosběr. Žáci v těchto dvou skupinách budou dále rozděleni do dvojic. Každá dvojice se seznámí se svým tématem. Pro svoji problematiku využijí internet. Žáci si procvičí práci s počítačem a s PowerPointem při zhotovování prezentace pro ostatní žáky. Žáci vyhledávají a třídí informace, volí vhodná slova, texty i obrázky. Do prezentace vkládají animované obrázky nebo uvedou odkaz na potřebný zdroj. Žáci ve dvojici hotovou prezentaci přepošlou na třídní učebnu v Classroomu.	Dvojice mají svůj význam, neboť ve škole není pro početnou třídu dostatek počítačů. Žáci si při animaci uvědomí, že musí fotografovat každý malý krok či detail, který s předměty podniknou. Důležité je, aby přístroj fotografii zaostřil, aby fotka nebyla focená moc daleko

	<p>Po krátké prezentaci o rozdílu mezi animací a časosběrným videem se žáci zamyslí nad tématem animace či časosběrným videem a pustí se do samotné tvorby. K dispozici mohou mít vlastní fotoaparát, telefon nebo fotoaparát půjčený ze školy. K animaci žáci využijí třídního prostředí a pomůcek školy. Mohou využít i osobní předměty, které si přinesli z domova.</p> <p>Žáci vytvoří několik fotografií, které přes kabel stahují do počítače. Žáci si vytvoří na ploše vlastní složku, kterou pojmenují. Otevřou si Editor videa, ve kterém budou animace tvořit. Do Editoru videa vloží všechny fotografie a tak, jak jdou za sebou, budou fotografie do editoru vkládat a upravovat. Žáci mohou využít různých efektů v programu, mohou do animace vložit hudbu, která animaci doprovodí nebo text, kdo animaci vytvořil. Hotové animace opět zašlou na třídní učebnu na Clasroom.</p>	<p>ani moc blízko, aby fotografie nebyla tmavá nebo moc nasvícená - sledují tedy i kvalitu fotografie.</p>
	Závěrečná část	
	<p>Prezentace hotových animací.</p> <p>Zhodnocení práce, klady a zápory, co se při práci dařilo, co nikoli, co by žáci příště udělali lépe.</p> <p>Zhodnocení práce učitelem, hodnocení.</p>	<p>Žáci</p> <p>Učitel</p>

REFLEXE

Animovaná videa jsem odučila v početnější třídě, než jsem měla původně v plánu. Tento školní rok jsem nevyučovala výtvarné výchovy na prvním stupni, proto pro mě bylo obtížné se k tématu dostat. Ve třídě bylo celkem 27 žáků, jednalo se o spojenou 5. a 6. třídu z důvodu plavání. Z časového důvodu, kdy škola dokončovala sjednané programy, které se nemohly uskutečnit za poslední dva roky v době pandemie Covid-19 jsem byla nucena hodinu velice zrychlit. V hodině jsem proto zároveň učila Timlapse i Animaci. Vzhledem k početné třídě to ale nevadilo, naopak každý žák měl práci a vzájemně se žáci mohli

obohatit o své poznání. Z důvodu početné třídy jsem žáky ještě rozdělila na dvojice/ trojici, protože ve škole nebylo k dispozici tolik počítačů pro každého žáka. Procvičili se při práci s počítačem, programem PowerPoint, s Editorem videa a s technikou celkově. Žáci se u počítače střídali, radili si, diskutovali, hledali informace, třídili je a zapisovali do prezentace. Každá skupina našla několik animovaných videí, které jsme měli možnost shlédnout pro inspiraci.

Když jsme si sdělili základní rozdíl mezi animací a časosběrným videem, žáci se odebrali do svých lavic a přemýšleli nad tématem, které by animovali. Nápady, které žáci měli, než se pustili do samotné animace, byli zdlouhavé, chtěli vytvářet složité příběhy. Při fotografování vlastních částí svůj plánovaný scénář hodně upravovali, aby stihli fotografie nafotit a poté vložit do počítače a animaci vytvářet. Samotné fotografování zabralo nejvíce času. Žáci byli při fotografování aktivní, někdy více hluční než obvykle, kreativní. Dokázali se přizpůsobit situaci a vystačili si s minimem pomůcek.

Dvě skupiny chlapců měli požadavek pracovat společně, protože si přinesli vlastní lego Star Wars, jeden chlapec měl opravdu profesionální výbavu, fotoaparát, stativ, trojnožku, fotografickou clonu a podobné vychytávky. Sdělil, že ho fotografování velice baví a sám mi s nadšením ukazoval své práce v telefonu, které byly opravdu zdařilé. Tato skupina pojala fotografování velice vážně a chlapec, který se svojí výbavou fotografoval, směřoval spolužáky k tomu, jak bude výsledná fotografie vypadat. Spolužáci mezitím manipulovali s postavičkami a on fotil detailní záběry. Další zajímavý nápad byl děvčat, která si z aktovky vyndala karty na hru - Prší. Děvčata fotila kroky, jak jednotlivé karty rozebírají z balíčku, fotografií měli opravdu hodně. Byly z výsledku tak nadšené, že původním záměrem bylo udělat animaci, jak se karty z balíčku rozutekly a poté, jak znovu skáčou do balíčku. Vzhledem, ale k velké časové náročnosti focení a mnoha fotografií, se děvčata při výběru fotografií a jednotlivých kroků, jak jdou za sebou, hůře orientovala a nakonec stihla dokončit pouze první krok. Třetí významnou animací je roztopení ohně v domácím krbu, kdy žáci byli nemocní z předchozího plavání, ale chtěli si animaci také vyzkoušet, proto se jeden chlapec domluvil se spolužákem, že fotografie nafotí a animaci vytvoří společně při další hodině. S roztápěním ohně mu asistoval tatínek, syn fotografoval.

Při další společné hodině žáci dokončovali fotografování pro animaci. Poté jsme se přesunuli do počítačové učebny, kde žáci stahovali fotografie do počítačů, vytvářeli si vlastní složku se jménem. Dalším krokem bylo spustit si program editoru videa a fotky do

něj nahrát. Samotné stahování fotek i nahrávání fotek zabralo poměrně dost času, dalším časově náročným úkolem byl výběr fotografií podle časového sledu. Samotná úprava žáky bavila, zkoušeli si s programem pracovat, vkládali do něj různé texty, nápisy, nadpisy, aplikace, hudbu. Každá skupina přišla na něco nového, co se s editorem videa dá dělat. To, co našli, pak do animací použili. Žáci neměli problém s ukládáním videí a na Classroom také animaci poslali celkem rychle bez potíží.

Po odeslání všech prací následovala kontrola učitelem, zda opravdu všichni žáci odeslali své práce a každá skupina svoji animaci prezentovala na velké interaktivní tabuli před celou třídou. Prezentace spočívala v tom, že žáci sdělili záměr prezentace, sdělili, co se jim nedařilo, co jim dělalo problémy, co jim naopak šlo. Největším problémem bylo ve školních počítačích nalézt editor videa a zorientovat se v prvních chvílích, jak se s ním pracuje. Během nahrávání fotografií do počítačů se vyskytl problém u žáků, kteří fotografovali na své mobilní telefony. Každý telefon má jinou koncovku a žáci si doma zapomněli kabely a své nabíječky. Dvě skupiny měly proto velký problém vyřešit situaci, aby mohli také pracovat. Naštěstí měl jeden chlapec chytrou pomůcku jako flash disk s různými koncovkami, proto spolužákům pomůcku půjčil a obě skupiny mohly také pracovat.

Žáci mě svými pracemi mile překvapili, nečekala jsem, že budou tak dobře zacházet s technikou. Nevyskytl se žádný problém, se kterým by si žáci neporadili. Nejčastěji se ptali, kde najdou editor videa ve školním počítači. S fotografiemi i s drobnou úpravou si poradili dostatečně. Největším zádrhelem byl problém s kabely a s koncovkami dvou skupin, které si své kabely nepřinesly. Většina animací je povedená. Najdou se i takové, které zdařilé a propracované nejsou. Jsou to většinou práce žáků, kteří využívali situace ze spojených tříd v domnění, že mají volno a nechtěli pracovat. Tento jev se vyskytl u dvou skupin. Výhodou byla kooperace žáků z 5. a 6. tříd, kdy žáci byli rozděleni do skupin tak, že musel spolupracovat žák z 5. i 6. třídy v jedné skupině.

Animace	Odkaz
1. Hrací karty	https://youtube.com/shorts/icU8-P1fqKo?feature=share
2. Kostky	https://youtube.com/shorts/Y7FAdQuGuQ4?feature=share
3. Star Wars	https://youtu.be/kfTFfiR6fA
4. Oheň	https://youtu.be/0Xi9xD4JSaQ

2.3 PRÁCE BUDOUCNOSTI

Téma hodiny: Práce budoucnosti

Cílová skupina: 5. ročník

Počet žáků: 20

Předmět: Přírodověda (mezipředmětové vztahy: Výtvarná výchova, Pracovní činnosti)

Cíle

1. Kognitivní cíle

- Žák sděluje skupině své zájmy a koníčky, kterým se věnuje ve volném čase;
- Žák sdílí v komunikačním kruhu své úvahy o budoucím životě v souvislosti s trávením volného času;
- Žák sděluje své znalosti a zkušenosti s nějakým povoláním (například z práce svých rodičů, či prarodičů, z domácích prací ve smyslu vaření s matkou, práce na zahradě, opravy kolem domu s otcem a podobně);
- Žák sděluje, zda by se rád věnoval některým z těchto prací v budoucnu, které zná nebo zda se chce vydat vlastním směrem;
- Žák si na základě rozhovoru v komunikačním kruhu vybere jedno povolání a nakreslí, jak by mohla vypadat práce v budoucnosti;
- Žák okomentuje svoje výtvarné dílo před třídou a sdělí jeho inovativní výhody;

2. Afektivní cíle

- Žák spolupracuje se třídou a vhodně komunikuje v komunikačním kruhu;
- Žák reaguje na nápady spolužáků;
- Žák ve skupině dokáže prosadit svůj názor, obhájit si ho;
- Žák zhodnotí svoji práci a dokáže provést sebehodnocení;
- Žák objektivně zhodnotí práci spolužáků, místo kritiky dokáže zhodnotit i kladné stránky práce druhých;

3. Psychomotorické cíle

- Žák při této aktivitě nerozvíjí psychomotorické cíle;

Pomůcky: bílá čtverka A4, tužka, guma, ořezávátko, pastelky, fixy

Časová dotace: 90 minut

Motivace: Už jste přemýšleli nad tím, jakou práci chcete v budoucnu vykonávat? Co by Vás bavilo? Jak by mohlo vypadat nějaké povolání v budoucnosti?

Výukové metody

Metoda slovní: Monologická (vyprávění, popis), Dialogická (rozhovor, diskuse);

Metoda názorně demonstrační (předvádění činnosti), demonstrace obrazů;

Metoda praktická (grafické a výtvarné činnosti);

Metoda sdělovací;

Metoda samostatné práce žáků;

Organizační formy

Frontální výuka – Žáci se učí hromadnou formou výuky.

Hodnocení

1. Forma hodnocení

- slovní - pochvala, výtka, napomenutí;
- Za kresbu práce budoucnosti dostane žák známku do žákovské knížky;

2. Způsob hodnocení

- průběžné;
- hodnocení míry zapojení a aktivity žáků během vyučovací hodiny;
- aktivita a nápady žáků jsou oceňovány slovně;

3. Kritéria hodnocení

- nakreslit a navrhnout inovativní způsob práce v budoucnosti;

KONKRÉTNÍ PRŮBĚH HODINY

Čas	Průběh hodiny	Poznámky
	Úvodní část	
10 min	Přivítání, sdělení dnešního tématu a cílů hodiny V úvodu hodiny s žáky vytvoříme komunikační kruh, ve kterém se pobavíme o tom, zda již žáci přemýšleli o tom, jakou práci by v budoucnu rádi vykonávali, co je baví a	Učitel Učitel i žáci

	jestli by si uměli představit svého koníčka vykonávat jako práci. V další fázi zadáme žákům úkol. Nakresli, jak by mohlo vypadat tvé vybrané povolání v budoucnosti.	Učitel
	Hlavní část	
65 min	Žáci během hlavní fáze přemýšlejí, zhodnocují své nápady a kreslí. Učitel chodí mezi žáky a komunikuje s nimi, sleduje vývoj a myšlení žáků v postupu kresby.	Žáci Učitel
	Závěrečná část	
15 min	V závěrečné fázi opět žáci vytvoří komunikační kruh. Před sebe položí své výtvarné práce a každý žák popíše, které povolání si vybral a v čem by mohla spočívat inovace a usnadnění práce v budoucnosti. V poslední části každý žák popíše, jak se mu práce dařila a zkusí sám sebe při hodině ohodnotit.	Žáci i učitel Žáci

REFLEXE

V úvodu hodiny jsem s žáky vytvořila komunikační kruh. Každý žák si přinesl židli a posadil se na ní. Začala jsem si s žáky povídat o tom, zda už přemýšleli o nějakém povolání, které by je bavilo a které by chtěli v budoucnu vykonávat. Většina žáků ještě neměla tušení a na podobné téma se s nimi ještě nikdo nebavil. Většina žáků se zdráhala o svých pocitech a názorech hovořit před spolužáky. Ně kterým jedincům se podařilo prolomit bariéru studu, vykročit ze své komfortní zóny a hovořit o svých pocitech z této otázky. Osmělil se jeden chlapec, který začal nahlas uvažovat o tom, že ho baví počítače, ráda na nich pracuje, ale že si není jistý tím, zda by ho práce s počítači užívala, protože na počítačích dneska pracuje kde kdo. Na jeho názor zareagoval další chlapec, který mu oponoval v tom, že existuje mnoho prací a mnoho způsobů, jak s počítači pracovat a že by určitě nějakou práci, která by ho bavila, našel. Dále se přidal další chlapec, který řekl, že má moc rád jiné kultury, cestování a že velice rád vaří a rád by cestoval a učil se vařit zajímavá jídla. Možná, by i v budoucnu rád vydal nějakou svoji kuchařku ze svých cest.

Dívky byly dost nesmělé a nevyjadřovaly se. Většinou měly názor, že neví, co v budoucnu bude, že o tom ještě nepřemýšlely a na výtvarnou výchovu, kde si povídáme v kruhu, nejsou zvyklé a není jim to příjemné. Když už nějaká dívka promluvila, sdělila, že by se ráda stala paní učitelkou v mateřské škole. Po tomto názoru se přidaly další 4 dívky, že by je tato práce také bavila.

V další části jsem vyslovila úkol, aby si žáci vybrali jedno povolání (jakékoli) a nakreslili, jak by povolání mohlo vypadat v budoucnosti. Žáci rozdali čisté bílé čtvrtky ve velikosti A4, připravili si kreslicí pomůcky a dali se do díla. Během práce žáků vyučující chodí po třídě a doptává se žáků, co si vybrali za povolání, co kreslí. Někteřím dívkám trvalo déle, než si vybraly nějaké povolání, proto jsem se je snažila nasměrovat nějakým směrem a doptávala jsem se žákyň, co například rády dělají ve volném čase, co je baví a zda by mohly nakreslit alespoň něco, co je baví. Většina dívek pak začala kreslit paní učitelku ve třídě a různé možnosti výuky. Do těchto kreseb se promítala vlastní zkušenost při pandemii Covid-19. Jedna dívka nakreslila celou třídu, která se učila ve třídě, ale paní učitelka vyučovala online přes počítač a interaktivní tabuli doma. Žáci se shodli, že to pro ně byl velmi silný zážitek a při takové výuce se cítili frustrovaní, zklamaní a smutní, že jsou na učení a práci ve škole sami a paní učitelka vyučuje z domova. Další dívka nakreslila také celou třídu, ale tentokrát byla přítomná i paní učitelka. Inovace spočívala v tom, že každý žák měl místo dřevěné lavice ve třídě lavici skleněnou, která byla interaktivní a kde jim paní učitelka pustila například doplňování i, y na interaktivní tabuli, žáci cvičení vyplnily a mohly pracovat na dalších úkolech. Paní učitelce se ukázalo, kolik chyb udělal který žák při vyplňování.

Na konci hodiny žáci znovu vytvořili komunikační kruh, kde ostatním žákům ukazovali své práce, své nápady a vysvětlovali, co nakreslili, proč a v čem je jejich návrh inovativní a prospěšný pro budoucí povolání. Jeden chlapec nakreslil taxi, které by nemělo řidiče, ale zákazník by si navolil cestu přes mobilní aplikaci, zadal by cestu přes Google mapy a poté by na místě zaplatil přes mobil. Další chlapec nakreslil například policii se vzdušným, létajícím autem a pomocí laserových paprsků by chytala zloděje též ve vzdušném autě. Dalším příkladem byla kresba popelářského auta, kam chlapec nakreslil robotické ruce, které si popelnici přitáhnou k sobě, otevřou víko a odpad vysypou, poté robotické ruce víko popelnice zavřou a postaví ji zpět na místo. Inovace spočívá v tom, že je potřeba pouze řidiče, který ovládá robotické ruce a již není potřeba dalších dvou mužů vzadu, protože držet se vozu je dosti nebezpečné.

Po sdělení svých kreseb jsem se doptávala žáků, jak se jim líbila takto vedená výtvarná výchova. Žáci sdělili, že se jim hodina moc líbila, že začátku si neuměli představit, co se bude dít, nejdříve jim byl kruh nepříjemný, protože to neznali, ale na konci hodiny byli rádi, že mohli všem sdělit, co nakreslili a jak své kresby myslí. Ostatní žáci přikyvovali, že je lepší si o tom promluvit, protože jen podle obrázku by nepoznali, s jakým úmyslem byl například obrázek s taxi autem nakreslen. Žáci se také shodli, že je hodně obohatily nápady ostatních. Kdyby podobný úkol měli dělat příště, napadlo by je k tomu mnohem více věcí. Pouze jedna dívka sdělila, že tato forma jí vůbec nevyhovovala, protože jí bylo nepříjemné sedět tváří v tvář spolužákům, ale nakonec sdělila, že se jí nápady ostatních také líbily a velmi jí to obohatilo.

Již od začátku hodiny, jsem vnímala rozporuplné pocity žáků z něčeho nového a tyto pocity, které se promítaly do hodiny, nebyly příjemné ani mně. Již při sestavování komunikačního kruhu a při úvodní debatě jsem si nebyla jistá, zda jsem zvolila správně a zda se hodina vydaří podle mých představ. Velmi pozitivně se však ukázal otevřený rozhovor s žáky, kde přiznali, že neznají komunikaci při výtvarné výchově, ale nakonec se žáci dokázali přizpůsobit novému stylu a celou vyučovací hodinu jsme zhodnotili jako úspěšnou.

FOTODOKUMENTACE ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ



Obrázek 10: Vzdušná policie v akci honící zloděje

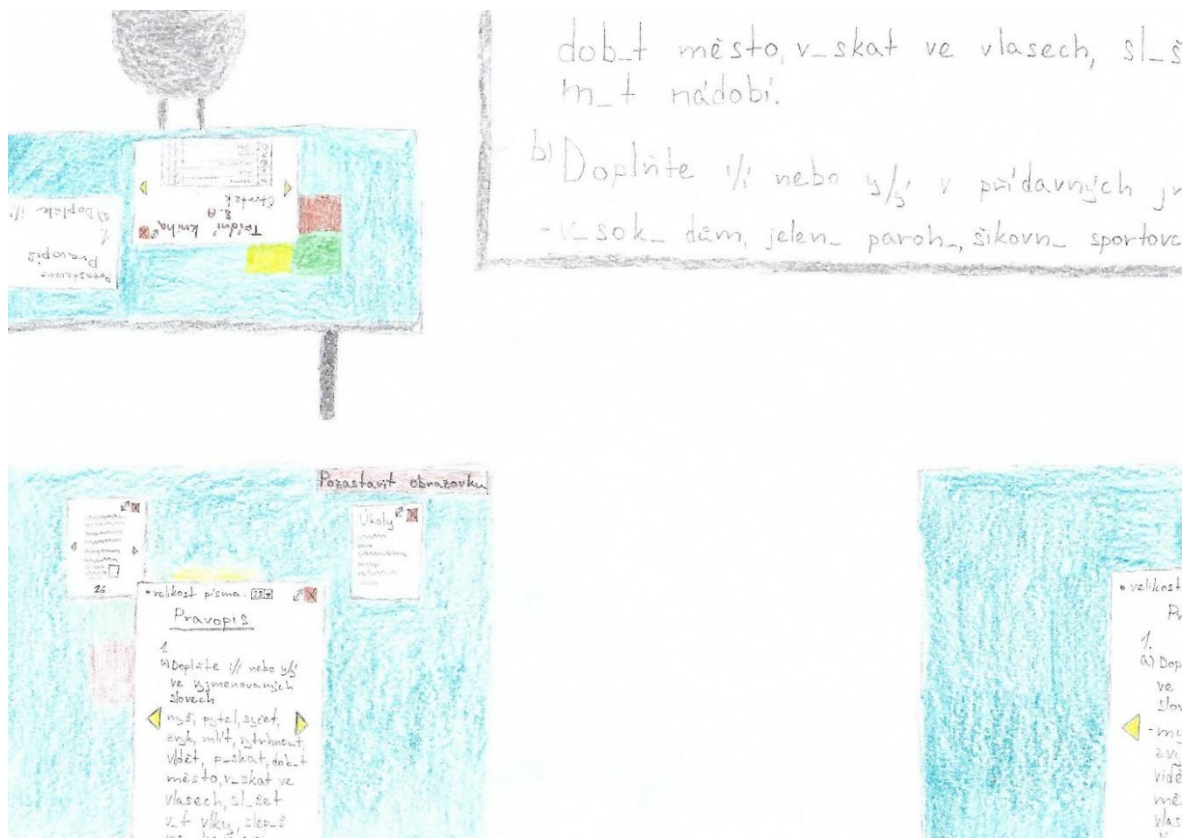
Popis autorského záměru: Chlapce inspirovalo ke kresbě povolání s tematikou policie. Policejní auto budoucnosti bude mít modro žluté barvy s telefonním číslem na boku, aby si každý člověk číslo vizuálně zapamatoval. Auto bude nižší pro lepší aerodynamičnost v letu. Auto budoucnosti má křídla s pohonem a se samostřílnými děly. Nechybí samozasouvací a samoblokovací dveře pro bezpečnost příslušníků policie. Vzadu na kapotě je výfuk a na střeše vozidla další zbraň s dalekohledem pro zastavení pachatele. Na autě nechybí i bezpečnostní prvky jako jsou světla, blinkry a zatmavovací, neprůstřelná skla.



Obrázek 11: Popelářské auto s dlouhou podavačskou rukou

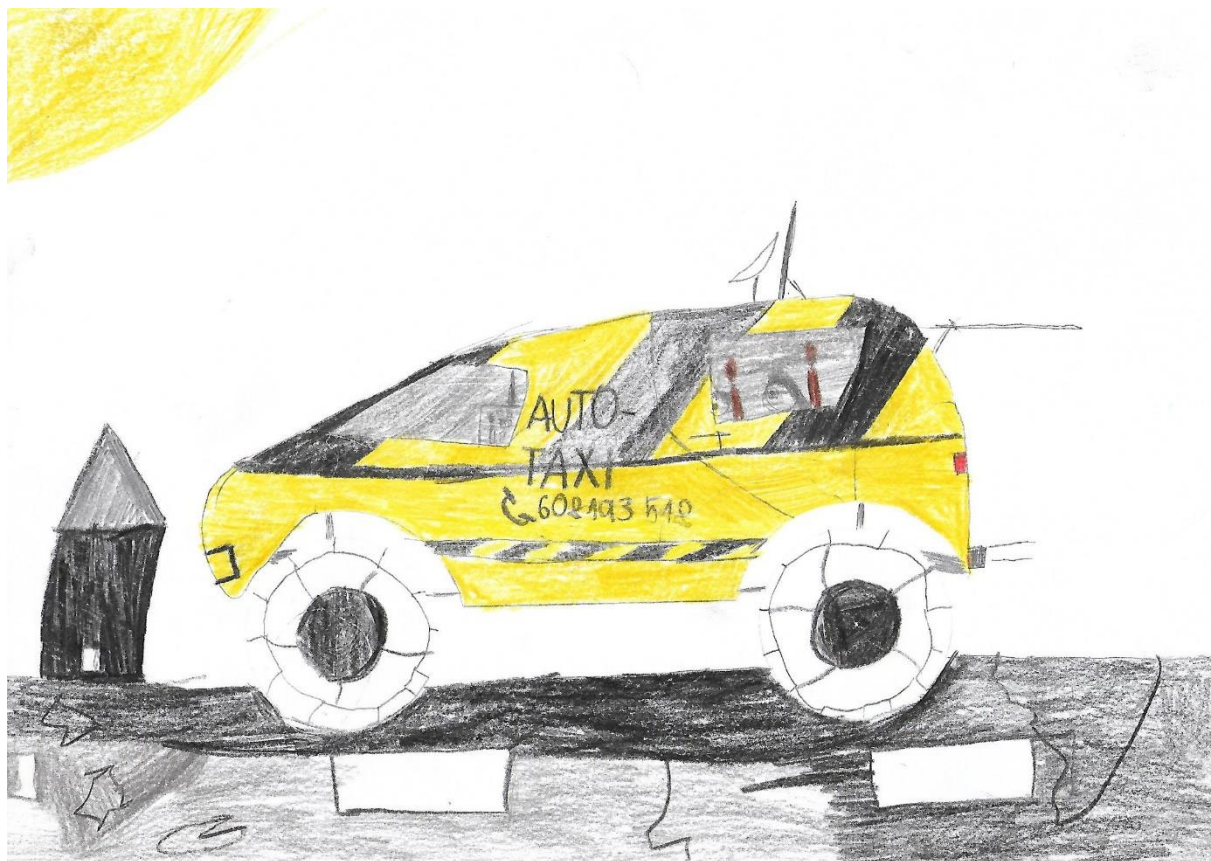
Popis autorského záměru: Chlapce tohoto výtvarného díla inspirovalo ke kresbě povolání popeláře. Nákladní auto již bude řídit pouze jeden muž. Muži, kteří vždy stáli vzadu a podávali popelnice, již nebudou potřeba díky samovysouvacím a samozasouvacím dlouhým robotickým podavačským rukám. Ruce si sami popelnici podají, vysypou a postaví zpět na místo k domu. Auto navíc bude plně automatizované a vybavené pro pohodlí řidiče. Uvnitř

kabiny se nachází klimatizace v případě teplého počasí a topení pro zimní dny. Pro větší bezpečnost má auto dvě řady světel. Zajímavostí o autu je takové, že má vlastní malou lednici na vychlazení nápoje.



Obrázek 12: Moderní výuka na základních školách s interaktivními dotykovými lavicemi a interaktivní tabulí

Popis autorského záměru: Žákyně navrhla vylepšení učitelského povolání v budoucnosti. Místo klasických dřevěných lavic budou mít žáci k dispozici skleněné interaktivní stoly. Práce na nich bude podobná jako na tabletu. Paní učitelka může žákům spustit procvičování z českého jazyka, žáci sami si mohou zkusit různé verze z češtiny. Veškeré úkoly se budou ukládat tak, aby paní učitelka měla přehled o výsledcích žáků. Výhodou je, že paní učitelka sleduje, zda žáci dělají, co mají. Aplikace jim neumožní dostat se například na internet. Vepředu místo klasické tabule je interaktivní tabule, kde s žáky může paní učitelka kontrolovat jednotlivá cvičení. Paní učitelka sama má interaktivní stůl.



Obrázek 13: Plně automatizované taxi na aplikaci bez řidiče

Popis autorského záměru: Chlapec navrhl inovaci v profesi taxikáře. Auto je řízeno pomocí aplikace, bez řidiče. Zákazník si přes aplikaci v mobilním telefonu zavolá taxislužbu. Přes GPS, souřadnice a přes mapy navolí svoji polohu, kam k němu má taxi přijet. Po nástupu do taxi navolí polohu a místo, kam chce odvést. Platba je provedena předem přes aplikaci v mobilním telefonu online. Auto se nabíjí přes elektřinu samo. Pokud dochází autu baterie, není možné se s autem spojit a samo si zajede k elektrické pumpě se nabít.

2.4 ČASOSBĚRNÉ VIDEO

Téma hodiny: Časosběrné video

Cílová skupina: 5. ročník

Počet žáků: 20

Předmět: Anglický jazyk (mezipředmětové vztahy: Výtvarná výchova, Informatika, Pracovní činnosti)

Cíle

1. Kognitivní cíle

- Žák vyhledá informace o časosběrném videu (Timelaps);
- Žák vyhledá informace, jak se Timelaps vytváří a jaký je zásadní rozdíl v jeho zpracování oproti animaci;
- Žák pracuje s vlastním fotoaparátem nebo s fotoaparátem v mobilu;
- Žák vyhledá ideální místo pro svoji tvorbu (místo s vhodným světlem);
- Žák si do příští hodiny opatří fotografie;
- Žák pracuje na fotografii se světlem, se stínem, s kontrastem, s jasem a jinými úpravami (ořez, sklon fotografie, úhel pohledu);
- Žák pracuje s funkcí časosběrného fotografování nebo fotografuje snímky ručně;
- Žák z nafocených fotografií vytvoří krátké časosběrné video v Editoru videa nebo v programu Timelapse;
- Žák sdílí video na třídní skupině Classroomu;

2. Afektivní cíle

- Žák spolupracuje se svou skupinou a vhodným způsobem reaguje na názory a nápady spolužáků;
- Žák verbálními projevy komunikuje se skupinou;
- Žák ve skupině obhájí svůj názor a ze svého názoru umí také ustoupit;
- Žák provede sebehodnocení své aktivity a míry zapojení ve skupině;
- Žák objektivně zhodnotí práci spolužáků, místo kritiky dokáže zhodnotit i kladné stránky práce druhých;

3. Psychomotorické cíle

- Žák vyfotografuje několik snímků, které využije do časosběrného videa;

-
- Žák si vyrábí vlastní kulisy, pozadí, postavičky pro co nejdokonalejší výslednou fotografii a efekt;
 - Žák využívá různé materiály a věci, které má po ruce ve škole, nebo které si přinese z domova;
 - Žák poskládá časosběrné video z fotografií v Timelapse editoru nebo v Editoru videa;
 - Žák uloží video a sdílí ho ve třídní skupině v Classroomu;
 - Žák prezentuje video před třídou;
 - Žák zhodnotí úskalí při práci časosběrného videa.

Pomůcky: vlastní fotoaparát nebo fotoaparát na mobilu, libovolné pomůcky dle fantazie žáků

Časová dotace: 180 minut

Motivace: Znáš krajinu svého okolí? Máš nějaké oblíbené místo, kam rád chodíš?

Zdokumentuj ho!

Výukové metody

Metoda slovní: Monologická (popis, vysvětlování), Dialogická (diskuse);

Metoda názorně demonstrační (projekce statická a dynamická);

Metoda samostatné práce žáků.

Organizační formy

Skupinová výuka;

Frontální výuka;

Hodnocení

1. Forma hodnocení

- slovní pochvala či napomenutí;
- známka do žákovské knížky po prezentaci časosběrného videa;

2. Způsob hodnocení

- průběžné, slovní;
- hodnocení aktivity žáků ve skupině během vyučovací hodiny;
- sebehodnocení skupin (úskalí při tvorbě časosběrného videa);
- známkou do žákovské knihy;

3. Kritéria hodnocení

- spolupráce ve skupině (domluva, aktivita, způsoby řešení problémů);
- sdílení prezentace v PowerPointu;
- vysvětlení rozdílu mezi časosběrným videem a animací;
- časosběrné video a prezentace v PowerPointu sdílená a uložená na třídní skupině v Classroomu;
- prezentace videa před třídou, způsob vystupování, komunikace s učitelem, se třídou.

Poznámka

Žák si díky časosběrnému videu a práci s ním procvičí práci s fotoaparátem i s technikou. Na základě časosběrného videa si uvědomuje, jak plyne čas. Žák si uvědomí význam vzácnosti času (čas nelze vrátit zpět, nejdou vrátit zpátky věci, které udělal, nevrátí zpět ošklivá slova, která kamarádům řekl, na daný okamžik zbydou jen vzpomínky, v tomto výtvarném úkolu vzpomínky zachycené na časosběrném videu) Žák může sdělit, na který okamžik rád vzpomíná a proč. Myslím, že by žák mohl se spolužáky sdílet pocit, jak na něj časosběr působí, jaký z něj má dojem (zda převažují kladné pocity nebo záporné). Lze se věnovat i vizuální stránce časosběru, zda časosběr není moc tmavý, co v něm vnímáme za objekty. Na úkolu je vidět, jak zvládá práci s technologií, jak nad úkolem přemýšlí (detailnější a častější fotografování). Ve své práci se žák zaměří na krajinu v okolí svého bydliště. Konkrétněji se může zaměřit na místo, které má rád a které by rád zdokumentoval a zaznamenal v průběhu času. Žák sdělí, proč je místo pro něj významné.

Jako malá jsem ráda sledovala mraky a sdělovala si s mladším bratrem, jaké objekty v mracích vidíme, co nám připomínají (např. Tento mrak vypadá jako pejsek, kůň, drak, anděl). Časosběrné video lze využít i tímto hravým způsobem, kdy žáci sdělí, co jim mraky připomínají a jaké objekty v nich vidí.

KONKRÉTNÍ VYUČOVACÍ HODINA

Čas	Průběh hodiny	Poznámky
	Úvodní část	
2 min	<p>Přivítání, sdělení cílů hodiny.</p> <p>Učitel žáky rozdělí do dvojic.</p> <p>Učitel rozdělí třídu na dvě skupiny (animace, časosběr)</p> <p>Sdělení tématu ve skupinách.</p>	<p>Učitel i žáci</p> <p>Učitel</p> <p>Učitel</p> <p>Učitel</p>
	Hlavní část	
	<p>Učitel rozdělí třídu na dvě skupiny. Jedna skupina se bude věnovat tématu Animace a animované tvorby. Druhá skupina dostane téma Časosběr. Žáci v těchto dvou skupinách budou dále rozděleni do dvojic/ trojice.</p> <p>Každá dvojice se seznámí se svým tématem. Pro svoji problematiku využijí internet. Žáci si procvičí práci s počítačem a s PowerPointem při zhotovování prezentace pro ostatní žáky. Žáci vyhledávají a třídí informace, volí vhodná slova, texty i obrázky. Do prezentace vkládají časosběrná vide nebo uvedou odkaz na potřebný zdroj. Žáci ve dvojici hotovou prezentaci přepošlou na třídní učebnu v Classroomu.</p> <p>Po krátké prezentaci o rozdílu mezi animací a časosběrným videem se žáci zamyslí nad tématem animace či časosběrným videem a pustí se do samotné tvorby. K dispozici mohou mít vlastní fotoaparát, telefon nebo fotoaparát půjčený ze školy. K časosběrnému videu žáci využijí třídního prostředí (krásný výhled z okna na okolní krajinu, fotografování venku na školním pozemku, na zahradě nebo doma za domácí úkol).</p> <p>Žáci vytvoří několik fotografií, které přes kabel stahují do počítače. Žáci si vytvoří na ploše vlastní složku, kterou</p>	<p>Dvojice mají svůj význam, neboť ve škole není pro početnou třídu dostatek počítačů.</p> <p>Žáci si při animaci uvědomí, že musí fotografovat každý malý krok či detail, který s předměty podniknou. Důležité je, aby přístroj fotografii zaostřil, aby fotka nebyla focená moc daleko ani moc blízko, aby fotografie nebyla tmavá nebo moc nasvícená - sledují tedy i kvalitu fotografie.</p>

	pojmenují. Otevřou si Editor videa, ve kterém budou časosběrná videa tvořit. Do Editoru videa vloží všechny fotografie a tak, jak jdou za sebou, budou fotografie do editoru vkládat a upravovat. Další možností je online program na výrobu TimeLapse, kam se vloží vyfocené fotografie a program si je sám poskládá za sebou a časosběrné video je rychleji hotové. Hotová videa zašlou na třídní učebnu na Classroom, tak jako v případě animací.	
	Závěrečná část	
	Prezentace hotových časosběrných videí. Zhodnocení práce, klady a zápory, co se při práci dařilo, co nikoli, co by žáci příště udělali lépe. Diskuse nad tématem zvoleného místa, jaké má pro žáky význam. Zhodnocení práce učitelem, hodnocení.	Žáci Učitel

REFLEXE

Žáci byli v úvodu hodiny rozděleni do skupin po dvou/třech žácích. Celá třída byla ještě rozdělena na polovinu, kdy polovina třídy zpracovávala téma animace a druhá polovina pracovala na tématu časosběrného videa. Cílem prvního bloku bylo vyhledat informace o animaci nebo o časosběrném videu, jakým způsobem se animace/časosběr tvoří a jaký je mezi nimi rozdíl. Žáci ve skupinách po třech vypracovali krátkou prezentaci v PowerPointu o 3-4 slidech na téma animace/časosběr. Toto téma v závěru hodiny prezentovali před ostatními spolužáky. V prezentacích nechyběly obrázky a skutečné fotografie vyhledané z internetu nebo odkazy na již hotová animovaná či časosběrná videa.

Při hodině mě překvapila časová náročnost vytvoření krátké prezentace pro žáky. Očekávala jsem rychlé zpracování, rychlou prezentaci a ještě pokus o první fotografie či konzultaci témat k animaci či časosběru. Žáci měli problém téma zpracovat. Vytvoření prezentace na zadané pokyny jim trvalo 2 vyučovací hodiny. Rychleji měly téma zpracované skupiny, které se věnovaly animaci. Musela jsem zasáhnout a i přes moji nedokonalou znalost angličtiny jsem pomáhala žákům s anglickými výrazy. Teprve při vyslovení termínu

Timelapse se žáci dokázali dostat na správnou cestu a najít na internetu některé fotografie či videa.

Sama jsem se přesvědčila při přípravě na výuku, že toto téma je na internetu velmi málo zpracované pro české účely. Internetové stránky se hůře nacházejí a k tomuto tématu je třeba znalost anglického jazyka.

Žáci na konci prvního bloku přednesli před třídou ve skupině své prezentace vytvořené v PowerPointu na téma animace/ časosběr. V takto vytvořených skupinách dostali žáci domácí úkol, připravit snímky na příští hodinu, tedy za dva týdny. Někteří žáci využili možnost třídního Classroomu ke konzultaci a doptávali se na otázky, které jim během zpracovávání domácího úkolu nebyly jasné. Na společné hodině měli žáci připravené fotografie, jedna skupina měla dokonce hotovou celou animaci. Hned v úvodu hodiny vznikl podstatný problém. Žáci nesplnili druhou část úkolu a nepřinesli si z domova ke svým fotoaparátům a telefonům kabel, aby mohli fotografie stáhnout do počítače a pracovat s nimi. Naštěstí měl jeden hoch šikovnou pomůcku ve tvaru flashdisku, která v sobě ukrývala velké množství koncovek k telefonům, proto tuto pomůcku spolužákům půjčil, aby mohli v hodině pracovat.

Většina žáků neměla s fotografováním, úpravou fotografií a práci s programem a počítačem žádnou zkušenost. Velmi ocenili práci ve skupině, kde si to společně zkoušeli, mohli si poradit a společně se dostat k nějakému výsledku. Ve třídě byl však jeden chlapec, pro kterého bylo focení v přírodě každodenním koníčkem, měl svůj vlastní fotoaparát, stojánek a jiné pomůcky k fotografování, krajina ho velice baví, rád chodí do přírody fotografovat, s fotoaparátem pracuje na profesionálnější úrovni a úprava fotografií pro něj byla hračka. Fotografie na Timelaps připravené neměl, ani práci na animaci. Na začátku hodiny ve skupině pracovali na animaci, kterou měli hotovou za 15 minut. Pak si přinesl fotoaparát do počítačové učebny, postavil ho k oknu, nastavil na něm časový interval, ve kterém se mají fotografie zachycovat a během zbylého dvouhodinového bloku spolu se spolužáky sledovali různá videa. Neznala jsem jeho záměr a bylo těžké je v hodině ukáznit, protože se různě smáli, hráli online hry, byli hluční. Před poslední prezentací jsem ho napomenula, že už by bylo vhodné poslat na Classroom video, ať si ho můžeme všichni pustit. Během minuty nastahoval fotografie do online programu na Timelaps, podepsal práci za všechny spolužáky a práci stihl i prezentovat. Vzniklo nejkrásnější časosběrné video z celé třídy.

Při diskusi o vnímání času žáky byli žáci zpočátku v rozpacích. Ještě nevnímají čas jako něco, čeho by si měli vážit. Žáci si při časosběrném videu uvědomili, že čas je něco vzácného a výjimečného, co nelze přijímat automaticky. Začali o problematice více přemýšlet. Při konkrétnějších otázkách, však ale žáci reagovali, že je někdy mrzí, co řekli spolužákům za ošklivé slovo a že už to nelze vzít zpět. Dotkli jsme se tématu omluvy a odpuštění, které má vyšší a hlubší význam. Někteří žáci potvrdili, že i když se jim spolužák za nějakou bolest, co mu způsobil, omluvil. Podle některých žáků ještě nějakou dobu trvalo, než mu dokázal odpustit. Každý žák vnímá bolest a křivdu jinak, proto se našlo i pár jedinců, zejména žáci bez sourozenců, kteří křivdu a bolest vnímají hůře a hůře se s tím dokáží vyrovnat. Déle jim trvalo, než spolužákům odpustili.

Časosběr	Odkaz
1. krajina	https://youtu.be/5qR-VMSNAPI
2. počasí	https://youtu.be/xoJhOO1G4Mo

2.5 AKČNÍ MALBA

Žáci druhé třídy navštěvují při ZŠ školní družinu, kde se zabývají tématem o Vesmíru. Název ŠVP školní družiny je Přátelé z neznámé planety. Každý měsíc se seznamují s jednou planetou Sluneční soustavy a akční malba bude navazovat na planetu Merkur jako opakování se zážitkovou tematikou.

Téma hodiny: Akční malba

Cílová skupina: 2. ročník

Počet žáků: 20

Předmět: Výtvarná výchova (mezipředmětové vztahy: Český jazyk a literatura, Dramatická výchova, Člověk a jeho svět- Prvouka, Přírodověda, Vlastivěda)

Motivace: Pedagog bude s žáky hrát hru společně a bude organizátorem a kapitánem vesmírné lodi. Žáci si zahrají na posádku a malé výzkumníky, jejichž cílem bude poznávat svět kolem nás a plnit různé výtvarné úkoly.

Cíle

1. Kognitivní cíle

- Žák si zopakuje planety sluneční soustavy;
- Žák sdělí alespoň 3 informace o planetě Merkur;
- Žák se seznámí s technikou akční malby;
- Žák si zopakuje techniku frotáž;
- Žák si zopakuje techniku Land art;
- Žák vytvoří akční malbu za použití různých pomůcek;

2. Afektivní cíle

- Žák spolupracuje ve trojici;
- Žák se svoji skupinou komunikuje a snaží se nalézt různá řešení;

3. Psychomotorické cíle

- Žák pracuje s netradičními pomůckami.

Pomůcky: papíry velkých formátů, temperové a akrylové barvy, prázdné lahve, starší oblečení, plastová kolečka, příbory, kuličky, sklenička, vlašský ořech, vyfouknuté vejce, molitanové houbičky, kelímky s vodou.

Časová dotace: 90 minut

Výukové metody

Metoda slovní: Monologická (vysvětlení, popis), Dialogická (rozhovor, diskuse);

Brainstorming;

Metoda názorně demonstrační (pozorování jevů);

Metoda praktická (grafické a výtvarné činnosti);

Metoda práce s příběhem;

Organizační formy

Skupinová výuka;

Frontální výuka.

Hodnocení

1. Forma hodnocení

- slovní pochvala;

2. Způsob hodnocení

- průběžné, slovní hodnocení;
- reflektivní hodnocení každé skupiny a po každé aktivitě;
- žáci budou hodnoceni slovně, pochvalou, napomenutím, sladkou odměnou;

3. Kritéria hodnocení

- spolupráce ve skupině (domluva, aktivita, způsoby řešení problémů);
- práce při jednotlivých aktivitách.

KONKRÉTNÍ VYUČOVACÍ HODINA

Čas	Průběh hodiny	Poznámky
	Úvodní část	
10 min	<p>Přivítání, sdělení tématu a cílů hodiny.</p> <p>Motivace 1</p> <p><i>Představte si, že letíme raketou na výzkumný projekt, který má pomoci lidstvu přiblížit informace o planetách sluneční soustavy. Za chvíli přistaneme na planetě Merkur. Dříve, než vystoupíme, musíme o ni zjistit nějaké informace, kvůli případnému nebezpečí.</i></p> <p><i>„Posádko, co o planetě víme?“</i></p> <p>1. Brainstorming</p> <p>Na motivační část příběhu hned navazuje aktivita Brainstorming. Žáci stojí v kruhu a hází si míč. Ten, kdo drží v ruce míč, může odpovídat na otázku, co o planetě víme, co nám připomíná.</p>	Pomůcky: Míč
	Hlavní část	
15 min	<p>Motivace 2</p> <p><i>Posádko, vidím, že máte dostatečné znalosti o planetě a tak se tedy můžeme obléci do skafandrů a vyrazit na průzkum samotné planety.</i></p> <p>2. Frotáž – Zkoumání povrchu</p>	

10 min	<p>Učitel žákům vysvětlí práci a ukáže názorně techniku, jak mají žáci postupovat. Poté se žáci vydají na průzkum povrchů a na sběrné místo odnášejí již hotové vzorky.</p> <p>Motivace 3</p> <p><i>Výborně posádko! Přinesli jste dostatečné množství vzorků. Nyní musíme určit ideální místo, kam ukotvíme vlajku z naší mise.</i></p> <p>3. Diskuse</p> <p>Žáci se posadí do kruhu okolo sběrného místa a diskutují, které místo by nevybrali. Učitel se může ptát na tyto otázky.</p> <p>Který obrázek frotáže Vám připomíná mnoho kamenů, měkký písek, do kterého se propadneme, kde jsou velké krátery, kde je vysoká hora, na kterém obrázku by mohla být zobrazena bouřlivá strana planety, kde je moc horko, kde je moc zima? Poté by každý žák vybral 1 obrázek, který by si vybral k postavení značky a vlajky.</p>	<p>Pomůcky: papíry, voskovky</p> <p>Poznámka: Abych zamezila dohadům o stejný obrázek, dostali žáci pokyn, že pokud se někomu bude líbit stejný obrázek, postaví se ke kamarádovi, který drží obrázek v ruce. Tím dá najevo, že se mu také líbí a souhlasí s ním.</p>
15 min	<p>Motivace 4</p> <p><i>Skvělá práce! Nyní už máme vybrané ideální místo ke vztyčení vlajky. Dejte se proto do práce a místo na planetě Merkur označte!</i></p> <p>4. Land art</p> <p>Žáci pracují ve trojicích na školní zahradě a snaží se společně domluvit a postavit nějakou značku.</p>	<p>Pomůcky: přírodniny na školní zahradě</p>
20 min	<p>Motivace 5</p> <p><i>Posádko, s Vámi je radost pracovat, skvělá práce! Teď už máme dostatečné množství vzorků k výzkumu, proto se nebudeme zdržovat a hurá zpátky na Zemi.</i></p>	<p>Pomůcky: velkoformátový papír, temperové barvy, různé předměty (kuličky,</p>

	<p><i>Protože na planetu Zemi je to ještě dlouhá cesta, zkrátíme si čas tím, že podáme kapitánovi hlášení z průzkumné cesty.</i></p> <p>5. Akční malba</p> <p>Žáci se rozdělí do 2 skupin. Každá skupina dostane velkoformátový papír a krabici od bot, ve které budou připravené různé pomůcky k využití akční malby. Pedagog (či asistent) připraví barvy do plastových kelímků, které pak rozdělí pro obě skupiny. Učitel dá žákům pokyn, aby nemalovali žádné konkrétní obrázky, ale aby využili pomůcky, které najdou v krabici.</p>	<p>provázky, plastová víčka, brčko, rolky od zdravotnické lepenky, plastové špulky od nití, sklenička od přesnídávky, plastové kelímky, plastový nůž, vidlička, lžička, vlašský ořech, vyfouklé vejce,..), rukavice</p>
	Závěrečná část	
20 min	<p>Úklid a umytí pomůcek (může zajistit asistentka)</p> <p>Umytí rukou</p> <p>Reflexe, diskuse nad hodinou, aktivitami</p> <p>Učitel se s žáky posadí do kruhu, kde budou všichni diskutovat nad tím, co se v hodině podařilo, co žáky bavilo, co nového se naučili, co jim dělalo potíže, zda všichni rozuměli zadání, jak se žákům pracovalo ve skupině a ve trojici.</p>	

REFLEXE

Na hodině výtvarné výchovy jsem měla k dispozici asistentku pedagoga, se kterou jsem se domluvila před hodinou, co bude cílem hodiny a sdělila jí, o čem dnešní hodina bude. Asistentce jsem sdělila konkrétní požadavky, jakou formu pomoci od ní budu potřebovat, abych mezi jednotlivými aktivitami měla pomůcky připravené a uklizené pomůcky z předchozích aktivit. První hodinu jsem věděla, že budu mít k dispozici celou třídu, ale kvůli různým školním aktivitám a besídek pro rodiče bylo jasné, že na druhé hodině mi žáci budou ubývat a odcházet podle toho, jak si je vyučující budou brát z hodin,

aby s nimi nacvičili další aktivity. Kvůli tomu jsem s žáky měla domluvený signál, že pokud si pro ně paní učitelka přijde, zvednou se, zamávají na mě, že odcházejí a já se tak mohu věnovat dalším dětem, mluvit na ně a zároveň se rozloučit s žáky, kteří měli poslední hodinu a už se nevraceli. Způsob rozloučení jsem mnohdy praktikovala v mé předchozí práci (ve školní družině), kdy rodiče nerespektovali určené časy a chodili pro žáky v různou dobu, i přes probíhající program. Z tohoto důvodu jsem se pozdravila pouze s rodiči. Pokud rodič nepotřeboval mluvit s vyučujícím, byl to domluvený a respektovaný způsob vyzvedávání žáků bez přílišného zásahu a neustálých pauz, které u žáků vedly k neudržení pozornosti, nepozornosti, zlobení nebo hluku.

Během úvodního pozdravení v hodině a brainstormingu, paní asistentka hned připravila věci, podle mého seznamu na druhou aktivitu a velice dobře spolupracovala a připravovala věci i při ostatních aktivitách. S žáky jsme vytvořili kruh a začala jsem žákům vyprávět krátký příběh, do kterého se rychle dostali a spolupracovali. Prvním úkolem bylo představit si planetu Merkur, zjistit, co o ní všechno víme, vybavit si, jaká planeta je, jak vypadá, jaké děje se na ní odehrávají. Žáci sdělovali, že to je první planeta sluneční soustavy. Jmenuje se Merkur. Nemá atmosféru, není na ní vzduch. Nemá žádný měsíc. Na jedné polokouli je velká zima a na druhé moc velké horko. Na planetě jsou krátery a celá planeta vypadá jako měsíc.

Když byly vyčerpány možnosti, přesunuli jsme se opět k příběhu a k druhé aktivitě. Paní asistentka připravila voskovky a staré papíry a já žákům vysvětlila, co je to frotáž a jak se technika provádí. Žáci ji velice rychle pochopili a pustili se ve třídě do práce. Každý žák nacházel různé povrchy, které mu otiskly zajímavou strukturu. Pokud někdo našel něco zvláštního (jako třeba bednu s legem, kde byl i nápis, měli z toho obrovskou radost, že se jim nápis zobrazil i na papíru). Jedna holčička si moc přála zkusit frotáž i na mém obalu na telefon, tak jsem ji to dovolila. Žáci se hojně vyptávali, zda si mohou vzít více papírů, aby si to mohli vyzkoušet. Struktury poté přinesli na sběrné místo na koberec, kde se posadili do kruhu a povídali jsme si o tom, které místo není vhodné pro výběr vlajky, protože je tam moc mělký písek, kde by se značka mohla probořit, kde je mnoho kamenů, kde je moc vysoká hora, na kterou nevylezeme nebo kde je moc velká zima, abychom tam mohli něco stavět. Aniž bych žákům vysvětlovala, co mají udělat, hned pochopili a začali vybírat vzorky struktur, které jim připomínali danou problematiku. Výběr jsem musela nechat dělat nejdříve jednu skupinu a poté druhou, kvůli množství žáků.

Na třetí aktivitu jsme se přesunuli ven. Výhodná je poloha třídy, která je blízko šatny, proto byl přesun velmi rychlý. Na školní zahradě dostali žáci pokyn, rozdělili se do trojic a označili někde své místo. Všechna označená místa a práce žáků jsme si vzájemně prohlédli. Jen jedna skupina nestačila značku připravit, protože značku chtěli zatloukat do země a nedržel jim tvar, který zamýšleli.

Na poslední aktivitu jsme zůstali venku. Před žáky na cestu jsem položila velkoformátový papír a paní asistentka přinesla barvy a krabici od bot s pomůckami. Každý žák přinesl větší kamínek, který jsme položili na rohy papíru, aby nám vítr papír neodnesl. Protože si během aktivit učitelé chodili pro žáky na cvičení na besídky, zůstalo mi na hodině 7 žáků, proto jsem žáky nerozdělovala a nechala je pracovat na malbě. Žáci nejdříve měli tendence kreslit domečky, sluníčka, stromečky, květiny, ale když viděli pomůcky schované v krabici od bot, nikoho nenapadlo tyto věci kreslit. Žáci vypadali nejdříve překvapeně, ostýchali se vybrat si nějakou pomůcku. Jako první si žáci vybrali z krabice vidličky, poté jeden plastový nůž a jednu plastovou lžičku. Nesměle je namočili do barev a opatrně nanášeli barvy na papír. Jako druhé bylo použito vyfouknuté vejce. Žáci zkoumali, jak se barva zachytila na skořápce, nejdříve zkoušeli barvu otisknout, poté je napadlo s vejcem kutálet. Jako třetí přišly na řadu plastové špulky od velkých šicích nití, kde se chlapci snažili vytvářet různá kolečka. Úspěch měl i rozstříhaný molitan na čtverečky. Jedna holčička si vybrala skleničku od přesnídávky, namočila dno do barvy a dělala velké otisky. Druhá holčička dostala nápad zkusit otisky s plastovým kelímkem. Nikoho z žáků nenapadlo využít vlašský ořech nebo kuličky. Vložila jsem tedy kuličky i vlašský ořech do barvy. Několik žáků vykřiklo, že je to škoda ničit kuličky, ale vzápětí si mezi sebou začali kuličky posílat a moc je to bavilo. Nevýhodou byla štěrková cesta a písek se lepil na barvu a na kuličky. Děti se postupně dostaly do akce a moc je to bavilo. Děti měly tendence neustále si umývat ruce od barvy. Kvůli času jsme činnost ukončili, šli se umýt, některé pomůcky jsme umyli na další tvoření a některé jsme vyhodili. Na posledních 5 minut jsme se posadili do kruhu a popovídali si o dnešním dni.

Co jste se dnes naučili?

- Naučila jsem se barvit různými předměty.
- Moc mě bavilo to poslední malování, byla to sranda.
- Naučil jsem se stavět značky z přírodnin.

-
- Naučil jsem se zkoumat různé povrchy.
 - Bavil mě příběh a ty aktivity.

Je něco co by šlo příště udělat lépe?

- S kamarády se musíme domluvit, abychom stihli značky.
- Příště posílat kuličky tam, kde není písek.
- Nic mě nenapadá, všechno mě bavilo.
- Mě taky ne, všechno se mi líbilo.

Dva chlapci nechtěli odpovídat, styděli se, proto jsem na jejich odpovědi nenaléhala a nechala mluvit žáky, kteří si přáli ještě k tomu něco říci. Žákům jsem poděkovala za práci, ocenila jejich snažení i to, s jakou chutí se do práce pustili. Myslím, že projekt dopadl ještě lépe, než jak jsem si ho naplánovala. Žáci spolupracovali mezi sebou, aktivity vycházeli časově tak, jak jsem předpokládala a velice dobře se mi pracovalo s paní asistentkou, která zařídila vše tak, jaké dostala pokyny na začátku hodiny. Souhlasím s žáky, že příště bych volila jiný povrch, aby se písek a kamínky nelepily na barvy a na kuličky. Zejména akční malba byla náročná na přípravu všech pomůcek a barev. Ostatní aktivity jsem zvolila jako opakování. Nová látka – akční malba – dopadla podle mého názoru velice badatelsky a probudila v žácích chuť objevovat pomocí hry s barvou, hry s tvary a hry s předměty.

Inspirací pro tuto výukovou hodinu mi byl workshop Mgr. Moniky Plíhalové. Workshop se jmenuje O nezvaných cirkusových hostech a věnuje se experimentálním grafickým technikám. Osobně jsem se workshopu účastnila a velice mě zaujal. Hravým způsobem mě vtáhl do děje s hlavním představitelem ježkem Vendelínem, na kterém se usídlily blechy s cílem vyvolat cirkus. Workshop mě inspiroval natolik, že jsem se sama rozhodla využít jednoduché grafické techniky s cílem vytvořit motivační příběh tentokrát s vesmírnou tematikou. Mladší žáci se do příběhu rychle vžili a velice dobře spolupracovali. V odučené hodině nenastal žádný problém, žáci pracovali tak, jak měli a čekali na další aktivitu, která nastane. **(Zdroj: UMOPED. UMOPED [online]. Dostupné z: <https://galerie-umoped.zcu.cz/archive/section/cirkus>)**



Obrázek 14: Akční malba v podání žáků 2. třídy

2.6 DIDAKTICKÁ ANALÝZA REALIZOVANÝCH OČEKÁVANÝCH VÝSTUPŮ

Praktická část diplomové práce je v souladu s RVP ZV. V souladu je i s realizovanými očekávanými výstupy. Součástí diplomové práce je didaktická analýza, ve které se zaměřuji na využití mezioborových vztahů ve výtvarné výchově a jejich využití podle RVP ZV v konkrétních vyučovacích hodinách.

VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU ČESKÝ JAZYK, KOMUNIKAČNÍ A SLOHOVÁ VÝCHOVA

Základem pro žákovu úspěšnost v tomto vzdělávacím oboru je porozumění pokynů, které jsou učitelem směrem žákům řečeny nebo napsány. Tato komunikační pravidla respektuje. V běžných životních situacích volí vhodné prostředky řeči verbální i neverbální a na základě prožitků tvoří krátký mluvený projev. Rozumí pokynům, pokud jsou přiměřené složitosti. Při svém mluveném projevu dbá na správnou výslovnost, dýchání a vhodné tempo řeči. Texty zvládne číst s porozuměním potichu i nahlas a dokáže rozlišit podstatné a okrajové informace. Umí správně vést dialog (neskáče druhým do řeči, vyslechne druhé, správně na ně reaguje či argumentuje). Podle komunikační situace rozlišuje spisovnou a nespisovnou výslovnost, volí vhodnou intonaci a přízvuk.

Jedná se o základ a hlavní předpoklad pro úspěšnost zvládnutí programu a pochopení mezipředmětových vztahů ve výuce. V mnoha školách je v současné době velký nárůst cizinců, zejména z Ukrajiny, kteří žádají o azyl z důvodu válečného konfliktu na Ukrajině. Žáci do škol chodí bez znalosti českého jazyka a komunikace se žáky, s rodinami, ale i vzájemné pochopení a dorozumění mezi žákem a učitelem je velice náročné. Musíme vzít v úvahu, že pro žáky je tato situace komplikovaná a v jazyce, který neumí, se musí zároveň vzdělávat. Od školy a od učitele je zapotřebí značná míra empatie, pochopení a zvolit vůči těmto žákům takový přístup, aby pomohl žákům učivo zvládnout a zároveň těmto žákům pomohl se začlenit v novém kolektivu. Snaha o zapojení se do českého školního systému a

snahu o začlenění, ale musí mít i nově přicházející žáci z Ukrajiny. Na mnoha školách se učitelé potýkají s žákovskou zatvrzelostí proti české škole. (RVP ZV 2021)

S problematikou by mohla pomoci výtvarná výchova k začlenění žáků z Ukrajiny a k rozvoji spolupráce a rozvoji verbální i neverbální komunikace mezi žáky ve třídě. Zejména výtvarná výchova v tomto ohledu může díky neverbální komunikaci motivovat žáky k zapojení. U výtvarné výchovy není třeba mnoho slov, žákům lze mnoho věcí ukázat gesty či názorně, aby pochopili, co mají v hodinách dělat a v dalších hodinách se mohou v dorozumívání zlepšovat. Pomocí výtvarné výchovy můžeme žáky učit jednoduchá slovíčka a pojmy typu: „Vezmi si štětec, natoč si vodu a použij vodové barvy. Nanes barvu na čtvrtku.“. Takový přístup může v žácích probudit motivaci a chuť se náš jazyk učit a zažít ve škole také nějakou míru úspěchu.

Při vyprávění příběhu učitelem a žákovou spoluprací při cestování na Merkur můžeme z RVP ZV zasadit tyto vzdělávací výstupy. Na základě příběhu, se kterým volně učitel i žáci pracují, dokáže žák odlišit, jestli se jedná o pohádku nebo o jiná vyprávění. S textem, který učitel vypráví, dokáže pracovat tvořivě a pracuje dle jeho pokynů. Při práci s příběhem a u jiných úkolů dokáže udržet pozornost a nevyrušuje. Jednoduchý příběh dramatizuje společně s příběhem, kdy je potřeba zapojení žáka, abychom se v příběhu společně posunuli dál. Toto smyšlené prostředí odlišuje od reálného a dokáže z příběhu vyjádřit své pocity. Žák by se měl zvládnout kultivovaně a výstižně dorozumět s učitelem, ale i se spolužáky a jinými lidmi. Ke komunikaci zejména ve škole využívá spisovný český jazyk. (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU CIZÍ JAZYK

V rámci cizího jazyka je potřeba zvládnout základní jednoduché fráze a slovíčka, která budou žákům využitelná prakticky v běžném životě. S tím souvisí porozumění jednoduchým pokynům a pokládaným otázkám učitele, na kterého reaguje verbálně i neverbálně. V rámci výuky Timelaps by se měl žák orientovat i v jednoduchém psaném textu či ve videu mluvené cizí řeči ke svému překladu a porozumění. Žák by měl získat povědomí o čem Timelaps je, jak ho zpracovávat a další základní informace, které získá prostřednictvím cizího jazyka,

zejména z angličtiny. Pokud je ve videu mluva pomalá, zřetelná, s pečlivou výslovností, má žák šanci videu porozumět, některé informace si domyslet či odvodit právě z osvojovaných témat. Je třeba, aby byl žák srozuměn se zvukovou podobou jazyka (tzn., aby měl jazyk naposlouchaný, znal tempo řeči, intonaci, fráze,..). Při vyhledávání informací k Timelaps nebo k animaci by měl žák umět vyhledat základní informace z jednoduchého textu. K těmto jednoduchým krátkým textům je možné využít i obrázky na vizuální oporu. Pracuje s autentickými materiály každodenní povahy, pracuje s krátkými texty a hledá v nich požadované informace. (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU MATEMATIKA A JEJÍ APLIKACE

V tomto vzdělávacím oboru bych se ráda zaměřila spíše na kapitoly ZÁVISLOSTI, VZTAHY A PRÁCE S DATY. Vzhledem k tématu diplomové práce na téma čas se předpokládá, že žák se bude v čase orientovat a bude zvládat jednoduché převody jednotek času. Dalším důležitým kritériem je popsat jednoduché závislosti z praktického života. Při výrobě stroje času žáci pracují s čísly, s daty a s tabulkou, vytváří si různá schémata a posloupnosti čísel. S pomůckami modeluje různé situace nebo pracuje dle pokynů. Při výrobě stroje času, ale i v dalších vyučovacích hodinách využívá pojmy nahoře, dole, vpravo, vlevo, pod, nad atd. Těmto pojům musí žák rozumět a musí zvládat orientaci v prostoru. Díky práci ve skupině, skupinovému uvažování a volbě žákovy uměleckého tvoření, tento úkol do značné míry vybízí k práci s daty, k jejich vyhledávání, tvoření, zapisování. Úkol také vybízí k sestavování různých tabulek. Žáci pak hledají vlastní postup a pravidla, jak v těchto tabulkách číst. Tato data třídí dle vlastních kritérií, která se řídí svým návodem.

Žák taktéž pracuje s rovinnými útvary. Porovnává jejich velikost odhadem nebo je může měřit. Téměř ve všech výukových hodinách lze pracovat s geometrickými tvary (např. při práci s animací, při akční malbě a práci s různými předměty, při stavbě stroje času, když si žáci vyrábějí tlačítka, monitor, ventilátor,..). Při sestavování tabulek užívá pravítko. Žák při sestavování stroje času používá základní útvary v prostoru (nejčastěji využívá různé krabice dle momentální situace, které jsou dostupné). Zejména při stavbě stroje času je důležitá prostorová představivost žáka.

Dále bych se chtěla zaměřit na kapitolu NESTANDARDNÍ APLIKAČNÍ ÚLOHY A PROBLÉMY. Je třeba, aby žák u každého úkolu, který má vytvořit, využíval logickou úvahu a volil takový úsudek, aby našel co nejvhodnější řešení dané situace. Je třeba řešit prostorovou představivost a aplikovat a kombinovat poznatky a dovednosti z jiných vzdělávacích oblastí. Je třeba, aby žák uměl pracovat samostatně, ale také spolupracoval ve skupině a vhodně se se svojí skupinou domluvil a poradil. Při řešení některých úloh je třeba použít výpočetní techniku (např. zjistit si informace o Timelaps, o animaci, o různých povolání a technologiích, je třeba si dohledat i nějaké informace k použití fotoaparátu, jak videa sdílet, jak je uchovat, uložit, přeposlat, atd.). (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU INFORMATIKA

Tento vzdělávací obor byl díky distanční výuce při onemocnění Covid 19 upraven a domnívám se, že změna byla velmi žádoucí. Současné znění vzdělávacího oboru Informatiky je lépe propracované, aktualizované a vychází z běžných potřeb, které se během pandemie ukázaly v praktické rovině a zejména na úrovni školství zastaralé a nedostatečné. Tento vzdělávací obor je třeba zmínit k vyučovací hodině Timelaps a animace, kdy žáci pracují s výpočetní technikou, s fotoaparáty či s programy. Žák si uvědomí, co o konkrétní situaci ví (např. při práci s fotoaparátem, s počítačem, s jednotlivými programy). Informace, které neví, může vyčíst z daného modelu (návod, videonávod na Youtube, poradí mu kamarád, učitel). Využívá svoji zkušenost. Žáci jsou nuceni pracovat s různými problémy, které během jejich práce s technikou nastanou. Je nutné navrhovat různé kroky k jejich řešení. Ke své práci používá připravené předprogramy a používá opakování (např. vkládání fotografií pro animaci či timelaps). Je třeba si ověřovat správnost svého postupu a pracovat s chybou. Protože žák při animaci či timelaps má volnou ruku při výběru tématu, zahrne do nich problematiku z okruhu jeho zájmů, potřeb. Na tento problém upozorní svým výběrem a navrhne kroky k jeho řešení.

V současné době jde vývoj technologií značně kupředu a je třeba, aby se žák v základních úkonech a používání digitálních technologií orientoval. Měl by najít vhodnou aplikaci, spustit ji a pracovat s daty různého typu. Při práci s fotoaparátem či mobilním telefonem je potřeba získaná data přesunout do jiného zařízení, digitální zařízení umět propojit a umět

si poradit s možnými riziky. Z praktické části to dokládá chlapec, který přišel na hodinu vybaven pomůckou, která umožňovala propojit různé druhy mobilních a jiných zařízení díky velkému množství zabudovaných koncovek. Žák by měl být seznámen s informací o dodržování bezpečnosti a pravidel při práci s digitálními technologiemi. (RVP ZV 2021)

Získaná data žák interpretuje a je schopen odhalit chyby v interpretaci jiných. Tato data žák ukládá a přenáší (ukládá na sdílený disk či na jiné domluvené úložiště dat). Žákům činí ukládání dat potíže, často chybují v ukládání, nepojmenují si správně soubor či svoji práci. Velký problém ve školní praxi je ztráta hesel či zapomínání hesel či přihlašovacích údajů. Problematika se promítá i do těchto vyučovacích hodin a je třeba s tím počítat. Práce žáků v hodinách pustíme, aby byla možnost srovnání s jinými modely a mohli tak zdůvodnit vhodnější volbu, pro a proti. Problém, který žák řeší, rozdělí na jednotlivé menší kroky (na řešitelné části). Žák si vybere z více možností svůj algoritmus a odůvodní jeho výběr. Zvažuje možná rizika při navrhování a užívání technologií a informačních systémů. Osobně žák evidenci vyzkouší a zhodnotí její funkčnost nebo ji upraví.

V kapitole digitální technologie je třeba zmínit základní praktické požadavky, které jsou na žáka při práci kladeny. Jedná se o důležité ukládání dat a evidenci, které spravuje ve vhodném formátu kvůli přenosu či dalšímu zpracování. Z praktického hlediska je třeba, aby si žák uměl poradit s typickými závadami a chybovými stavy počítače a byl si těchto potíží vědom, že mohou nastat. Zejména při hodinách, kdy žáci využívají digitální technologie a jsou připojeni k internetu, je riziko ztráty a zneužití dat. Je třeba, aby žák byl poučen o bezpečném chování na internetu, o kyberbezpečnosti a aby dokázal svou činnost usměrnit tak, aby rizika eliminoval. Pokud si žák neví rady, měl by požádat o pomoc vyučujícího.

(RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBLAST A VZDĚLÁVACÍ OBOR ČLOVĚK A JEHO SVĚT

Tento obor dobře vystihuje kombinaci technik poslední vyučovací hodiny, kdy žáci pracují s přírodním materiálem a seznamují se s technikou Land art či používají přírodniny ke zkoumání povrchu k technice zvané Frotáž. Přírodniny jsou využitelné i při akční malbě,

kteřá je zaměřena na získávání informací z průzkumu. V přírodě se žák řídí zásadami bezpečného pohybu a pobytu v přírodě.

Mezipředmětové vztahy lze ještě rozvinout o zkoumání a porovnávání způsobu života a přírody v naší zemi, ale i v jiných zemích. Motivačním a multifunkčním prvkem může být stroj času, díky kterému žáci mohou poznávat minulost, přítomnost i budoucnost. Strojem času mohou žáci cestovat na různá místa i kontinenty v různém čase a dle fantazie a přání, které se vztahují na vzdělávací potřeby žáků. Výhodu spatřuji v motivaci a hlavně způsobu uvažování, která je snad všem žákům vlastní. Myslím, že každé dítě někdy uvažovalo o tom, jaké by to bylo cestovat časem, dostat se do minulosti a poznat na vlastní kůži život s dinosaury nebo naopak vědět, co nás čeká v budoucnosti. Ať už vzdálené nebo bližší. Vždy mě jako dítě fascinovaly kouzelné předměty z pohádek. Předměty měly kouzelnou moc, například prsten z pohádky o Arabele, kouzelné sluchátko z pohádky Mach a Šebestová. Tyto předměty a situace, mě vždy nutily přemýšlet o tom, jaké by to bylo takový předmět vlastnit a na co všechno by šel předmět použít.

Ve vyučovací hodině Práce v budoucnosti jsme narazili s žáky na témata, která se týkají sdílení poznatků a zážitků z vlastních cest. Jeden hoch, který rád cestuje, se zmínil, že by rád jednou napsal a vydal kuchařku z poznávání cizích zemí, z poznávání kultury cizích zemí a ochutnával tradiční místní kuchyni. S tímto tématem souvisí i potřeba tolerance k odlišnostem spolužáků a jiných lidí. Žák dokáže odvodit význam různých povolání a potřebu těchto pracovních činností. Žák má určité znalosti a povědomí o nejběžnějším povolání a pracovní činnosti, která s povoláním souvisí. (RVP ZV 2021)

V kapitole LIDÉ A ČAS žák v denním životě používá časové údaje a rozliší děj v minulosti, v přítomnosti a v budoucnosti a tyto děje porovnává. Žák se orientuje v čase, poznává kolik je hodin. Pracuje se základními časovými údaji a tyto údaje využívá k pochopení vztahů a dějů. Žák je schopen rozeznat a vyjmenovat několik rozdílů mezi životem dnes a životem v dávných dobách.

Z kapitoly ROZMANITOST PŘÍRODY nesmíme zapomenout na třídění přírodnin podle určujících znaků. S každou přírodninou, se kterou žák pracuje, by měl být seznámen. Měl by ji poznat a měl by vědět, co má žák v ruce a s čím pracuje. Při stavbě značky z techniky Land art, může provádět s přírodninami i jednoduché pokusy, díky kterým objevuje propojenost živé a neživé přírody. Díky technice Land art zjišťuje souvislost a rozdíly mezi

vzhledem přírody a činnosti člověka. Ví, že Země je součást Vesmíru a vysvětlí souvislost s rozdělením času. K přírodě se chová zodpovědně a podle zásad chrání přírodu a životní prostředí. Chová se v přírodě tak, že ví, jaké činnosti životní prostředí chrání a které ho poškozují.

V kapitole LIDÉ A ZDRAVÍ žák uplatňuje hygienické a bezpečné návyky v souladu s vlastním zdravím a zdravím jiných lidí. Žák dbá na bezpečí různého charakteru a místa pro hru užívá jen taková, která jsou bezpečná. Na těchto místech tráví i volný čas. Zbytečně neriskuje a vyvaruje se nebezpečnému, bezohlednému a nežádoucímu chování, aby neohrožoval sebe ani druhé. Pobyt v přírodě může být považován za část příjemnou, relaxační a souvisí i s psychohygienou člověka. Žáci jsou na čerstvém vzduchu a souvisí s podporou zdraví a preventivní ochranou.

I když žáci na 1. stupni ještě nemají dějepis, z tohoto vzdělávacího oboru jsem vybrala větu, které jsou již žáci prvního stupně schopni a to takovou, že žáci jsou již schopni na určité úrovni chápat význam dějin a z minulosti se poučit. Vzdělávací obor Výchova ke zdraví, kapitola ČLOVĚK, STÁT A PRÁVO se také vtahuje k vyučovací hodině Práce v budoucnosti. Jedná se o mezipředmětový přesah, který souvisí s rozlišováním a porovnáváním právní ochrany občanů, žák určí možnosti spolupráce a zná důvod potřeby spolupráce při postihování trestných činů. Žák protiprávní jednání pozná a dokáže diskutovat o příčinách a důsledcích protiprávního a korupčního jednání či trestného činu. Žáci se seznamují s problematikou v globálním měřítku. Některé globální problémy dokáže žák uvést a uvede i jejich příčiny a důsledky. (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBSAH A VZDĚLÁVACÍ OBOR FYZIKA

Na základě motivačního obrázku instalační tvorby Sedm vteřin od Pavly Scerankové, kde na objektu vidíme modely letadel, které vytvoří pohyb za sedm vteřin, se žáci okrajově seznamují s pohybem těles a s fyzikou. Žák v rámci svých možností a zkušeností rozhodne o druhu pohybu tělesa, které koná vzhledem k jinému (konkrétnímu tělesu). Tento model můžeme využít před zahájením vlastní tvorby animace či timelaps. Žák prvního stupně pozná, zda je těleso v klidu nebo v pohybu vůči jinému tělesu. Žák také s pomocí učitele

rozezná, zda na těleso v konkrétní situaci síla působí a zda samo těleso nějakou sílu vydává. Žák pozná, zda těleso vydává pohyb rovnoměrný či nerovnoměrný, nebo jestli se těleso pohybuje přímočaře či křivočaře.

Při házení míčů do Průhonického rybníka Bořín od Zorky Ságlové se mezipředmětově žáci začínají seznamovat s Archimédovým zákonem o vztahové síle, která souvisí s potápěním těles, vznášením se a plování těles v tekutinách. V kapitole o Energii si žák může uvědomovat, že existuje vzájemný vztah mezi vykonanou prací, výkonem a časem. Při své práci s fotoaparátem pracuje se zákonem o šíření a odrazu světla. Již žák prvního stupně určí, zda je těleso zdrojem světla či nikoli. Žák pracuje se zdrojem světla v různém prostředí (ve třídě, venku, na chodbě, doma) a zná planety sluneční soustavy a jejich postavení vzhledem ke Slunci. Tento poznatek je důležitý při práci s příběhem, kdy účelně pracujeme s názvem Merkur, s názvem planety sluneční soustavy. (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBLAST A VZDĚLÁVACÍ OBOR VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Vzdělávací obor je výchozím oborem pro ostatní předměty, ke kterému se ostatní předměty mezioborově vztahují. Součástí a také základním požadavkem je poznávání a porovnávání linií, barev, tvarů, objemu atd. Tvorbu žák projevuje plošně i prostorově, vnímá ji různými smysly a dokáže ji vizuálně vyjádřit na základě svých zkušeností. Žák dokáže odlišné interpretace porovnávat se svou dosavadní zkušeností. Svým vizuálně obrazným vyjádřením sděluje obsah a komunikuje prostřednictvím své fantazie, vlastní zkušenosti, prožitků. Žák během své tvorby využívá poznatky a zkušenosti a kombinuje vhodně různé techniky. Dílo pak dokáže ohodnotit a vyjádřit pocit z vlastní tvůrčí činnosti, z činnosti ostatních nebo vyjádří pocit z uměleckého díla.

Žák dokáže využívat ke své tvorbě nové metody, které se v současnosti ve výtvarném umění používají, pracuje s digitálními médii, s počítačovou grafikou, s fotografiemi, s videi nebo vytváří různé animace. Při své tvorbě vychází z osobních zkušeností a prožitků. Žák si ke své práci připraví místo, pomůcky a to podle jeho tvůrčího záměru. (RVP ZV 2021)

VZDĚLÁVACÍ OBSAH A VZDĚLÁVACÍ OBOR ČLOVĚK A SVĚT PRÁCE

Ve vzdělávacím oboru Člověk a svět práce pracuje žák s jednoduchými postupy a tvoří z tradičního, ale i netradičního materiálu. Při manipulaci s předměty při sestavování stroje času se žák neučí, jak pomůcky používat, ale využívá je podle potřeb, tzn., že zvládá základní manuální dovednosti. Při cestování na Merkur žáci využívají mnoho pomůcek, ale také jim projde rukama hodně drobného materiálu. Práci s materiálem i materiál volí dle potřeby. Volí také vhodné pomůcky, které na svůj materiál potřebuje. Na svém pracovišti udržuje pořádek, bezpečnost práce a dodržuje základy hygieny. Při sestavování stroje času, ale při práci s legem k animované tvorbě nebo také při práci venku, kdy žáci staví svoji značku, žák využívá montáže a demontáže. (RVP ZV, 2021)

ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se zabývala Mezioborovými vztahy ve výtvarné výchově na prvním stupni ZŠ. Mezioborové vztahy i výtvarná výchova jsou témata, která mi jsou velmi blízká. Mezioborovost je ve školní praxi stále běžnější záležitostí, ale často se výtvarná výchova přidružuje k hlavnímu předmětu. Je běžné, že výtvarná výchova předmět pouze doplňuje. Cílem diplomové práce bylo ukázat význam mezipředmětových vztahů na 1. stupni ZŠ ve výtvarné výchově jako v hlavním předmětu a jejich vztahové propojení v praxi. Oba cíle byly v práci splněny. V diplomové práci se výtvarná výchova stala hlavním předmětem, který využívá mezioborových vztahů. Na základě vzájemné propojenosti s ostatními vzdělávacími obory rozšiřuje učení a poznávání žáků.

V teoretické části diplomové práce jsem se zaměřila na problematiku mezioborových vztahů a projektové výuky. I projekty jsou v současné době velmi oblíbené a ve školách žádané. Díky projektové výuce se žáci učí komplexně a lze v nich krásně využít mezioborových vztahů. Výhodou je, že se často žáci učí skupinovou formou výuky, kde podporují pro život důležité sociální kompetence a učí se vhodně komunikovat, prosadit si svůj názor. Nechybí ani poukázání na problematiku RVP ZV, vzdělávacích oblastí, cílů, klíčových kompetencí a očekávaných výstupů.

V praktické části byl navržen a ve školní praxi ověřen výtvarný projekt s mezioborovými přesahy. V práci se objevuje 5 výtvarných úkolů pro žáky prvního stupně ZŠ. Sjednocujícím tématem praktické části diplomové práce bylo pojetí Času ve výtvarné výchově. Žáci se věnovali významu času pro člověka, časovým pojmům jako je minulost, přítomnost a budoucnost, ale také tomu, jak čas plyne a jaké hodnoty si z nich žáci odnášejí. Výtvarné činnosti jsou koncipovány v souladu s RVP ZV a vychází z vybraných inspiračních východisek ze současného umění na prvním stupni ZŠ.

V diplomové práci nechybí obrázky a inspirace současných umělců výtvarného umění. Najdeme zde i fotografie dětských obrázků, kreseb, grafik, malby, ale i fotografie a odkazy na dětská výtvarná díla. Vzhledem k náročnosti projektu a k současné situaci, kdy se ještě tento rok objevilo omezení s pandemií Covid-19, jsem nemohla uskutečnit rozhovor do takové hloubky, jaký jsem předpokládala. Školy během pandemie nemohly vykazovat

výsledky tak, jako za běžného režimu, což se projevilo na neustálém dokončování nasmlouvaných projektů ohledně grantů, ale také v běžné výuce jako bylo plavání, lyžování nebo školní akademie. Žáci v průběhu školního roku neustále dotvářeli a doháněli práci, kterou již nebylo možné odložit. Zajímalo by mě ještě mnoho otázek, jak žáci čas vnímají, co si o tom myslí, jaké jsou výhody a nevýhody plynutí času, jestli vnímají čas jako vzácný, jestli si váží chvíl pohody a štěstí tak, jako dospělí nebo jestli jsou schopni o tom alespoň tak uvažovat.

Část diplomové práce byla věnována podrobné didaktické analýze mezipředmětových vztahů výtvarné výchovy a jiných vzdělávacích obsahů a vzdělávacích oborů z RVP ZV. V didaktické analýze je uveden přesah jednotlivých oborů do výtvarné výchovy a konkrétní zasazení do vyučovacích jednotek s konkrétním záměrem.

RESUMÉ

Diplomovou práci jsem zaměřila na dvě části. Jedná se o část teoretickou a praktickou. V teoretické části jsem se zaměřila na problematiku mezioborových vztahů ve výtvarné výchově na prvním stupni základních škol. Za opory odborného zdroje jsem popsala možnosti uplatnění mezioborových vztahů na prvním stupni základní školy. V praktické části byl navržen výtvarný projekt. Výtvarný projekt byl ověřen ve školní praxi, nejčastěji u žáků pátých tříd. Obsahuje pět výtvarných úkolů s mezioborovými přesahy pro žáky prvního stupně základní školy. Výtvarné činnosti jsou v souladu s RVP ZV a korespondují s vybranými inspiračními východisky v současném výtvarném umění. Každý výtvarný úkol je doplněn o důkladnou charakteristiku vyučovací hodiny, konkrétní průběh hodiny a reflexi výuky. V diplomové práci nechybí obrázky a díla žáků nebo odkazy na jejich animovaná či časosběrná videa. Součástí je didaktická analýza realizovaných očekávaných výstupů, konkrétně z druhého období.

Cílem diplomové práce bylo uplatnění mezioborových vztahů ve výtvarné výchově a následně jejich aplikování v praktické části diplomové práce. V praktické části najdeme pět výtvarných úkolů pro žáky prvního stupně s jejich důkladnou reflexí.

Resumé

I focused my dissertation on two parts. This is a theoretical and practical part. I focused on the issue of interdisciplinary relationships in art education at the first stage of primary schools in the theoretical part. I described the possibilities of applying interdisciplinary relations at the first stage of primary school with the support of a professional source. An art project was designed in the practical part. The art project was verified in school practice, most often by students of fifth-graders. It contains five art tasks with interdisciplinary overlaps for students of primary school. The artistic activities are in accordance with the RVP ZV and correspond to selected inspirational bases in current art. Each art task is supplemented by a thorough description of the lesson, the specific process of the lesson

and the reflection of the lesson. In the dissertation does not miss pictures and students works or links to their animated or time-lapse videos. It includes a didactic analysis of the realized expected outputs, specifically from the second period.

The aim of the dissertation was the application of interdisciplinary relations in art education and subsequently their application in the practical part of the dissertation. We will find five artistic tasks for first grade students with their thorough reflection in the practical part.

SEZNAM LITERATURY

Knižní zdroje

1. FULKOVÁ, Marie a Marie NOVOTNÁ. *Výtvarná výchova pro 6. a 7. ročník základní školy a odpovídající ročníky víceletých gymnázií*. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1999. ISBN isbn:80-7168-591-7.
2. HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN isbn80-7290-237-7.
3. KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN isbn978-80-7367-571-4. (s. 313)
4. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2001. ISBN isbn80-7178-579-2. (str. 90-91, 124)
5. ROESELVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1997. ISBN isbn80-902267-2-8. (s. 28-36)
6. SLAVÍKOVÁ, Vladimíra, Helena HAZUKOVÁ a Jan SLAVÍK. *Výtvarné čarování: artefietika pro předškoláky a mladší školáky*. 2., upr., (V SPL-Práce 1. [sic]) vyd. Úvaly: Albra (redakce SPL-Práce), 2010. ISBN isbn978-80-7361-079-1.

Internetové online zdroje

7. Artlist - databáze současného umění: Klíčová slova. *Artlist - databáze současného umění: Artlist - Umělci* [online]. Copyright ©2006 [cit. 28.06.2022]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/klicova-slova/>
8. [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: doi:<https://kristofkintera.com/>
9. SOUKUPOVÁ, P., CHOCHOLOUŠKOVÁ, Z., KAŠPAROVÁ, M., KLIMTOVÁ, V., KRATOCHVÍL, P., LIŠKOVÁ, Š., PEŠKOVÁ, M., PLÍHALOVÁ, M., PODROUŽEK, L., SALCMANOVÁ, E., SVOBODA, M., ŠPOTTOVÁ, P., ŠRÁMOVÁ, A., UHL SKŘIVANOVÁ, V., VALACH, P., VOTÍK, J., VÝCHODSKÁ, H. *Mezipředmětovost ve vybraných vzdělávacích oblastech RVP : metodika transdisciplinárního inovativního kurzu a studijní text pro přípravu studentů na integraci mezipředmětových vztahů do výuky*. 1. vyd. Plzeň: Západočeská univerzita, 2020. 120 s. ISBN: 978-80-261-0979-2. Dostupné z: <https://dspace5.zcu.cz/handle/11025/42260>

10.UMOPED. *UMOPED* [online].
umoped.zcu.cz/archive/section/cirkus

Dostupné

z: [https://galerie-](https://galerie-umoped.zcu.cz/archive/section/cirkus)

11. RVP ZV 2021 s vyznačenými změnami, Národní pedagogický institut České republiky (dříve Národní ústav pro vzdělávání). *Národní pedagogický institut České republiky (dříve Národní ústav pro vzdělávání)* [online]. Copyright © [cit. 08.03.2022]. Dostupné z: <https://www.nuv.cz/file/4982/>

PŘÍLOHY

1. Stroj času



Obrázek 15: Dívčí verze stroje času



Obrázek 16: Chlapecká verze stroje času

2. Akční malba



Obrázek 17: Děvčata vybírají vhodnou barvu voskovky



Obrázek 18: Vzorky z povrchu

Merkuru – frotáž



Obrázek 19: Výběr vhodného místa pro značku



Obrázek 20: Značka na Merkuru

Land art



Obrázek 21: Akční malování



Obrázek 22: Výsledná akční malba