

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Katedra výtvarné kultury

**Digitální technologie ve výuce výtvarného oboru na středních a
základních uměleckých školách
města Plzně**

Diplomová práce

Bc. Andrea Majerová

Učitelství pro střední školy (PS-VV)

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň 2013

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů.

V Plzni, dne 18.4.2013

.....
Bc. Andrea Majerová

Poděkování:

Děkuji vedoucí mé diplomové práce PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D., za vedení, čas a cenné připomínky, které mi velmi pomohly při tvorbě této práce. Dále musím poděkovat všem osloveným pedagogům za poskytnuté informace, které se staly předmětem analýzy výzkumu.

ANOTACE

Tato diplomová práce se věnuje problematice využívání digitální technologie ve výuce výtvarné výchovy na školách města Plzně. V úvodní části je definován pojem digitální technologie a technika, následně je nastíněn průběh ve využívání digitální technologie od zavedení rámcových vzdělávacích programů v roce 2004. Tímto přichází na řadu výzkumná část. V té popisuji přípravu a plánování výzkumu, použité metody a předmět svého výzkumu. Práce je završena výsledky výzkumu a jejich interpretace.

ANNOTATION

This thesis deals with the issues concerning with the use of digital technology while teaching art at schools in Pilsen. In the preliminary part of my work the term digital technology and technique are defined, than the development of the digital technology use since the RVP introduction in 2004. This is to get us to the research part where I occupy with the research preparation and planning, used methods and subject of my research. This thesis is completed by the research results and their interpretation.

OBSAH

1	ÚVOD	6
2	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A TECHNIKA	7
3	ZAVEDENÍ RVP	7
4	VÝZKUMNÁ ČÁST	10
4.1	PŘÍPRAVA A PLÁNOVÁNÍ VÝZKUMU	10
4.2	POUŽITÉ METODY	11
4.2.1	Dotazník	11
4.2.2	Rozhovor	13
4.2.3	Analýza pedagogických dokumentů.....	13
4.3	POPIS VZORKU	14
4.4	VÝSLEDKY VÝZKUMU	15
4.4.1	Využívání dle podle věkové kategorie	16
4.4.2	Používaný hardware	18
4.4.3	Používaný software.....	20
4.4.4	Časová dotace na využívání DT a práce s grafickými editory ve vyučování.....	35
4.4.5	Podmínky pro výuku DT	37
4.4.6	Důvody nevyužívání DT	39
4.5	ANALÝZA RVP A ŠVP	40
4.6	INTERPRETACE VÝZKUMU	51
4.6.1	Gymnázia	51
4.6.2	ZUŠ.....	54
4.6.3	SŠ.....	56
5	ZÁVĚR	58
6	RESUMÉ	60
7	POUŽITÉ ZDROJE	I
8	SEZNAM OBRÁZKŮ	III
9	SEZNAM TABULEK	III
10	SEZNAM PŘÍLOH	IV

1 ÚVOD

Žijeme v době technologického rozvoje a jeho postupného rozšiřování. Velký rozvoj bezesporu zažívá i počítačová technologie. Je to pojem, o kterém slyšíme z různých věd a směrů. Je to revoluce, která začala nástupem osmdesátých let minulého století a pokračuje i nadále. Stále častěji slyšíme pojmy z oblasti digitální technologií i ve výtvarné výchově. Většina lidí na celém světě, většina žáků základních, středních a dalších škol již celou řadu zařízení, které se dají zařadit mezi ty digitální, používá.

Počítačová technologie se stala součástí i mého života. Tímto tématem jsem se zabývala již ve své bakalářské práci. Tehdy jsem za pomoci počítače tvořila ilustrace ke knize jedné české autorky. Protože mě práce za podpory digitálních technologií velice zaujala, rozhodla jsem se tomuto „aktuálnímu“ tématu věnovat i ve své diplomové práci.

Zavedením Rámcových vzdělávacích programů (dále jen RVP) se stala součástí těchto dokumentů i výuka digitálních technologií. Už poměrně dlouhou dobu mě jako budoucího pedagoga zajímá, jak to s výukou digitálních technologií ve výuce výtvarné výchovy vypadá, jak se za těch skoro deset let od zavedení situace změnila. Proto jsem si pro svoji diplomovou práci zvolila téma Digitální technologie ve výuce výtvarného oboru na středních a základních uměleckých školách města Plzně.

Cílem mé práce bylo vytvoření přehledné mapy využívání digitálních technologií v praxi ve výtvarné výchově na školách města Plzně. Tato práce se stala východiskem smíšeného výzkumu. To proto, že jsem při práci využívala metod kvantitativního i metod kvalitativního výzkumu. Předtím, než přejdu k rozboru výzkumu a interpretaci výsledků, naznačím za podpory odborné literatury, jak se od zavedení RVP do praxe změnila situace, jak vypadá současnost a co vše vlastně digitální technologie představuje.

2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A TECHNIKA

Pod pojem digitální technologie (dále jen DT) můžeme zařadit celou řadu zařízení a technologií, se kterými se dnes již běžně setkáváme. V první řadě to jsou počítače a notebooky a dále prakticky všechna periferní zařízení k nim připojované. Jedná se například o mobilní telefony, kterými disponuje většina žáků už na prvním stupni základní školy, dále digitální fotoaparáty, kamery, včetně tzv. webkamer, mikrofonů, tabletů, tiskáren, projektorů apod. Již na základních školách se běžně žáci učí zacházet s digitálním zařízením v hodinách informatiky, ale hojně se využívá i v předmětech jako je zeměpis, matematika a fyzika. A jak je tomu v hodinách výtvarné výchovy?

3 ZAVEDENÍ RVP

RVP, které byly postupně zaváděny od roku 2004, legislativně zastřešují proces výuky na všech školách a jsou normativem i pro práci pedagoga v oblasti Umění a kultura. Díky převratné změně, které tyto kurikulární dokumenty přinesly, mimo jiné i díky proměnám společenského dění, je zakotvení nutnosti využívání nových médií a DT s ním související také v předmětu výtvarná výchova.

„Ve výtvarné výchově, tak jak je pojmána Rámcovým vzdělávacím programem, je výslovně požadováno užívat „k tvorbě vizuálně obrazných vyjádření“ některých z metod uplatňovaných v současném výtvarném umění a digitálních médiích - počítačovou grafiku, fotografii, video, animace.“ (Zikmundová, INSEA 2006, s. 52)

Vydáním RVP byla ukončena etapa polemik o tom, zda počítače do výtvarné výchovy zavádět či nikoli. Je jasné, že vydáním RVP se staly DT součástí výtvarné výchovy a práce s nimi si našla místo mezi tradičními výtvarnými technikami jako je malba, kresba, prostorová tvorba apod. Zavedením nových médií do výtvarného oboru však došlo k častým diskuzím o tom, jakým způsobem je do výuky zavést tak, aby byla propojena teorie s praxí.

O tom, jaká byla situace v roce 2009, tedy pět let od zavedení RVP jsem se dočetla v časopisu Výtvarná výchova 4/09, ve kterém se Mgr. Maruška zabýval problematikou nových médií. V textu zmiňoval, že mezi lety 2004-2009 bylo vydáno velice málo publikací týkajících se nových médií ve výuce výtvarné výchovy. Spíše šlo jen o úvahy v některých pedagogických časopisech

porovnávající klasické techniky s tvorbou počítačovou. Více mě však upoutalo pokračování textu, ve kterém se autor zabývá výukou aplikace nových médií mimo jiné i z hlediska organizační a ekonomické roviny.

Z hlediska organizační roviny odpovídá na otázku: „Jak vypadají v současnosti studijní programy pedagogických fakult s ohledem na předměty týkající se problematiky nových médií?“ (Maruška, 2009, s.3). V odpovědi na tuto otázku chtěl poukázat na to, že hlavní problém obsahu celé teorie nových médií už nastává na pedagogických fakultách, kde se budoucí pedagogové zabývají novými médii v poměrně velkém množství předmětů. Je toho názoru, že teoretické zázemí výchozí literatury jednotlivých předmětů vyučovaných na vysoké škole v podstatě nemá společný obecný rámec. Za možný indikátor současného stavu pokládá obsahovou různorodost a rozměrný komplex specializovaných znalostí. To může mít podle Marušky příčinu v tom, proč pedagogové často nemají odvalu se novými médii zabývat.

Dále poukazuje na fakt, že oblast obecné teorie nových umění se potýká s nedostatkem odborné literatury, která by byla schůdná pro učitele výtvarné výchovy. Myslí si, že problematika nových médií není dostatečně podložena teoretickou rovinou. Celý článek shrnul autor do této věty: „Je jasné, že uvedená problematika zde zapustila své kořeny a postupně se naplňuje odpovídajícím obsahem.“ (Maruška, 2009, s. 3).

Roli ve využití nových médií ve výuce výtvarné výchovy má jistě i ekonomický faktor. Maruška v článku uvádí, že stav vybavenosti prvky informační a komunikační technologie (dále jen ICT) není podrobně zmapován. Z výzkumů probíhajících v minulosti a z průzkumu ICT gramotnosti z roku 2005 vyvodil závěr, že případné nedostatky tkví spíše v dovednostech učitele než v materiálním vybavení. Otázkou technického vybavení v protikladu se schopností pedagoga pracovat s DT jsem se ve svém výzkumu zabývala také (viz. kapitola „Důvody nevyužívání DT“).

Necelý rok po vydání článku Mgr. Marušky reagoval Doc. Jan Slavík článkem Nová média na pomezí praxe a teorie výtvarné výchovy. Slavík se věnuje pouze jedné rovině Maruškovy článku: vztahu teorie a praxe ve výtvarné výchově. Zaměřím se na odstavec s názvem: Od pojmu k praxi a zase zpátky aneb „namaluj obraz“...Autor se zde zabývá přijatelným zdůvodněním nových médií ve výtvarné výchově. Existují tři typy korektního zdůvodňování. „1. Analytické zdůvodňování se opírá o

co možno přesný a operacionální (prakticky využitelný) výklad pojmů a rozbor vztahů mezi nimi. 2. Empirické zdůvodňování je založeno na výzkumných údajích a jejich kvalitativním nebo kvantitativním zpracování v kontextu příslušné teorie. 3. Historické zdůvodňování hledá a logicky vysvětluje vývoj fenoménu v čase“. (Slavík, 2010, s. 14). Výtvarná výchova patří mezi aplikační obory, kde by se zdůvodnění mělo nejlépe zakládat na propojení teorie s empirickým výzkumem. Autor se v článku pokusil pouze o analytické vyjasnění. Zmiňuje se o Maruškově, že jeho východiskem jsou pojmy, které by umožnily teoretickou argumentaci s praktickými důsledky. On však hledá důvody, proč se diskuze o terminologii oboru vůbec nemusí míjet s praktickými úvahami o médiích ve výtvarné výchově. Slavík tuto problematiku vysvětluje na simulaci ve Photoshopu.

Z tradičního výtvarného pohledu se ve photoshopské simulaci zřejmě jedná o určitý typ výtvarné transformace nebo parafráze. Ve Photoshopu se odehraje „jedno kliknutí“, ale mohli bychom ji zadat jakémukoliv výtvarníkovi jako zcela srozumitelnou úlohu: „namaluj obraz z fotografie X ve stylu Y (Y = kupř. impresionismus)“ (Slavík, 2010, s. 14). Slavík tím chce říci, že má-li dojít v počítači k transformaci v určitém stylu, musí si dotyčný nejdříve pravidla toho stylu vyjasnit, stejně jako je tomu při malbě či kresbě. Potom samozřejmě musí ovládat i technický postup, který převede výrazovou strukturu X do Y. Jde tedy o to propojit výrazovou strukturu se strukturou významů nebo operací, které se vztahují k její podobě. Tento vztah a jeho zvládnutí ale patří do nejužší sféry zájmu výtvarné výchovy. Slavík si díky tomu myslí, že Maruškově odmítání photoshopské simulace netkví v tomto problému, ale spíše v nadměrné snadnosti postupu mezi významovou a výrazovou strukturou (pouhé kliknutí). „Při „kliknutí“ uniká právě to, co je pro náš obor příznačné- historická podmíněnost, subjektivní důsledky a objevnost postupu od obsahu k formě a nazpět“. (Slavík, 2010, s. 15). Počítačové aplikace nelze mechanicky přijímat, ale pochopit jejich účel. To není záležitost jen samotných médií, ale pojetí jakékoliv výuky.

Tento text jsem přiložila na ukázkou toho, jak probíhal vývoj nových médií ve výtvarné výchově od dob zavedení RVP. Čím se odborníci zabývali, co bylo potřeba objasnit. Nyní už přistoupím ke svému výzkumu.

Jak vypovídá stav praxe v souvislosti s tím, jak ji nastavil RVP v roce 2004? Situace téměř po deseti letech od zavedení RVP není vůbec zřejmá. Interpretací svého výzkumu snad přispěji k odpovědi na tuto otázku, alespoň co se týká oblasti města Plzně.

4 VÝZKUMNÁ ČÁST

„Smíšený výzkum je definován jako obecný přístup, v němž se míchají kvantitativní a kvalitativní metody, techniky nebo paradigmaty v rámci jedné studie, výzkumu“. (Skutil, 2011, s.75). V některých výzkumech se využívají na úvod kvantitativní metody sběru dat a po shromáždění a analýze se dojde ještě k potřebě výzkumu kvalitativního. Přesně to bylo potřeba i u mé výzkumné práce. Považuji tak svůj výzkum za smíšený. Kvantitativní i kvalitativní přístupy mají schopnost se vzájemně doplňovat.

4.1 PŘÍPRAVA A PLÁNOVÁNÍ VÝZKUMU

Mezi nejdůležitější etapu výzkumu patří bez pochyby příprava a plánování. V první řadě jsem si musela ujasnit, co bude cílem výzkumného projektu. Mě zajímalo, zda žáci mají možnost ve výuce výtvarné výchovy s DT pracovat a zda s ní pracují či nikoliv. Po tomto hlavním zjištění, jsem se dále zaměřila na konkrétní důvody nevyužívání DT ve výuce. Zda jde spíše o nedostatky v materiálním vybavení či, jak uvádí ve svém článku Maruška, o nedostatky v dovednostech učitele. Popřípadě, zda žáci mají možnost se DT věnovat v jiných předmětech na škole (např. v informatice).

Na školy, které s DT ve výuce pracují, jsem se zaměřila podstatně více. Šlo mi o zjištění druhů softwaru a hardwaru využívaných ve výuce, časovou dotaci, průměrný věk učitelů pracujících s DT, studie metod práce a v neposlední řadě i rozbor školních vzdělávacích programů (dále jen ŠVP) v souvislosti se získanými fakty. Ale o tom už více v následujícím textu.

Dalším důležitým krokem bylo vytvoření plánu výzkumu. Nejdříve jsem si musela ujasnit, kde všude bude výzkumná sonda realizována. S výběrem škol mi pomohl Rejstřík škol a školských zařízení umístěný a volně dostupný na webových stránkách ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy (<http://rejskol.msmt.cz/>). Poté jsem listovala webovými stránkami jednotlivých škol a vypisovala jména pedagogů, které oslovím. Rozhodla jsem se, že pro můj výzkum bude nejlepším řešením použít metodu dotazníku. Nejdříve jsem dotazníky poslala pedagogům elektronickou cestou- e-mailem. To se ukázalo jako ne zcela konstruktivní řešení, které by vedlo k žádoucímu výsledku. Protože jsem se odpovědi nedočkala ani od jednoho pedagoga, rozhodla jsem se školy obcházet osobně. Popravdě řečeno nebylo to zrovna časově jednoduché. Jen pro ilustraci uvádím, že jsem jednu školu navštívila i třikrát, čtyřikrát, než jsem potřebné informace získala.

Po tomto těžkém počátečním „boji“ jsem nakonec měla k dispozici celkem 38 vyplněných dotazníků celkového počtu 45, které jsem pedagogům poskytla za účelem uvedení požadovaných údajů. Z analýzy dotazníků vyplynulo, že na gymnáziích s DT ve výuce výtvarné výchovy pracují poměrně málo, ale že žáci mají možnost využívat DT v informatice. Proto jsem se rozhodla gymnázia obejít znovu a zjistit z krátkého rozhovoru s pedagogy pro výuku informatiky jaké DT využívají v tomto předmětu a zda existuje nějaké spolupráce mezi nimi a učiteli výtvarné výchovy.

Posledním nástrojem využívaným ve svém výzkumu je analýza pedagogických dokumentů, konkrétně analýza ŠVP. Tento školní dokument jsem porovnála s výsledky dotazníkového šetření. Tak jsem se dostala od práce na kvantitativním výzkumu až ke kvalitativnímu.

4.2 POUŽITÉ METODY

4.2.1 Dotazník

Jako hlavní metodu jsem zvolila metodu dotazníku. „Dotazník je snad nejrozšířenější výzkumnou technikou vůbec. Je využíván i v sociologických, demografických a dalších šetřeních zabývajících se člověkem. Podstatou dotazníku je zjištění dat o respondentovi, ale i jeho názoru a postojů k problémům, které dotazujícího zajímají“. (Skutil, 2011, s. 80).

Dotazník je vyhodnocovací nástroj k hromadnému a poměrně rychlému získávání informací o znalostech, názorech nebo postojích dotazovaných osob prostřednictvím písemného kladení relevantních otázek. Respondent čte otázky, interpretuje jejich význam a odpovídá na ně. Dotazník má své výhody i nevýhody. Mezi výhody určitě patří snadná a rychlá administrativa. Lze oslovit větší počet respondentů a tím získat značné množství údajů, které lze většinou plně kvantifikovat. Ovšem nevýhodou je, že pokud respondent nechce odpovědět na otázku, dá se jí lehce vyhnout. O tom jsem se také ve své práci přesvědčila.

Dotazník použitý k získání informací pro tuto diplomovou práci jsem vytvořila sama, není tedy standardizovaný a jedná se o dotazník vlastní konstrukce. Moje snaha mě vedla k formulování jasných otázek, tak aby jim respondent porozuměl. Snažila jsem se vyhnout širokému znění otázek. Volila jsem jednoduché smysluplné otázky, které nevzbuzují předpojatost.

Zvolila jsem kombinaci uzavřených, polouzavřených i otevřených otázek. Uzavřené otázky nabízejí dotazovanému varianty odpovědí, z nichž si respondent musí vybrat. Výhodou těchto otázek je snadné vyhodnocení. Přikládám zde příklad uzavřené otázky, kterou jsem použila ve svém dotazníku.

Kolik času máte vyhrazeno pro výuku za podpory DT?

- a) 2 hodiny týdně
- b) Méně než 2 hodiny týdně
- c) Více než 2 hodiny týdně

Druhým typem jsou otázky polouzavřené. Ty nejdříve nabízejí varianty odpovědí jako otázky uzavřené, následně však vyžadují dovysvětlení.

Pracují studenti s grafickými editory i v jiných předmětech na Vaší škole? V jakých?

- a) Ano.....
- b) Ne

Posledním druhem jsou otázky otevřené. Ty neomezují dotazovaného v jeho vyjádření. Nevýhodou těchto otázek je někdy těžké vyhodnocení nesourodých odpovědí. Jako příklad uvádím následující otázku:

Jaký hardware (např. videokameru, digitální fotoaparát...) používáte ve výuce výtvarných oborů?

.....

Vstupní částí dotazníku jsem oslovila pedagogy. Nejprve jsem se představila a v krátkosti vysvětlila, proč je pro mě důležité, abych znala jejich názor na danou problematiku. Důležitým článkem jsou také stručné pokyny, jak dotazník vyplnit. Závěrem jsem nezapomněla pedagogům poděkovat za čas věnovaný vyplnění mého dotazníku.

Hlavní část dotazníku obsahuje konkrétní otázky. Nejdříve jsou uvedeny identifikační otázky, kterými jsem zjistila jméno pedagoga a školu, na které výtvarnou výchovu vyučuje. Jména pedagogů

v interpretaci výsledků nezmiňuji. Slouží pouze pro moji potřebu a lepší přehled. Někteří respondenti si nepřáli, abych je ve své práci jmenovala, proto jsem jim vyšla vstříc a žádná jména neuvádím.

Formu dotazníkové šetření, které se dostalo do rukou respondentů, včetně úvodní části, je možné nalézt v přílohách.

4.2.2 Rozhovor

Dále jsem ve svém výzkumu uplatnila metodu rozhovoru. Technika rozhovoru je založena na přímém dotazování, tedy na verbální komunikaci mezi výzkumným pracovníkem a respondentem. Existuje několik typů rozhovoru. Pro můj výzkum byl vhodný individuální rozhovor. To znamená, že jsem rozhovor vedla pouze s jednou osobou. Zvolila jsem polostandardizovaný rozhovor (strukturovaný), který probíhá podle předem připravených otázek. Když odpověď nebyla jasná, či mě napadla doplňující otázka, neváhala jsem se zeptat.

Rozhovor jsem vedla s pedagogy informatiky. Tato metoda bývá leckdy časově náročnější nežli dotazníkové šetření. K získání potřebných informací mně však stačil pouze krátký rozhovor výzkumného charakteru, obsahující tři otázky s volnou odpovědí. Pedagogu jsem nechtěla časově zatěžovat, na školní půdě by to ani nebylo možné. Nejdříve jsem v krátkosti objasnila důvod své návštěvy, poté položila tyto otázky:

1. Jaký hardware (např. videokamera, digitální fotoaparát...) je ve škole k dispozici pro výuku?
2. Jaký software (např. grafické editory) jsou ve škole k dispozici pro výuku?
3. Existuje spolupráce mezi vámi a předmětem výtvarná výchova? Řešíte s učiteli výtvarné výchovy uměleckou stránku věcí?

4.2.3 Analýza pedagogických dokumentů

Jako pedagogický dokument je chápán materiál vztahující se k výchově a vzdělávání, které jsou v psané, tištěné či kreslené podobě nebo jako videozáznamy či zvukové záznamy. Mohou to být legislativní dokumenty, inspekční zprávy, sešity žáků apod. Ve své práci analyzuji a porovnávám ŠVP jednotlivých škol s výsledky výtěženými z dotazníků. To mi dovoluje získat přehledný vzorek o současné situaci na jednotlivých školách.

4.3 POPIS VZORKU

Jak už jsem zmínila výše, vzorkem mého výzkumu se staly školy na území města Plzně. Přesněji se jedná o šest gymnázií, šest základních uměleckých škol a tři střední školy výtvarného zaměření. Výzkumný prvek zahrnuje všechna gymnázia, všechny základní umělecké školy v Plzni a všechny střední školy, které se zabývají výukou uměleckých oborů výtvarného zaměření.

Na Střední odborné škole obchodu, užitého umění a designu, se vyučují obory Grafický design, Multimediální tvorba, Design interiéru a tříletý vyučební obor Aranžér, které jsou pro moji práci užitečné. Na soukromé střední uměleckoprůmyslové škole Zámeček se zabývají obory Kamenosochařství a 3D tvorba, Grafický design a média, Užitá fotografie a multimediální tvorba, Malba v umění, designu a architektuře, Konzervování a restaurování kamene. Na poslední škole ISŠ Živnostenské, se věnují budoucím návrhářům oděvů a to v oboru Oděvný design. Díky zmiňovaným oborům, které se na školách využívají, jsem učinila i celkový výběr středních škol. Výzkumná sonda byla realizována celkem na patnácti školách města Plzně:

Gymnázia:

1. Církevní gymnázium, Plzeň
2. Gymnázium Františka Křížíka, Plzeň
3. Gymnázium Lud'ka Píka, Plzeň
4. Gymnázium Plzeň (Mikulášské gymnázium)
5. Masarykovo gymnázium, Plzeň
6. Sportovní gymnázium, Plzeň

Základní umělecké školy:

1. Základní umělecká škola, Bedřicha Smetany v Plzni
2. Základní umělecká škola, Chválenická, Plzeň
3. Základní umělecká škola, Jagellonská 14, Plzeň
4. Základní umělecká škola, Sokolovská 54, Plzeň
5. Základní umělecká škola, Terezie Brzkové 33, Plzeň
6. Soukromá základní umělecká škola Trnka o.p.s., Plzeň

Střední školy výtvarného zaměření:

1. Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

2. Soukromá střední uměleckoprůmyslová škola Zámeček, Plzeň
3. Integrovaná střední škola Živnostenská, Plzeň

4.4 VÝSLEDKY VÝZKUMU

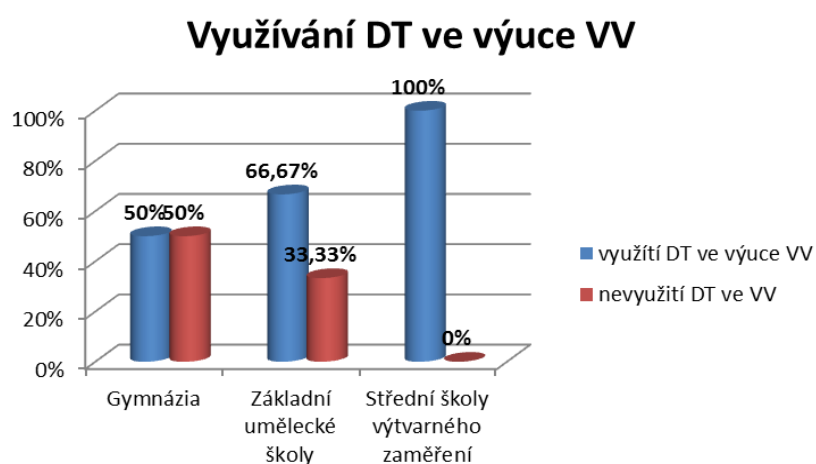
V následující tabulce je procentuálně vyjádřeno využívání DT ve výuce výtvarné výchovy (dále jen VV). DT ve výuce využívá 50% gymnázií. V základních uměleckých školách jde o nadpoloviční většinu, konkrétně 66,67% a na středních školách výtvarného zaměření pracují s DT stoprocentně, jak se dalo předem předpokládat.

Tabulka 1 - Využívání DT ve výuce VV

Školy	počet škol	Využívají DT ve výuce VV	Nevyužívají DT ve výuce VV
Gymnázia	6	50%	50%
Základní umělecké školy	6	66,67%	33,33%
Střední školy výtvarného Zaměření	3	100%	0%

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Obrázek 1 – Využívání DT ve výuce VV



Zdroj: vlastní zpracování, 2013

S digitální technologií pracuje ve výuce deset z celkového počtu patnácti škol, to jsou celé 2/3. Tyto školy uvádím zde:

Gymnázia:

1. Gymnázium Františka Křížika, Plzeň
2. Gymnázium Plzeň (Mikulášské gymnázium)
3. Sportovní gymnázium, Plzeň

Základní umělecké školy:

1. Základní umělecká škola, Bedřicha Smetany v Plzni
2. Základní umělecká škola, Jagellonská 14, Plzeň
3. Základní umělecká škola, Sokolovská 54, Plzeň
4. Soukromá základní umělecká škola Trnka o.p.s., Plzeň

Střední školy výtvarného zaměření:

1. Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33
2. Soukromá střední uměleckoprůmyslová škola Zámeček, Plzeň
3. Integrovaná střední škola Živnostenská, Plzeň

4.4.1 Využívání dle podle věkové kategorie

Při analýze získaných dat mě napadlo, že by bylo zajímavé zaměřit se i na věk pedagogů, které s DT pracují. Učitelé jakého věku se asi zabývají výukou za podpory DT nejčastěji?

Předtím, než jsem dospěla k výsledku, bych na tuto otázku odpověděla takto: Podle mého názoru se DT zabývají ve větší míře učitelé mladšího věku. A důvodem je hlavně doba, jakou můžeme DT ať už doma nebo ve škole používat. Revoluce v této oblasti začala před asi třiceti lety. V té době byl v podstatě luxus vlastnit počítač. Většinou se jednalo v porovnání s dnešními počítači o velice nedokonalé stroje, velmi pomalé, s malým výkonem procesoru, černobílým zobrazením na monitoru, ale za to dost drahé. Proto jsem toho názoru, že s DT ve výuce pracují hlavně mladší učitelé, protože ti s počítači „rostli“. Počítače a digitální technologie se staly součástí jejich života již ve školním věku.

Předpokládala jsem, že věk hraje také roli v motivovanosti využívat DT. Celkem 38 pedagogů jsem rozdělila do čtyř kategorií: a) do 30 let, b) 30-40 let, c) 40-50 let, d) nad 50 let. Věk

jsem zjišťovala samostatně při rozhovorech a prostřednictvím mailu, proto se tento údaj v dotaznících neobjevuje.

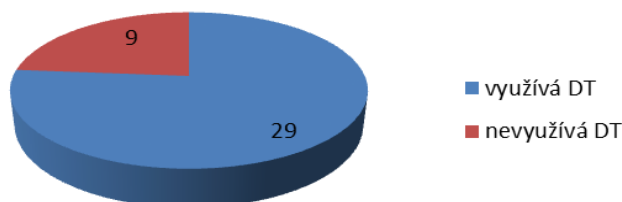
Tabulka 2: Využívání DT podle věku

kategorie	celkem učitelů		využívají DT		nevyužívají DT	
	Počet	%	počet	%	počet	%
a) do 30 let	5	100	4	80	1	20
b) 30- 40 let	12	100	10	83,33	2	16,67
c) 40-50 let	11	100	9	81,81	2	18,19
d) nad 50 let	10	100	6	60	4	40

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Obrázek 2 – Využití/ nevyužití DT dle věku

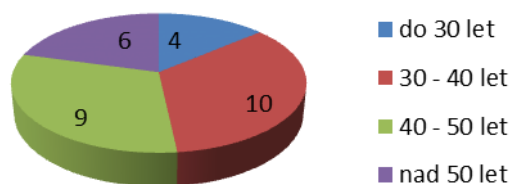
využití/nevyužití DT dle věku



Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Obrázek 3 - Využívá DT

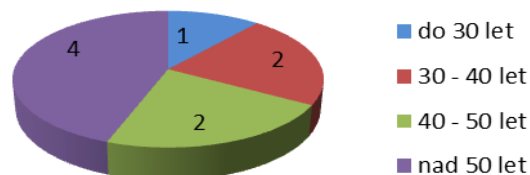
využívá DT



Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Obrázek 4 - Nevyužívá DT

nevyužívá DT



Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Z uvedeného vyplývá, že nejčastěji s DT pracují pedagogové ve věkovém průměru 30-40 let. V této kategorii jde o 83,33%. Druhou příčku obsadila věková kategorie 40-50 let s 81,81%. Třetí příčka patří pedagogům do 30 let s 80% a na posledním místě skončili učitelé nad 50 let s 60%. Svoji teorii jsem si tedy nepotvrdila. Pro mě samotnou bylo překvapením, že s DT nejvíce pracují pedagogové ve věkovém průměru 30-40 let a že mladší pedagogové do 30 let skončili až na třetí příčce ze čtyř možných.

Mohu se pouze domnívat, co za tímto výsledkem stojí. Napadá mě, že mladí učitelé po nástupu do školství potřebují čas, aby se vyrovnali se zodpovědností nad žáky, s novou etapou svého života. Vždyť doteď se sami učili a nyní mají získané vědomosti předávat dál. Proto se možná nepouštějí do všeho, co jim výtvarná výchova nabízí a umožňuje. Napadá mě i další myšlenka, že ředitelé škol nedávají mladým učitelům takové příležitosti jako ostříleným pedagogům s letitou praxí. Ale to jsou pouze spekulace.

4.4.2 Používaný hardware

Než přistoupím k vyjmenování používaných hardwarů, považuji za důležité v krátkosti nastínit co si pod slovem hardware vůbec představit. Pod pojmem hardware se skrývají všechny hmatatelné díly počítače na rozdíl od dat a programů (označovaných jako software). Mezi hardware patří i vstupní a výstupní periférie. Periférie označuje počítačové zařízení, které je zpravidla k počítači připojeno, ale není jeho součástí. Mezi výstupní periférie spadá například tiskárna, reproduktory, monitory atd., protože data touto cestou z počítače vystupují. Jako vstupní jsou potom označovány např. tablet, mikrofon, klávesnice nebo myš.

Otázkou jaký hardware pedagogové ve výuce používají, jsem měla na mysli spíše hardware používaný v počítačové grafice jako je digitální fotoaparát, tablet, mikrofon či videokamera. Zařízení jako je klávesnice, myš, tiskárna, skener či projektor v tabulce neuvádím. Domnívám se, že tyto periférie jsou součástí téměř každé počítačové učebny. Proto se zaměřím spíše na ty méně obvyklé, ale pro počítačovou grafiku podstatné.

Tabulka 3: Používaný hardware

Hardware	gymnázia	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	3	4	3
mobilní telefon	1	0	0
digitální fotoaparát	3	4	3
Plotter	0	0	2
Videokamera	0	1	3
Mikrofon	0	0	1
i-pad	1	0	0

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Jako podklad pro výpočet množství využívaného hardwaru mi posloužily pouze školy, které s hardwary pracují. V řadě počet škol je uvedeno množství těch, co s různým typem hardwaru pracují. Školy, které s nimi nepracují vůbec, jsem do tabulky neuváděla.

Z uvedených čísel vyplývá, že na gymnáziích nejčastěji pracují s digitálním fotoaparátem a to na všech třech školách. Na gymnáziu Františka Křížíka přitom využívají ve výuce ještě mobilní telefony a i-pady. Mobilní telefony k dispozici na škole nemají, ve výuce pracují se svými vlastními přístroji. Možná je to tím, že mobil dnes vlastní snad už každý student, mají čím dál více funkcí a mohou jim tak nahradit některé přístroje, které škola jim škola nedokázala zprostředkovat. Za to i-pady jsou majetkem této školy. Studenti je mají k dispozici téměř kdykoliv. Díky tomu, že jsou přenosné, není nutné složitě zajišťovat počítačovou učebnu, stačí si je na začátku hodiny vypůjčit a po skončení opět vrátit.

Na základních uměleckých školách také vládne práce s digitálním fotoaparátem. Dalším využívaným hardwarem je videokamera a to pouze v jednom případě. S jinými přístroji na ZUŠ nepracují.

Nejvíce různých přístrojů využívají na středních školách výtvarného zaměření. S digitálním fotoaparátem a videokamerou pracují ve všech třech případech, ve dvou ještě s plotterem, v jednom s mikrofonom.

V této kapitole jsem uvedla typ používaných hardwarů a jeho množství. S jakým konkrétním hardwarem školy pracují a jaké k tomu přitom využívají metody je rozebráno dále. Konkrétně v kapitole „interpretace výzkumu“.

4.4.3 Používaný software

Software (programové vybavení) je sada všech počítačových programů využívaných v počítači, které provádějí určitou činnost. Software dělíme na systémový software, který zajišťuje chod samotného počítače a na aplikační software, se kterým pracuje uživatel počítače, nebo který zajišťuje řízení nějakého stroje. Do aplikačního softwaru patří bez pochyby i grafické editory, které byly také předmětem mého zkoumání.

Grafické editory se dále dělí na vektorové a bitmapové. Vektorový počítačový editor umožňuje uživateli prostřednictvím grafického rozhraní vytvářet a upravovat soubory s vektorovou grafikou. Jsou užitečné pro vytváření schémat, a nákresů s ostrými hranami apod.

Bitmapové neboli rastrové programy pracují s grafickým rozhraním. Pomáhají vytvářet a upravovat soubory s rastrovou grafikou. Jsou určeny pro úpravu fotografií a rastrových obrázků. Obě tyto skupiny se dobře doplňují.

Bitmapové grafické editory (úprava fotografií)

Bitmapové grafické editory využívají ke své práci všechny typy škol. Protože gymnázia ve výtvarné výchově využívají bitmapové programy velice zřídka, spíše se studenti s těmito programy seznamují v předmětu informatika (dále jen IT), kde mají pro výuku více časového prostoru i dostatek technického vybavení, zařadila jsem do tabulky i poznatky o používaných programech získané z rozhovoru s pedagogy IT. V předmětu IT se výuce těchto programů věnují na všech gymnáziích. I proto nepovažují učitelé výtvarné výchovy za důležité se grafickými editory zabývat. Časová dotace výtvarné výchovy je tak omezena, spíše se soustředí na výuku klasických metod.

Tabulka 4: Bitmapové grafické editory

Bitmapové grafické editory (úprava fotografií)	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	1	6	1	3
Adobe Photoshop	1	0	1	3
Corel Photo-Paint	1	1	0	0
Malování	1	1	0	0
PhotoFiltre	0	3	0	0
Zoner Photo Studio	0	4	0	0
Gimp	0	1	0	0

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

S bitmapovými grafickými editory pracují studenti a žáci na všech typech škol. Z tabulky je patrné, že s bitmapovou grafikou pracují hlavně studenti středních škol. Není se čemu divit, když se na těchto školách vyučují obory jako je Multimediální tvorba a Grafický design či Oděvní design .

Zajímavostí je, s jakými bitmapovými programy pracují ty které typy škol. Hlavně co se týče cenové dostupnosti programu. O tom vypovídá tabulka níže. Kromě ceny (jedná se o nejnižší dostupnou cenu na internetu pro jednu školní licenci, tzv. EDU verzi), je zde k dispozici ještě krátký popis programu.

Nejvíce využívaný program na středních školách Adobe Photoshop, je i nejdražším programem v tabulce. Školy většinou pořídí celý balík od Adobe, nejvyužívanějším na školách města Plzně je Adobe Creative Suite 5.5 Master Collection, kde je nejen bitmapový grafický editor Photoshop, ale i vektorový Illustrator, Flash pro tvorbu animace apod. Tato kolekce obsahuje kompletní sadu profesionálních kreativních nástrojů pro různé typy médií. Tato sada byla vydána v roce 2011. V dnešní době je na trhu už novější verze Adobe Creative Suite 6 Master Collection vydaná v roce 2012. S Adobe pracuje i jediná ZUŠ využívající ke své práci bitmapovou grafiku.

To gymnázia i co se týče IT, pracují s daleko levnějšími programy. Nejčastěji používaným programem je Zoner Photo Studio. Tento program lze v nejnovější verzi (Zoner Photo Studio 15 PRO ESD) pořídit od 660 Kč za jednu školní licenci. V těsném závěsu za ním je zdarma stažitelný PhotoFiltre. Dále se pracuje s Corelem Photo-Paint, jenž je součástí sady CorelDraw Graphics Suite a není zvláště prodejný a Malování, které patří do příslušenství systémů Windows a to na dvou školách. V jedné škole je to také Gimp, též volně stažitelný.

Tabulka 5: Bitmapové grafické editory-popis, cena

Bitmapové grafické editory (úprava foto)	popis	cena / 1 licence
Adobe Photoshop	Adobe Photoshop je bitmapový grafický editor pro tvorbu a úpravy bitmapové grafiky (např. fotografií).	ADOBE Photoshop Extended CS6 WIN CZ STUDENT&TEACHER Edition- od 5 300 Kč SADA: ADOBE CS6 Master Collection WIN CZ STUDENT&TEACHER Edition- od 16 412 Kč
Corel Photo-Paint	Corel PHOTO-PAINT je bitmapový grafický editor pro tvorbu a úpravy bitmapové grafiky (např. fotografií).	SADA: CorelDraw Graphics Suite X6 Education licence- od 1 210 Kč
Malování	Program Malování je kreslicí nástroj, který lze použít při vytváření jednoduchých obrázků. V Malování lze také upravovat fotografie).	příslušenství systémů Windows
PhotoFiltre	PhotoFiltre je kompletní editovací program pro fotografie.	zdarma
Zoner Photo Studio	Zoner Photo Studio je oblíbený český program na úpravu fotografií.	Zoner Photo Studio 15 PRO ESD-660 Kč
Gimp	GIMP neboli GNU Image Manipulation Program je program pro úpravu a vytváření rastrové grafiky.	Zdarma

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Vektorové grafické editory (tvorba vektorové grafiky)

Vektorové grafické editory umožňují uživateli prostřednictvím grafického rozhraní vytvářet a upravovat soubory s vektorovou grafikou. Jedná se například o tvorbu plakátů, vizitek, letáků apod. Opět existuje několik programů, které slouží k tvorbě grafiky. Na školách v Plzni jsou využívány tři programy a to Adobe Illustrator, který je obsažený v balíku Adobe, dále Corel Draw, jenž je součástí CorelDraw Graphics Suite a Zoner Callisto.

Tabulka 6: Vektorové grafické editory

Vektorové grafické editory (tvorba vektorové grafiky)	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	1	5	2	3
Adobe Illustrator	1	0	0	3
Corel Draw	1	4	2	0
Zoner Calisto	0	3	0	0

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Z tabulky vyplývá, že na středních školách je nejvíce využíván Adobe Illustrator, což má i logické opodstatnění, mají k dispozici celou kolekci Adobe. Kolekce Adobe je sada profesionálních nástrojů využívaných i v různých reklamních agenturách a podobných institucích. Levnější grafické vektorové programy volí gymnázia i ZUŠ.

Nejčastěji využíván je CorelDRAW, produkt firmy Corel Corporation. Tento program používají i dvě ZUŠ, alespoň tento fakt vyplynul z poskytnutých dotazníků. Nicméně mi dále pedagogové uvedli, že ve vyučování s grafickými editory nepracují. Chápu to tedy tak, že tento program k dispozici mají, když by byla potřeba, mají možnost na něm žáci pracovat, nicméně výhradně je využíván pouze učiteli.

Pedagog vyučující na Gymnáziu Plzeň (Mikulášské gymnázium), který uvedl, že pracuje nejen s tímto programem, ale též s programem Adobe Illustrator, nemá k dispozici počítače pro

všechny studenty. K využití je pouze jeden a je umístěný ve výtvarné učebně. Nevyužívají ho všichni studenti.

V tabulce č.7 je stejně jako u bitmapové grafiky uvedena cena a popis vektorových programů.

Tabulka 7: Vektorové grafické editory- popis, cena

Vektorové grafické editory (tvorba vektorové grafiky)	popis	cena / 1 licence
Adobe Illustrator	Adobe Illustrator je program pro tvorbu vektorové grafiky.	ADOBE Illustrator CS6 MP CZ NEW EDU- od 5 565 Kč SADA: ADOBE CS6 Master Collection WIN CZ STUDENT&TEACHER Edition- od 16 412 Kč
CorelDraw	CorelDRAW je vektorový grafický editor firmy Corel Corporation.	SADA: CorelDraw Graphics Suite X6 Education licence- od 1 210 Kč
Zoner Callisto	Zoner Callisto je program pro široké spektrum grafických potřeb.	Zoner Callisto 5- možnost legální stažení free verze zdarma

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Programy k tvorbě animace, programy ke zpracování videa

I programy k tvorbě animace jsou využívány na školách města Plzně, ovšem už v daleko menším měřítku. Tyto programy pro svou práci používá pouze jedna ZUŠ a dvě střední školy výtvarného zaměření. Gymnázia se tedy ve výtvarné výchově ani v IT tvorbou animace nezabývají.

Tabulka 8: Programy k tvorbě animace

Programy k tvorbě animace	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	0	0	1	2
Adobe Flash	0	0	0	2
Dragon Stop Motion	0	0	1	0

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Střední školy se zabývají výukou vektorového grafického programu Adobe Flash od společnosti Adobe. Tento program se používá především pro tvorbu interaktivních animací, prezentací a her. V současné době se již Flash stává standardem firemních prezentací a proto není divu, že tento profesionální program využívají budoucí grafické a absolventi oboru multimediální tvorby, kteří by podle RVP měli mít komplexní přehled o grafických programech a technologických možnostech multimediální tvorby.

Učitelé na jedné škole, konkrétně jde o Integrovanou střední školu, animaci nevyučují. Zabývají se bitmapovou grafikou, tedy programem na úpravu fotografií a vektorovou grafiku, kde je důraz kladen na dovednost zhotovení tiskových tiskovin. Z RVP oboru vyučovaného na této škole je zřejmé, že výuka tvorby animace ani není cílem.

Ještě v jedné škole mají žáci možnost tvořit vlastní animace a to na jedné základní umělecké škole. Zde pracují s programem Dragon Stop Motion. Je to aplikace, která je speciálně zaměřená na animace tvořené metodou stop motion. Tato metoda se vyznačuje tím, že se při ní

pořizuje snímek, za snímkem. Mezi každým snímkem se snímáný předmět vždy o něco pohne a tím vznikne animace. Při zrychlení nastane dojem pohybu.

Tabulka 9: Programy ke zpracování videa

Programy ke zpracování videa	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	0	0	3	2
Windows Live Movie Maker	0	0	3	0
Adobe Premiere	0	0	2	2

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Více než tvorbu kreslené animace, využívají učitelé při práci se žáky programy ke zpracování videa. Jedná se o Windows Live Movie Maker a Adobe Premiere. Druhý zmíněný program je opět součástí balíku společnosti Adobe.

Windows Live Movie Maker je volně stažitelným programem. Z dotazníků, které jsem měla k rozboru, vyplynulo, že využívají tento program hlavně ZUŠ, kde se žáci nesetkávají pouze s tradičními technikami, ale zabývají se i loutkovým divadlem a animační tvorbou. Některé tyto školy využívají i Premieru od Adobe, stejně jako obě střední školy, pracující ve výuce se stříhem a úpravou videa.

Tabulka 10: Programy k tvorbě animace a zpracování videa- popis, cena

Programy k tvorbě animace	popis	cena / 1 licence
Adobe Flash	Flash je grafický vektorový program využívavý především pro tvorbu interaktivních animací, prezentací a her.	Adobe Flash Pro CS6 MP CZ NEW EDU- od 6 908 Kč SADA: ADOBE CS6 Master Collection WIN CZ STUDENT&TEACHER Edition- od 16 412 Kč
Dragon Stop Motion	Aplikace pro tvorbu animací, která je speciálně zaměřená na animaci tvořené metodou stop motion.	zdarma
Programy ke zpracování videa	popis	cena / 1 licence
Windows Live Movie Maker	Program určený ke zpracování videa od Microsoftu.	Zdarma
Adobe Premiere	Aplikace Adobe Premiere je určená k produkci videa.	Adobe Premiere Pro CS6 MP ENG NEW EDU- od 11 127 Kč SADA: ADOBE CS6 Master Collection WIN CZ STUDENT&TEACHER Edition- od 16 412 Kč

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Programy k tvorbě 3D grafiky, programy pro návrh a vývoj webů

Tabulka 11: Programy k tvorbě 3D grafiky

Programy k tvorbě 3D grafiky	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	0	0	0	2
Cinema 4D	0	0	0	1
Autodesk 3ds Max	0	0	0	1
Autodesk Maya	0	0	0	1

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

S 3D grafikou a s programy zabývajícími se návrhem a vývojem webových stránek, už pracují pouze školy, na kterých jsou vyučované vzdělávací programy zaměřeny na propojení profesní přípravy žáků pro oblast reklamy a obchodu. Jedná se o Střední odbornou školu obchodu, užitého umění a designu a Soukromou střední uměleckoprůmyslovou školu Zámeček.

Počítačová 3D grafika je v informatice označení pro speciální část počítačové grafiky, která pracuje s trojrozměrnými objekty. Jde o převod 3D objektů do 2D zobrazení.

Tabulka 12: Programy pro návrh a vývoj webů

Programy pro návrh a vývoj webů	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	0	0	0	1
Design & Web Premium	0	0	0	1

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Z výzkumu vyplynulo, že program pro návrh a vývoj webů, konkrétně Design & Web Premium využívají pedagogové ze Střední odborné školy obchodu, užitého umění a designu. Jaký program pro kreativní řešení webových stránek, používají na Soukromé střední uměleckoprůmyslové škole Zámeček, není zřejmé. Jisté však je, že se touto problematikou zabývají. Design & Web Premium je sada výrobků určených pro profesionální webové designéry a vývojáře. Skládá se

z programů jako je Illustrator, Photoshop, InDesign a další. Stejně jako Design & Web Premium, tyto programy obsahuje i výše zmíněný Adobe Creative Suite 5.5 Master Collection.

Tabulka 13: Programy k tvorbě 3D grafiky, programy pro návrh a vývoj webů- popis, cena

Programy k tvorbě 3D grafiky	popis	cena / 1 licence
Cinema 4D	Cinema 4D je komerční multiplatformní program pro tvorbu 3D grafiky.	CINEMA 4D R14 STUDIO EDU- od 9 571 Kč
Autodesk 3ds Max	Autodesk 3ds Max je profesionální program pro 3D grafiku, vizualizace a animace od firmy Autodesk.	Autodesk 3ds Max Design 2012- studentské licence od firmy Autodesk zdarma
Autodesk Maya	Maya je profesionální program pro tvorbu 3D grafiky od firmy Autodesk.	Maya 2012- studentské licence od firmy Autodesk zdarma
Programy pro návrh a vývoj webů	popis	cena / 1 licence
Design & Web Premium	Software Design & Web Premium je určený pro profesionální návrh a vývoj webů.	SADA: CS6 Design & Web Premium MP CZ NEW EDU Licence- od 17 793 Kč

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Programy k tvorbě počítačové sazby, programy k tvorbě prezentace, další programy

Tabulka 14: Programy k tvorbě počítačové sazby

Programy k tvorbě počítačové sazby	Gymnázia VV	Gymnázia IT	ZUŠ	SŠ výtvarného zaměření
počet škol	0	0	0	2
Adobe Indesign	0	0	0	2

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Poslední tabulka zobrazuje využití programu Adobe Indesign. Jedná se o produkt společnosti Adobe a využívají ho hlavně výtvarní umělci, grafici a počítačový ilustrátoři. Slouží hlavně k tvorbě plakátů, letáků, brožur, časopisů či knih. Jde o aplikaci pro počítačovou sazbu, se kterou se dá dokonale ovládat design typografie až na úroveň pixelů. Samozřejmě je tento program využíváný Střední odbornou školou obchodu, užitého umění a designu a Soukromou střední uměleckoprůmyslovou školou tzv. Zámečkem.

Ráda bych se ještě zmínila o programu společnosti Microsoft, konkrétně Microsoft PowerPoint. Tento nástroj umožňuje vytváření prezentací a nabízí velké množství grafických funkcí. Umožňuje mimo jiné oživit prezentace novými přechody, snímky a animačními efekty. Studenti s ním mají možnost pracovat hlavně v předmětu Informatika na gymnáziích či studenti středních škol.

Tento program je v současné době velice využíváný. Žáci a studenti, kteří nemají možnost vytvořit si vlastní prezentace, se již s tímto programem mohli seznámit jinde. Například učitelé často využívají PowerPoint pro tvorbu výukových materiálů, dále se využívá při školeních různého druhu, v elektronickém vzdělávání (E-learningu) apod.

V tabulce č.14 se zmiňuji ještě o JPEG Resampler a Format- Factory. Tyto aplikace jsou na školách využívány hlavně s kombinací ostatních programů. Například JPEG Resampler je aplikace pro dávkové resamplování (změnu velikosti) obrázků ve formátu JPEG. Je tedy vhodný pro publikování fotografií na internet. Format- Factory je nástroj na převod z jednoho formátu do druhého. O tom, jak s jednotlivými programy pracují ty které školy, uvádím i s doplňujícími informacemi v části interpretace výzkumu.

Tabulka 15: Programy k tvorbě počítačové sazby, k tvorbě prezentace, další programy- popis, cena

Programy k tvorbě počítačové sazby	popis	cena / 1 licence
Adobe InDesign	Aplikace pro počítačovou sazbu.	Adobe InDesign CS6 MP CZ NEW EDU License- od 5 553 Kč
		SADA: ADOBE CS6 Master Collection WINCZ STUDENT&TEACHER Edition- od 16 412 Kč
Programy k tvorbě prezentace	popis	cena / 1 licence
Microsoft PowerPoint	Microsoft PowerPoint (plným jménem Microsoft Office PowerPoint) je nástroj na tvorbu prezentací.	Součástí sady Microsoft Office
Další programy	Popis	cena / 1 licence
JPEG Resampler	JPEG Resampler je šikovný, volně šiřitelný program pro dávkovou změnu rozlišení fotografií.	JPEG Resampler 2010- zdarma
Format- Factory	Program Format- Factory je víceúčelový převodník audio, video a photo formátů.	Format- Factory 3.00- zdarma

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

4.4.4 Časová dotace na využívání DT a práce s grafickými editory ve vyučování

Výzkum zatím ukázal, že většina škol, které se staly objektem mého šetření, s DT ve výuce výtvarné výchovy počítají. Ještě nám ovšem chybí odpověď na otázku jak často. Nejdříve se zaměřím na základní umělecké školy a na předmět výtvarná výchova na gymnáziích. Učitelé těchto typů škol mohou do jisté míry ovlivnit, kolik času se výukou DT budou zabývat. V dotazníku jsem se pedagogů ptala:

Kolik času máte vyhrazeno pro výuku za podpory DT?

- a) 2 hodiny týdně
- b) Méně než 2 hodiny týdně
- c) Více než 2 hodiny týdně

Tabulka 16: Časová dotace na využívání DT

školy	počet	2 hodiny týdně	Méně než 2 hodiny týdně	Více než dvě hodiny týdně
Gymnázia	3	0	3	0
Základní umělecké školy	4	0	3	1
Střední školy výtvarného zaměření	3	1	0	2

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Na gymnáziích v předmětu výtvarná výchova je to jasné. Studium ŠVP jednotlivých škol jsem zjistila, že žáci mají obvykle časovou dotaci dvě hodiny týdně a to ve dvou ročnících, tudíž není překvapením, že učitelé odpověděli za b) Méně než dvě hodiny týdně. Ovšem co jsem zjistila dále je, že s DT nepracují pravidelně. Když je potřeba, tak vyhradí i delší časové rozmezí. Stává se tedy, že s DT pracují i dva týdny za sebou (2 x 2 hodiny).

Zajímavější situace nastává na ZUŠ. Opět jsem ve ŠVP objevila, že časová dotace v těchto školách jsou tři hodiny týdně a to ve všech ročnících kromě ročníku přípravného. Základní umělecké školy jsou rozděleny na dva stupně. První stupeň má sedm ročníků, druhý stupeň ročníky čtyři. S DT

a s novými médii žáci nepracují od začátku. Většinou se k těmto moderním technikám dostanou až ve čtvrtém, pátém ročníku. Časová dotace na výuku za podpory DT není pevně stanovena. V průměru se jí zabývají méně než dvě hodiny týdně. Jednou za čas se však věnují projektu nebo soutěži, který si vyžaduje dlouhodobější časové rozmezí.

Ze všech dotazovaných ZUŠ je však jedna dosti specifická a o ní se musím zmínit. Jedná se o soukromou ZUŠ Trnka o.p.s. Tato škola nevyučuje pouze výtvarný obor, ale i volitelný předmět zaměřený na animaci a multimediální tvorbu. Předmět je vyučován paralelně od pátého ročníku výtvarného oboru a má stejnou časovou dotaci jako klasický výtvarný obor. Je tedy jedinou ZUŠ, kde žáci ve vyučování pracují s DT v průměru více než dvě hodiny týdně. Ovšem v klasickém výtvarném oboru je situace stejná jako u ostatních ZUŠ.

Střední školy jsou poněkud problém. K přesnému výsledku počtu hodin bych musela prozkoumat časovou dotaci všech předmětů, kde žáci pracují s DT a to u všech oborů výtvarného zaměření. To však není pro můj výzkum podstatné. Vystačím se zjištěním, které jsem získala z dotazníků od učitelů i s tím, ke kterému jsem sama došla z rozboru učebních plánů. Na Střední odborné škole obchodu, užitého umění a designu a Soukromé střední uměleckoprůmyslové škole mají vyhrazeno pro výuku více než dvě hodiny týdně. Na Integrované střední škole jsou to rovné dvě hodiny. Kolik mají školy časové dotace přímo na výuku grafických editorů? To je zobrazeno v tabulce č. 16

Tabulka 17- Časová dotace pro práci s grafickými editory

školy	počet	2 hodiny týdně	Méně než 2 hodiny týdně	Více než dvě hodiny týdně
Gymnázia	0	0	0	0
Základní umělecké školy	1	0	0	1
Střední školy výtvarného zaměření	3	1	0	2

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Co se týče časové dotace výuky grafických editorů na gymnáziích ve výuce výtvarné výchovy, zde je situace velmi překvapivá. Z dotazníků vyplývá, že s grafickými editory nepočítá žádný učitel výtvarné výchovy. Což je pozoruhodné, protože v tabulce č.4 a č.6, je přesně uvedeno, že s grafickými editory pracuje jedna škola a je zde uvedeno i s jakými programy konkrétně. Tuto situaci vysvětlím. Počítač, na kterém jsou nainstalovány uvedené programy, je součástí výtvarné učebny. V klasické výuce není využíván, slouží pouze pro pedagoga nebo k speciálním účelům. Tím myslím, že počítač má k dispozici vybraný student, který je pověřen vytvořit plakát ke dni otevřených dveří.

Stejná situace je i na ZUŠ. Také tabulka č.6 a č.9 vypovídá o tom, že jsou žáci vyučováni různými grafickými programy, ale tabulka č.17 tento fakt vyvrací. Jak jsem se již zmínila výše, některé ZUŠ se zabývají i loutkovým divadlem a animací. Právě k tvorbě animace grafické editory potřebují. Nicméně na počítači nepracují žáci, ti jenom pořizují snímky (metoda stop motion). Iluzi pohybu již vytváří na počítači sám učitel. Proto se ani zde nedá říci, že by se žáci učili, jak pracovat s grafickými editory. Výjimečně počítač využívá individuálně žák, který se připravuje na talentové zkoušky středních či vysokých škol.

Střední školy se zabývají nejen výukou vektorových a grafických programů, programů na střih a úpravu videa, animaci atd. Jde o široký záběr různých druhů grafických programů. Z toho lze vyvodit, že se žáci vzdělávají v oblasti grafických editorů více než dvě hodiny týdně. To mi ostatně potvrdili i samotní učitelé. Ovšem kromě Integrované střední školy, kde se vyučuje oděvní design. Tam jsou vymezeny přesně dvě hodiny.

4.4.5 Podmínky pro výuku DT

A jaké mají žáci pro výuku za podpory DT podmínky? Jsou učitelé toho názoru, že mají dostatečné technické, prostorové či materiální podmínky?

Tabulka 18: Podmínky pro výuku DT

školy	počet	vyhovující podmínky	nevyhovující podmínky
Gymnázia	3	1	2
Základní umělecké školy	4	2	2
Střední školy výtvarného zaměření	3	2	1

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Z výše uvedené ho je zřejmé, že učitelé, kteří umožňují žákům s moderní technologií pracovat, nejsou sjednoceni ve svém hledisku. A toto tvrzení se týká i jednotlivých škol. Například na Střední odborné škole obchodu, užitého umění a designu, zastávají tři učitelé názor, že podmínky dostačující nejsou a dva vyučující tvrdí že jsou. Jak tomu porozumět? Může to být pouze věcí názoru, nebo tím, že každý dotazovaný učí jiný předmět. Podmínky mohou být pro každý předmět rozdílný.

Na gymnáziu převládá nespokojenost učitelů výtvarné výchovy. Vedení se spíše zabývá vybaveností počítačových učeben pro výuku informatiky než by více ekonomicky podporovali obor výtvarné výchovy. Od učitelů jsem se dozvěděla a týká se to téměř všech gymnázií toto: „jsme rádi za to, že máme dostatek materiálu pro běžné výtvarné techniky“.

Dvě základní umělecké školy ze čtyř, které s DT pracují, uvádí, že jejich podmínky také nejsou dostačující. Na vině je ekonomický faktor. Učitelé nemají k dispozici počítače pro všechny studenty, nemají dostatek hardwarového a softwarového vybavení. Velkým problémem u těchto typů škol je i prostor.

Z výsledku je jasné, že vybavenost škol moderní technologií nebude na optimální úrovni. To jsem ještě nezmiňovala školy, které s DT nepracují vůbec. Jaké jsou asi důvody, proč školy DT nepoužívají? Hraje roli spíše faktor ekonomický, nebo neschopnost pedagogů s moderní technologií pracovat?

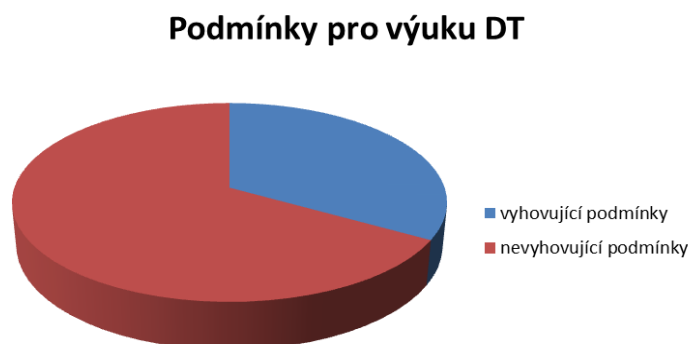
4.4.6 Důvody nevyužívání DT

V následujícím textu odsunu stranou ty školy, které DT ve výtvarném oboru využívají. Zaměřím se na školy, které s touto technikou ve výuce vůbec nepočítají. Jedná se o dvě základní umělecké školy a tři gymnázia. Učitelů těchto škol jsem se ptala: Jaké jsou důvody, proč nepoužíváte DT ve výtvarném oboru?

Odpovědi učitelů jsou velice překvapující, protože vyvrací teorii, ke které dospěl Maruška v roce 2009. Ten podle průzkumu ICT gramotnosti vyvodil závěr, že učitelé spíše moderní technologii neovládají, než by byla vina v materiálním vybavení. Já jsem z odpovědí od respondentů zjistila, že naopak je na vině ekonomický faktor a velikost prostorů (tento důvod alespoň uvádí). Učitelé tvrdí, že nemají k práci dostatek technického vybavení a nevyhovující jsou i prostory. Jedna učitelka je toho názoru, že nová média a digitální technologie patří spíše do jiných oborů a že skutečný materiál (myšleno klasický výtvarný materiál a techniky) mají ve výtvarné výchově nezastupitelnou úlohu.

Nemohu tvrdit, že všichni dotazovaní učitelé mají schopnost pracovat s DT ve výuce výtvarné výchovy, nicméně když vezmeme a v úvahu odpovědi všech učitelů, (tedy těch co s DT pracují, i těchco s nimi nepracují), vyjde nám, že dostatečné podmínky má pouze pět škol z patnácti. A tento výsledek má již jistou vypovídající hodnotu.

Obrázek 5 - Podmínky pro výuku DT



Zdroj: vlastní zpracování, 2013

4.5 ANALÝZA RVP A ŠVP

RVP jsou státní dokumenty, které vymezují závazné rámce vzdělávání pro jednotlivé etapy (pro předškolní, základní a střední vzdělání). Školní úroveň představují ŠVP, podle nichž se uskutečňuje vzdělávání na jednotlivých školách. Tento program si vytváří každá škola sama podle zásad stanovených v RVP.

Gymnázia

V rámcovém vzdělávacím programu pro gymnázia (RVP G) patří výtvarná výchova do oblasti Umění a kultura. V charakteristice vzdělávací oblasti je uvedeno: „Výtvarný obor pracuje s vizuálně obraznými znakovými systémy (s obrazem, sochařstvem, designem, vzhledem krajiny, architekturou, stylem oblečení, filmem, novými médii apod.).“ (RVP G, 2007, s. 51). Při tvorbě používá vizuálně obrazná vyjádření umělecká, vlastní i ta, jež se uplatňují v běžné komunikaci (včetně dostupných technologických prostředků jako je video, fotografie atd.) Vizuálně obrazné znakové systémy nezahnují pouze znakové systémy výtvarného umění (velkého umění), ale i ostatní produkty vizuální kultury, se kterými se můžeme setkat v každodenním světě. Toto pojetí výtvarné výchovy bylo prosazováno ve Spojených státech amerických a text RVP je této koncepci velice blízký. (Zikmundová, 2006, s.4)

Dále se v oddíle „Očekávané výstupy“ píše, že: „žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění.“ (RVP G, 2007, s. 54).

RVP a mimo jiné i RVP G jako legislativní dokument potvrzuje užívání DT v předmětu výtvarná výchova. To se mimochodem i teď potvrdilo z krátkých výňatků textu tohoto dokumentu. V další části se zaměřím na to, jaké vizuálně obrazné prostředky školy uplatňují a na způsob jejich užití. To by mělo být součástí ŠVP jednotlivých škol.

Úvodem je potřebné uvést, že se mi nepodařilo získat ŠVP všech škol. K rozboru tedy využiju především ty, které byly volně ke stažení z internetu. Většina škol má tyto dokumenty

k nahlédnutí pouze u ředitele či na sekretariátu a získat k nim přístup nebylo jednoduché. Z gymnázií se mi podařilo opatřit ŠVP Gymnázia Františka Křížíka, s.r.o..

Gymnázium Františka Křížíka poskytuje vzdělání nejširšího spektra, zdůrazňuje výuku cizích jazyků. Časová dotace pro výuku výtvarné výchovy jsou dvě hodiny týdně a to ve dvou ročnících (kvinta a sexta). Výuka probíhá pro polovinu studentů, druhá polovina má souběžně hudební výchovu. Učitelka této školy v dotazníku uvedla, že ve výuce žáci pracují s digitálními fotoaparáty, s mobilními telefony žáků a i-pady, které mají k dispozici v učebně IT a mohou si je vypůjčit. Tato učitelka rovněž uvedla, že mají možnost učebny IT navštěvovat a počítačové vybavení využívat.

Při studiu ŠVP této školy jsem se zaměřila na využívání DT v oblasti Umění a výchova. Učivo je strukturováno do tabulky, ve které jsou uvedeny očekávané výstupy. To je to, co by měl student ovládat či znát po tom, co je učivo probráno. Učivo je uvedeno hned v dalším sloupci. Dále jsou v tabulce zmiňována průřezová témata. Tato témata by měla být pojítkem mezi všemi vyučovacími předměty. V kvintě (úroveň 1. ročníků středních škol) jsem toho o digitální technologii nezjistila mnoho. Jediné co by mohlo mít souvislost s DT je následující text:

Tabulka 19: Výňatek z ŠVP ½

Očekávané výstupy:	Učivo:
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> -samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného umění -dokáže vysvětlit princip moderních uměleckých směrů a zná jejich hlavní představitele 	<p>Futurismus, nová média, animovaný film, umění akce.</p> <p>Časoprostorové chápání a proměna kvalit (kubismus, nová média), princip náhody (dadaismus).</p> <p>Relativita barevného vidění (pointilismus, impresionismus, postimpresionismus, Cézanne).</p> <p>Taktické a haptické kvality díla (informel), zapojení těla, jeho pohybu a gest do procesu tvorby (akční tvorba bodyart).</p>

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Průřezovým tématem tohoto učiva je Mediální výchova- Mediální produkty v umění, v reklamě a médiích. Z této tabulky není zřejmé, zda studenti pracují s DT. Víme pouze, že žáci prostředky současného umění uplatňují. Média a DT jsou prostředky současného umění a řadíme je mezi ně. Tudiž mohu usuzovat, že k probrání tohoto tématu některé tyto technologie využívají. Které a jakým způsobem jsem se však nedozvěděla.

V sextě, je situace stejná, ani zde jsem nenašla konkrétní zařízení, se kterým žáci zachází, ani jakou formou se jim učivo zprostředkuje.

Tabulka 20: Výňatek z ŠVP 2/2

Očekávané výstupy:	Učivo:
Žák: -samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění	Fotografie, nová média, animovaný film, umění akce. Vliv reklamy, masovost a autenticita projevu (pop- art, televize, postmodernismus), umění nových médií.

Zdroj: vlastní zpracování, 2013

Bohužel, ve srovnání s tím, co odhalil můj průzkum, se musím domnívat, že situace na ostatních gymnáziích bude obdobná, ne-li horší. Gymnázium Františka Křížíka, s.r.o., bylo tím gymnáziem, které využívá nejvíce druhů digitálních prostředků. To alespoň ukázal výzkum. Ale v ŠVP není nikde konkrétně uvedeno, zda digitální technologie používají či nikoli a jaké druhy. To poukazuje na fakt, že pokud se s těmito přístroji žáci do kontaktu dostanou, pak ovšem velice sporadicky a rozhodně výuka nebude kvalitní.

Ještě zajímavou školou je gymnázium na Mikulášském náměstí. To je zaměřené na informatiku, žáci jsou zvyklí na DT a bez problémů je využívají. Ve výtvarné výchově však nikoli. Potřebuje-li škola propagační materiál, vybraný student tvoří materiál v rámci výtvarné výchovy na počítači s dohledem pedagoga.

Základní umělecké školy

RVP pro základní umělecké školy (RVP ZUV) byly vydány v roce 2010. Dokument je vytvořený na podobném principu jako ostatní RVP. Základní umělecké vzdělání je rozděleno na dva stupně. První stupeň má sedm ročníků a druhý ročníky čtyři. Základní umělecké vzdělání poskytuje základy vzdělání v oboru hudebním, výtvarném, literárně dramatickém a tanečním. Samostatný segment představuje „Multimediální tvorba, která je v prostředí základního uměleckého vzdělávání chápána jednak jako prostředek (nástroj) umělecké tvorby, jednak jako výsledek uměleckého procesu- hotový tvar uměleckého vyjádření.“ (RVP ZUS, 2010, s. 15).

A jak se podle tohoto dokumentu podařilo školám sestavit ŠVP, tak aby vyhovoval podmínkám školy, učitelům i žákům, které ji navštěvují? K dispozici k rozboru mám čtyři ŠVP ZUV. V jedné škole (ZUŠ Chválenická) digitální technologie vůbec nevyužívají. Ten důvod je prostý. Škola má pronajatou místnost v jedné základní škole, tudíž zavedení DT do výuky a práce s nimi by tu byla velkým problémem. ZUŠ Bedřicha Smetany se DT ve výuce zabývá. Žáci mají možnost kromě tradičních metod využívat i těch moderních. V předposledním případě jde o ŠVP ZUŠ Trnka, o.p.s., kde se vyučuje nejen výtvarný obor, ale i segment Multimediální tvorba. ZUŠ Jagellonská je největší ZUŠ v Plzni. Tato škola je zaměřená především na práci s klasickými technikami výtvarného umění. V dotazníku mi ředitel této školy uvedl, že s DT a grafickými editory pracují.

Máme tu tedy jakési tři kategorie. Školu, která se nezabývá DT vůbec, poté školy, které se nejspíš zabývají, ale nevíme jak a poslední škola, kde se v jednom oboru využívají DT výhradně. Nemá cenu rozebírat ŠVP ZUŠ Chválenické, neboť o moderních prostředcích zde není ani zmínka. Přejdu tedy rovnou k ZUŠ Bedřicha Smetany.

ŠVP ZUŠ Bedřicha Smetany je dobře a jasně rozvržený, vypovídá o tom, že se moderními technikami zabývá. V části „Charakteristika předmětu“ je uvedeno, že jsou využívány různé vyjadřovací prostředky, podle nichž je výuka dělena na plošnou tvorbu, prostorou tvorbu, objektovou a akční tvorbu a konečně i na nová média. „Výtvarným prostředkem je počítač ve spojení s fotografií nebo bez ní: manipulace s obrazem, tvorba počítačové a užité grafiky nebo práce s videem. Doplňuje také tvorbu akční a objektovou dokumentací výtvarných počinů.“ (ŠVP ZUŠ Bedřicha Smetany, s. 98). Žáci se dostanou s počítačem do styku v šestém ročníku. Na konci tohoto období

žák... „v počítači upravuje fotografie...dodržuje kompoziční pravidla v kresbě, fotografii, počítačové grafice“. (ŠVP ZUŠ Bedřicha Smetany, s. 101). V sedmém ročníku si prohlubuje své dosavadní zkušenosti. V tomto roce se soustředí hlavně na zpracování své závěrečné práce.

V prvním ročníku druhého stupně, žák... „tvoří grafické návrhy na počítači... podle požadavků zvolené střední umělecké školy se intenzivně připravuje na přijímací řízení“. (ŠVP ZUŠ Bedřicha Smetany, s. 102). Následující rok, žák... „kombinuje vztah obrazu a písma v ploše nebo počítačové grafice...formuluje své postoje, k modernímu umění...kombinuje vztah obrazu a písma v ploše nebo počítačové grafice“ (ŠVP ZUŠ Bedřicha Smetany, s. 102). Ve třetím ročníku navazuje na studium výtvarné kultury vlastním výtvarným projevem. Konzultuje s učitelem přípravy na talentové zkoušky na vysokou uměleckou školu, které také realizuje. V posledním ročníku už žák tvoří sám práci ve větších celcích a cyklech, volí si samostatně nejvhodnější techniku zpracování. Z vlastního zájmu navštěvuje výstavy a kulturní památky, spolupracuje na společné absolventské výstavě.

I přesto, že výtvarný obor této školy má k dispozici pouze tři počítače, pracují s digitální technikou a grafickými editory poměrně hodně. A nejen s nimi. Učitelky se snaží digitální nástroje různě propojovat a to i s těmi klasickými. Společně s žáky si užívají společný proces tvorby, který je někdy velmi originální. Například propojením projektoru, videokamery a digitálního fotoaparátu se dají tvořit velice nevšední a zajímavé práce.

ZUŠ Trnka, o.p.s. je přímo na nová média orientovaná. Od roku 2009 působí na škole třída se zaměřením na animační tvorbu. Je to předchůdce nově zřízeného multimediálního zaměření.

Výtvarný obor zahrnuje veškeré praktické výtvarné tvůrčí aktivity: kresba, malba, grafická tvorba, modelování, prostorová tvorba, akční a objektová tvorba, multimediální tvorba a další. Na základním studiu prvního stupně se žáci seznamují s počítačem a jeho možnostmi takto: „Multimediální tvorba zahrnuje základy práce s digitální technikou (digitální fotoaparát, nahrávací zařízení, PC a software umožňující postprodukci obrazového materiálu- fotografie či filmu). Seznamuje žáky se základy animace, především klasických technologií- animace plošná (kreslená, plošková, reliéfní, malba na sklo) animace předmětů a materiálů, animace loutek a plastelíny, pixilace, experimentální techniky apod. Rozvíjí schopnost žáka vnímat a používat vyjadřovací

prostředky filmu, především ty, které jsou společné pro výtvarné vyjadřování“. (ŠVP ZUŠ Trnka, s. 8) Už samotný výtvarný obor překvapuje využíváním moderních technologií oproti ostatním ZUŠ. Jako jediná tohoto typu, má tato škola počítačové učebny, které jsou vybaveny dostatečným zařízením. Ředitelka školy, je aprobovaná pro animovaný film. Tím, že se tomuto oboru sama věnuje a je nakloněna práci s počítačem a samozřejmě i díky jejímu velkému přičinění je na tom škola po materiální a technické stránce uspokojivě.

Žáci výtvarného oboru se seznamují s DT poprvé ve čtvrtém ročníku prvního stupně. Výstupem čtvrtého ročníku je, že žák:...fotografuje, volí přehledné náměty, porovnává kompozice. V pátém ročníku se paralelně s výtvarným oborem vyučuje i předmět Multimediální tvorba. Proto se pozornost na práci s DT přesouvá spíše tam.

Výtvarná a multimediální tvorba

Výstupem pátého ročníku multimediální tvorby je, že žák:... „zná více druhů animačních technik (ploškovou, reliéfní, případně animaci předmětů využívá a kombinuje různé materiály...pracuje s kompozicí obrazu při fotografování, vnímá základní úlohu světla ve filmu, dokáže ukládat digitální data do PC...dokáže vytvořit krátký storyboard, přemýšlí nad souvislostmi námětu a scénáře se storyboardem, přemýšlí o způsobech obrazového vyjádření myšlenky“. (ŠVP ZUŠ Trnka, s. 11)

Na konci šestého ročníku žák:... „realizuje krátký animovaný film po důkladné přípravě scénáře, storyboardu, hudební stránky filmu, obohacuje rejstřík možností animace plošek a sypkých materiálů...seznamuje s technikou animace olejomalby na skle a kreslené animace...seznamuje se s možnostmi stříhu ve stříhacích programech, úpravou fotografií v příslušných programech podle potřeby“. (ŠVP ZUŠ Trnka, s. 12)

V sedmém ročníku žák: „samostatně si připraví pracoviště se snímací technikou, po ukončení práce zpracuje nafocený materiál ve stříhacím programu“. (ŠVP ZUŠ Trnka, s. 12). Do konce studia se žák zaměřuje na rozvíjení získaných vědomostí, experimentuje i vědomě využívá výrazové prostředky.

Studijní zaměření Výtvarná a multimediální tvorba je v rozmanitosti využívání digitálních technik velice zajímavá. Do třídy tohoto zaměření může žák přestoupit z výtvarného oboru od čtvrtého ročníku. Žák ovšem nemůže navštěvovat paralelně oba obory.

V následujícím textu je uvedeno to nejpodstatnější, co zde stojí za zmínku z druhého stupně. Studium je zaměřené na loutky a s tím spojenou animaci. Žáci se učí nacházet vztahy mezi neživými věcmi podle jejich tvaru a povahy a přiřazují k nim lidské vlastnosti, žáci se orientují v dílech předních autorů, bezpečně umí určit druh animace. Umí správně zvolit techniku animace vhodnou k realizaci námětu apod. Na druhém stupni se žák také seznamuje s historií a současností výtvarného umění, zaměřuje se na souvislost s filmovým uměním. Vědomě se věnuje svému individuálnímu růstu, samostatně si volí námět a obsah, tvoří se záměrem komunikace prostřednictvím svého díla. Zkoumá specifčnost řemesla animace, filmování, práce s audiovizuálním vyjádřením na počítači.

Žáci druhého stupně už dokážou bez pomoci druhých pracovat na dlouhodobějším projektu. Také dokážou ke svému dílu napsat krátkou anotaci a připravit jej k veřejné projekci. Umí obhájit svůj postoj i zvolené prostředky a výtvarné řešení. Prohlubují si schopnosti týmové práce. Na svůj film jsou schopni navrhnout logo, obal a popis disku, připravit pro TV vysílání, prezentaci na internetu apod.

Studijní zaměření Výtvarná a multimediální tvorba už je podle mého názoru na velmi vysoké úrovni. Dokonce bych řekla, alespoň co se obsahu zpracování ŠVP týče, že je na úrovni středních škol výtvarného zaměření. Ve vyučování jsou žáci seznamováni s nepřeberným množstvím moderních výtvarných technik. Z charakteristiky oboru a očekávaných výstupů jednotlivých ročníků lze vyvodit, že žáci mají možnost pracovat minimálně s digitálním fotoaparátem a videokamerou, co se týče softwaru s vektorovými programy, s bitmapovými, s programy na stříh a úpravu videa, s programem k tvorbě počítačové animace.

Poslední ZUŠ, která ještě nebyla zmíněna je ZUŠ Jagellonská. Už v části o charakteristice školy a vybavení, je uvedeno, že škola vlastní dostatek výpočetní techniky. Škola je také vybavena diaprojektory, fotoaparáty, kamerami. Nejspíš ale slouží jiným účelům, než k tomu, aby žák tvořil za jejich pomoci svá vlastní díla. Neboť, jak je uvedeno v ŠVP škola „přichází s novými podněty a

aktivně přijímá vše přínosné, inovační a podnětné. Škola ale zásadně nepodléhá „módním trendům“ a drží svoji linii využívání klasických a osvědčených metod s jejich umírněným a ověřitelně přínosným inovačním přístupem“. (ŠVP ZUŠ Jagellonská, s. 7)

Střední školy výtvarného zaměření

Dále rozeberu ŠVP střední školy výtvarného zaměření. RVP jsou tvořeny pro každý vyučovaný obor zvlášť. Opět jsou zde hlavně vymezeny cíle vzdělání, dále klíčové kompetence a průřezová témata.

RVP pro Multimediální tvorbu mi přišel nejméně zajímavý. Tento obor se vyučuje na odborné škole obchodu, užitého umění a designu. Opět jsou zde jednotlivé vzdělávací oblasti. Nejvíce mě upoutala oblast vzdělávání „Technologická příprava“, kde se studenti seznamují s rozmanitostí počítačů a jejich příslušenstvím. Obsah této oblasti se zabývá počítačovým softwarem, digitální technologií, multimédií a seznamují se s činnostmi provázejícími výrobu multimediálních programů jako je scenáristika a dramaturgie. Součástí je také fotografie a polygrafie. Žáci se seznamují s tvorbou 2D a 3D grafiky, zpracováním audio a videozáznamů, strukturou webových stránek a tvorbou interaktivních obrazů. Studenti též využívají prostředky informační technologie a aplikace speciálních PC programů.

Absolventi tohoto oboru se uplatňují při produkci multimediální tvorby, počítačové animace, a her, filmových klipů, webových stránek, tiskových materiálů, multimediálních výukových prezentací apod. Z absolventů mohou být grafici, pomocní kameramani, osvětlovači, mistři zvuku, snímači triků, promítači atd. Existuje nepřeberné množství možností uplatnění.

Prostudováním RVP pro Multimediální tvorbu jsem zjistila, jaké digitální prostředky pro výuku používají, s jakým softwarem pracují. Porovnala jsem to s výsledky dotazníkového šetření a mohu potvrdit, že na odborné škole obchodu, užitého umění a designu využívají přesně ty programy, které vyžaduje i RVP pro Multimediální tvorbu. Použité programy a další prostředky jsou uvedené v kapitolách „Použitý hardware“ a „Použitý software“.

ŠVP Střední odborné školy obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33 je pro každý obor sepsaný zvlášť, stejně jako je tomu u RVP. ŠVP oboru Multimediální tvorba je 140

stránkový dokument. Z toho důvodu, se zaměřím pouze na ty nejpodstatnější části teoretických předmětů, které jsou pro mě co do využívání DT reprezentativní. ŠVP je z roku 2011.

Z dokumentu jsem vybrala předměty: Informační a multimediální technologie, Počítačová grafika, 3D vizualizace, Fotografie, Webdesign, Animace, Audiovizuální tvorba. Předpokládám, že v těchto předmětech se žáci dostanou do styku s DT nejčastěji a jde o předměty, které jsou součástí výtvarného oboru.

Výuka předmětu Informační a multimediální technologie je situována do prvního ročníku oboru. „Hlavními tématy jsou: stavba počítače a periferie; nejběžněji využívané operační systémy a jejich základní ovládání; práce se sítí, intranet, internet; komunikace – email, messenger; sdílení a získávání informací a dat; základní aplikační vybavení; kancelářské balíky – zpracování informací a dat, prezentace; zabezpečení dat; komprese a komprimace; zpracování multimédií a příprava pro využití ve specializovaných aplikacích“. (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 72).

Učivo tohoto předmětu je základem pro práci v dalších předmětech jako je počítačová grafika, 3D vizualizace apod., seznamuje žáky s tím nejpodstatnějším z ICT.

Předmět Počítačová grafika je vyučován v prvním a druhém ročníku po dvou hodinách týdně. Rozvíjí schopnosti žáka orientovat se v počítačovém a internetovém prostředí. „V prvním ročníku je učivo zaměřeno na pochopení základních systémů 2D počítačové grafiky a seznámení se s tvorbou vektorové grafiky především v programu Adobe Illustrator....předmět umožňuje multimediální přístupy pro grafickou tvorbu, využití fotografií, nascanovaných předloh nebo dalších alternativních cest. V malé míře dle potřeby je žák seznámen s prostředím Adobe Photoshop.“ (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 78).

„Ve 2. ročníku žák navazuje na nabyté znalosti v oblasti práce v prostředí vektorové grafiky a rozšiřuje je o schopnost pohybovat se v prostředí bitmapové grafiky pomocí programu Adobe Photoshop. Žák se seznamuje standardním využíváním programu Adobe Photoshop a pomocí něho se učí zpracovávat fotografický obraz a připravovat rastrovou grafiku pro tvorbu webových stránek

nebo pro využití při vytváření 3D vizualizací“. (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 79)

V první ročníku předmětu Počítačová grafika, pracují žáci zejména ve vektorovém grafickém editoru. Seznamují se tvorbou propagačního materiálu, (letáky, plakáty, prospekty atd.), s úpravou textu, s jednoduchou sazbou. Ve druhém ročníku se učivo orientuje spíše na úpravu fotografií v rastrovém grafickém editoru. Žáci propojují znalosti bitmapového a vektorového editoru (Adobe Photoshop a Adobe Illustrator).

Předmět 3D vizualizace je vyučován ve druhém, třetím a čtvrtém ročníku. 3D vizualizace „vede k rozvoji orientace v prostoru a vidění prostorového světa ve 2D. Cílem předmětu je tvorba dvojrozměrných obrazů prostorových objektů a jejich zpětná interpretace. Záměrem výuky je nastítnit problematiku perspektivního zobrazování trojrozměrných útvarů na dvojrozměrnou nákreš. Cílem předmětu je také to, aby si žák osvojil práci s 3D softwary, byl schopen aplikovat získané znalosti a vytvářet 3D modely, vizualizace a animace“. (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, s. 83)

Nejdříve se žáci seznamují se základní geometrickou konstrukcí a perspektivním zobrazením, postupně i se softwarem k tvorbě 3D grafiky (Cinema 4D) a možnostmi tohoto programu. Své schopnosti práce v tomto programu dále rozvíjejí.

V předmětu Fotografie se „žáci naučí ovládat profesionální fotografickou techniku jak analogovou fotografii, tak digitální technologie a programy související s fotografií. Ke klíčovým tématům patří aplikace skladebných principů ve fotografické tvorbě, možnosti analogové fotografie a tematika získávání a úprav digitální fotografie ve fotografickém editoru, možnosti ateliérové tvorby a problematika využití fotografie v multimédiích.“ (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 86)

Tento předmět se vyučuje ve všech čtyřech ročnících a věnuje se podstatě všemu, co fotografie a práce s ní přináší. Nejdříve se žáci seznamují s fotografickým přístrojem, s principem kontrastu a rytmu, se způsoby komponování a stylizace. Žáci pracují s analogovou fotografií i digitální fotografií. Upravují fotografie prostřednictvím editoru fotografií, zaměřují se i na produktovou

a reklamní fotografii, makro a mikro fotografii, stylizaci krajiny a architektury, abstraktní fotografii, reportní fotografii apod.

Cílem předmětu Webdesign je „poskytnout žákům základní informace o web designu, který v současné době přebírá kompetence propagace a reklamy. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili, že web design není jen prostá tvorba webových stránek, ale zahrnuje velké množství souvisejících znalostí a technologií, které společně vytvářejí specifické prostředky moderní multimediální komunikace“. (ŠVP Střední odborné školy obchodu, užitého umění a designu, s. 92)

Tento předmět je vyučován ve druhém až čtvrtém ročníku. Žáci se na počátku seznamují se základy web designu, návrhem a realizací. Jednotlivé části a podklady se žáci učí finálně zpracovat a umístit na internet.

Předmět Animace je zařazen do druhého, třetího a čtvrtého ročníku v rozsahu v každém ročníku tři hodin týdně. „Hlavní témata, jako scénář animace, kresba figury nebo figurky, animovaný skeč a film, plošková a prostorová animace, kreslená a počítačová animace. Učivo je zaměřeno na osvojování práce s médii, například s fotoaparátem, videokamerou a dále softwarem pro finální zpracování snímků“. (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 96) ´

V tomto předmětu se žáci seznamují se základními informacemi o animaci, a jejím využití. Žáci rozlišují různé druhy animace. Získané vědomosti využívají k tvorbě.

V Předmětu Audiovizuální tvorba je „důraz kladen na uměleckou a výtvarně tvůrčí stránku videa a audiovizuálního artefaktu ve spojitosti s jeho využitím ve společenské praxi. Žáci se naučí ovládat videokameru a digitální videotechnologie, včetně programů souvisejících s úpravou videa – obrazu i zvuku a strukturací interaktivního média.“ (ŠVP Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, s. 99).

Předmět je zařazen do druhého a třetího ročníku. Žáci se v průběhu seznamují se vznikem a vývojem audiovize, s funkcí analogové a digitální videokamery a jejími principy (např. stříhové skladby), které žáci využívají v praxi.

Analýzou ŠVP této školy, jsem získala podrobný přehled o tom, které DT v oboru Multimediální tvorba používají při výuce a také jak s nimi pracují. Kvalita práce, alespoň co se týká tohoto předmětu, je opravdu vysoká. Není se ani čemu divit, když se absolventi uplatňují při produkci multimediální tvorby, filmových klipů, počítačové animace, a her, webových stránek atd. Je jasné, že na středních školách, co do využívání DT velice závisí na studovaných oborech.

4.6 INTERPRETACE VÝZKUMU

Ted' už je na řadě finální výstup, tedy interpretace a shrnutí zjištěných výsledků. Protože každá škola a to i stejného typu je co do využívání DT ve výuce výtvarné výchovy velice specifická, rozeberu každou školu zvlášť. Nejprve začnu gymnázii.

4.6.1 Gymnázia

Gymnázia poskytují studentům všeobecné vzdělání. Posláním těchto škol je především příprava studentů ke studiu na vysokých školách. Některá gymnázia se specializují. Může jít o specializaci na cizí jazyky, sport, matematiku, či výpočetní techniku. U poslední zmíněné specializace mohu soudit, že žáci budou využívat DT ve výuce více, budou mít k dispozici rozmanitější přístroje a zařízení, kvalita výuky bude vyšší. Škola tohoto zaměření, je mezi zkoumaným vzorkem. Pojdme se tedy podívat, jak se například tato škola liší od ostatních, co se využívání DT ve výuce týče.

Církevní gymnázium, Plzeň

První školou je Církevní gymnázium. Na této škole působí pouze jedna učitelka výtvarné výchovy s letitou praxí v tomto předmětu. Ve výtvarné výchově nepoužívá vůbec žádné nástroje DT. Podle jejich slov se zaměřuje pouze na skutečný materiál, protože ten má ve výtvarné výchově nezastupitelnou úlohu. Je toho názoru, že počítače a práce s nimi patří do jiných oborů. O zavedení DT do výuky v žádném případě neuvažuje. Ty jsou využívány v předmětu IT, kde se studenti seznamují s prací v Zoner Callisto a Zoner Photo Studio. S výtvarnou výchovou neexistuje žádná spolupráce.

Gymnázium Františka Křížíka, Plzeň

Dalším gymnáziem je soukromé gymnázium Františka Křížíka. O této škole už jsem se poměrně dost zmiňovala v rozboru jejich ŠVP. Ve výtvarné výchově s grafickými editory nepracují, využívají pouze hardware a to tento konkrétní: digitální fotoaparát, i-pady a mobilní telefony studentů. Ty využívají možná proto, že mobily už v dnešní době dokážou nahradit některé přístroje. Bohužel jsem nezjistila, jakým způsobem s těmito prostředky pracují. A sdílnější není ani jejich ŠVP. Z toho jsem vyčetla, že ve své práci využívají prostředky současného umění, ale o ničem jiném se v dokumentu nepíše. Výuka práce za podpory DT rozhodně nebude kvalitní. K tomuto závěru mě nabádá fakt, že jsou v dokumentu podrobně popsány různé metody práce s tradiční technikou, s tou digitální však nikoli. Spíše se tím ukazuje, že nástroje používají pouze k dokumentování procesu a výsledků práce.

Gymnázium Lud'ka Píka, Plzeň

Ani na tomto gymnáziu se studenti ve výtvarné výchově nedostanou k práci s DT. Na této škole je hlavním problémem technické a materiální vybavení. Učitelé jsou rádi, že jim škola dokáže poskytnout výtvarný materiál, jako jsou barvy, štětce, papíry apod. Práci s grafickými editory přenechávají učitelům IT. Kromě IT je zde vyučován volitelný seminář „Výpočetní technika“. Studenti mají možnost práce v CorelDRAW, PhotoFiltre a Malování. O zavedení DT do výuky výtvarné výchovy neuvažují.

Gymnázium Plzeň (Mikulášské gymnázium)

Gymnázium sídlící na Mikulášském náměstí je právě tou školou, která se specializuje na výpočetní techniku. Studenti tak práci s počítačem ovládají skvěle. Nicméně ve výtvarné výchově to není zřejmé. Na škole vyučují výtvarnou tři učitelky. Dvě z nich přitom DT nevyužívají vůbec. Ta poslední se snaží DT využívat. Studenti pracují s digitálním fotoaparátem. Také mají jako jediné gymnázium k dispozici ve výtvarné učebně počítač a v něm nainstalované potřebné programy. Konkrétně CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint a Malování. Nicméně výuka grafických editorů neprobíhá, už díky tomu, že počítač je pouze jeden. Ten slouží vybraným studentům k tvorbě propagačního materiálu školy. Všechny plakáty, prezentace, pozvánka

atd. jsou prací studentů školy. Paní učitelka na tvorbu materiálu dohlíží. Když je potřeba tak spolupracuje i s kolegy informatiky. Vyučující, které s DT ještě nepracují, uvažují o zavedení do výuky, což je také posun vpřed.

Na této škole je náskok oproti jiným školám tohoto typu určitě znát, avšak vyučující dostačující podmínky pro výuku DT ještě zdaleka nemají. Aby si DT ve výuce vybudovaly optimální místo, znamená to, vykonat ještě spoustu práce s využitím dosti sil.

Masarykovo gymnázium, Plzeň

Masarykovo gymnázium je jedním s těch, co DT ve výtvarné výchově nevyužívá vůbec a o zavedení ani neuvažuje. Místnost, kde se vyučuje výtvarná výchova je velice malá. Také je problém v nedostatečném vybavení technikou a po stránce finanční. Nejsou prostředky k tomu, aby se DT do výuky zavedly na optimální úrovni. V informatice využívají CorelDRAW, Zoner Photo Studio, PhotoFiltre, Corel Photo-Paint. Jedná se o levnější nebo volně stažitelné programy, drahé vůbec ve výuce používané nejsou. V informatice mají žáci k dispozici digitální fotoaparáty, žáci si nosí fotografie také z domova na flash disku nebo v mobilním telefonu. Spolupráce mezi zmíněnými předměty není žádná.

Sportovní gymnázium, Plzeň

Na sportovním gymnázium je situace obdobná jako u předchozí školy. Díky nedostatečnému technickému vybavení, není v kompetenci učitelky moderní technologie ve výuce používat. Mají k dispozici pouze digitální fotoaparát, se kterým pracují velice výjimečně. Spolupráce s IT neexistuje. V tomto předmětu pracují opět s levnějšími grafickými editory jako je Zoner Callisto a Zoner Photo Studio.

Na gymnáziích není situace ve využívání DT vůbec optimální. 50% těchto škol nevyužívá vůbec žádnou formu DT a zbytek pouze výjimečně, spíše jen k dokumentaci. Přijde mi, že učitelé, ačkoliv by zájem měli, na zavedení jakoby rezignovali. Už z toho důvodu, že se žáci s využíváním DT seznamují v IT. Je politování hodné, že zde neexistuje ani žádná spolupráce. Aby žáci dokázali vnímat i výtvarnou stránku věci. V IT jsou používány pouze levnější nebo volně stažitelné programy.

Jediné gymnázium, které je na tom o krůček lépe, je Gymnázium Plzeň (Mikulášské gymnázium). I zde však dostat DT na optimální úroveň bude stát ještě mnoho sil a peněz.

4.6.2 ZUŠ

Základní umělecké školy jsou na tom co do využívání DT lépe než gymnázia. Ne však o mnoho, a neplatí to všude. U těchto škol hodně záleží na tom, kdo stojí ve vedení a zda ten podporuje rozšíření DT do výuky. Samozřejmě zde také hrají velkou roli aspekty ekonomické prostorové apod. Stejně problémy, které řeší i jiné školy.

Základní umělecká škola, Bedřicha Smetany v Plzni

O ZUŠ Bedřicha Smetany už máme informace i z rozboru jejich ŠVP. Tato škola pracuje jak klasickými výtvarnými prostředky, tak i s novými médii. Učitelky mají k dispozici tři počítače s nainstalovanými grafickými programy, digitální fotoaparáty a projektor. Obě dvě jsou rády, že mají k dispozici alespoň toto vybavení, i když není úplně dostačující. Předtím, než první počítač dostaly, musely o něj dlouhou dobu usilovat a posléze i čekat. S druhým to šlo o málo rychleji, u třetího už bylo vedení benevolentnější. Škola je spíše zaměřena na hudební obor, i to mohlo být příčinou dlouhého čekání.

Protože mají pouze tři počítače, snaží se učitelky vymýšlet projekty, při kterých je využití DT pouze takové, aby se jich mohli účastnit všichni žáci. Tyto projekty jsou někdy velmi zajímavé a neobvyklé. Používají při nich fotografie práce žáků, počítač, projektor, fotoaparát i videokameru. Žáci při těchto projektech tančí, pracuje se s pohybem těla, i s efekty světelnými.

Samozřejmě se také u počítačů žáci střídají a pracují individuálně. Učí se pracovat s grafickými editory, s Adobe Photoshopem, s CorelDRAW, s Windows Live Movie Maker. S těchto programů je zřetelné, že pracují jak s vektorovou grafikou, tak s bitmapovou, upravují a přetváří fotografie. V neposlední řadě se žáci učí stříhat videa v programu Windows Live Movie Maker. Žáci na těchto počítačích připravují i na talentové zkoušky středních škol.

Učitelky na této škole jsou DT velice nakloněny. Jejich zásluhou už má obor k dispozici tři počítače. Není to hodně, ale snaží se je využít co nejefektivněji. Díky okolnostem, které nastaly při

zavádění počítačů do výtvarného oboru, jsou rády za vybavení, které mají a v současné době považují podmínky za dostačující.

Základní umělecká škola, Chválenická, Plzeň

O ZUŠ Chválenické jsem se zmínila v tom smyslu, že s DT výuce nepoužívá. Tato ZUŠ se také věnuje spíše hudebnímu oboru a výtvarný obor je pouze doplňkový. Obor vede pouze jedna učitelka. Výuka probíhá v pronajaté místnosti jedné základní školy. Ona sama by s DT ve výuce velice ráda pracovala, hodně je využívá při své práci doma. Nicméně díky chybějícím prostorám a nedostatečnému technickému vybavení se toho musela vzdát. Díky tomu ani o zavedení neuvažuje.

Základní umělecká škola, Jagellonská 14, Plzeň

Tato základní umělecká škola už také zmíněná byla. ZUŠ má velice dlouhou tradici a je v Plzni dobře známá. Škola je zaměřena pouze na výtvarný obor, v současné době vzdělává asi sedm-set žáků. Už dlouhou dobu si drží linii ve využívání klasických výtvarných metod a technik, nepodléhá moderním trendům. Na škole k dispozici některou z digitálních technologií mají např.: projekory, kamery a fotoaparáty, ale i počítače s grafickými editory (CorelDRAW, Zoner Photo Studio). Žákům ve výuce ovšem k dispozici nejsou.

Základní umělecká škola, Sokolovská 54, Plzeň

ZUŠ Sokolovská také některé techniky, které se řadí mezi ty digitální, ve výuce používá. Tato škola je zajímavá tím, že se v současné době čím dál více zabývá loutkovým divadlem, dokonce i tvorbou loutkového a animovaného filmu. Používá k tomu digitální fotoaparáty. S nimi tvoří metodou „stop motion“ loutkový animovaný film. Ovšem žáci mají poměrně velký problém s dostatkem technického vybavení. Nemohou tvořit výslednou animaci pomocí počítače, protože k tomu nemají vhodné podmínky. S grafickými editory pracuje pouze učitel. Žáci fotografují po malých krocích objekty, které po úpravě ve vhodném programu vyvolají dojem pohybu. Učitelé této školy nepovažují současné podmínky v žádném případě za dostačující.

Základní umělecká škola, Terezie Brzkové 33, Plzeň

Tato základní škola se teprve svoje místo mezi jinými ZUŠ buduje. Před nedlouhou dobou došlo k stěhování výtvarného oboru, tím došlo k radikálním změnám. Škola se teprve zařizuje a čeká, co jí nové prostory přinesou. Pan učitel, který zde vyučuje, by rád používal ve výuce některou z digitálních technik, zatím však stále čeká. Vedení k tomu není plně nakloněno.

Soukromá základní umělecká škola Trnka o.p.s.

O soukromé umělecké škole Trnka o.p.s. už jsem psala hodně. Vyučuje se zde jak výtvarný obor, tak i obor výtvarná a multimediální tvorba. Paní ředitelka je velmi nakloněna práci s DT, sama s ní dokonce pracuje, zaměřuje se na animovaný film. V této škole se využívá digitální fotoaparát a videokamera, produkty pak upravují v některém z grafických programů jako je Adobe Premiere, Dragon stop motion, Adobe Photoshop a v dalších podle potřeb žáků. Obor výtvarná a multimediální tvorba je na vysoké úrovni. Podle zpracování ŠVP bych řekla, že až někde na úrovni středních škol. Žáci po absolvování dokážou vytvořit krátký animovaný film, napsat k němu anotaci. Pro svůj film jsou schopni vyrobit obal, potisk disku odpovídající obsahu. Dále dokáže vhodně adjustovat, připravit k TV vysílání...to vypovídá o velmi vysoké kvalitě tohoto oboru. I přesto není paní ředitelka přesvědčena o tom, že by podmínky byly vyhovující.

Základní umělecké školy, co do využívání DT, poskytují určitě vyšší kvalitu vzdělání než gymnázia. Z výzkumu vyplynulo, že největším vliv na kvalitu i četnost využívání DT má vedení. Pokud to není nakloněno práci s DT, je pro pedagogy velmi těžké situaci nějakým způsobem ovlivnit. Základní umělecké školy využívají stejně jako gymnázia spíše levnější grafické programy, hodně jsou využívány k různým druhům animace. I tyto školy se potýkají s nedostatečným technickým vybavením a prostory.

4.6.3 SŠ

Střední školy jsou na tom co do využívání DT ve výuce nejlíp. Školy vychovávají budoucí profesionály v oblasti počítačové grafiky, webdesignu, výstavnictví, nakladatelství, filmu apod. Uplatnění studentů těchto škol hodně záleží na studovaných oborech a to platí i u využívání DT ve vyučování. Školy mají dostatek technického vybavení proto, aby studentům poskytli odpovídající vzdělání. Učitelé těchto škol jsou se současnými podmínkami školy nejvíce spokojeni. Je v zájmu

vedení, aby byli schopni zajistit studentům co nejlepší prostředky pro výuku. I to jistě studenti zohledňují při výběru střední školy.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Tato škola je zaměřena na užité umění a design. Vyučují se zde obory: Grafický design, Multimediální tvorba, Design interiéru a tříletý učební obor Aranžér. Škola je zaměřena na propojení profesní přípravy žáků pro oblast reklamy a obchodu. Škola má kromě klasických tříd a kreslírén, učebnu výpočetní techniky, učebnu počítačové grafiky i fotoateliér. Při práci se studenty využívají fotoaparáty Nikon, kompaktní fotoaparáty, tablety, mikrofony, projektory, kamery, plotter apod. Mají k dispozici široké množství techniky. Jakou techniku a kdy ji používají, záleží na oboru a jeho učebním plánu. Co se týče softwaru, mají studenti k dispozici Adobe Creative Suite 5.5 Master Collection. Z tohoto balíku využívají ke své práci v podstatě všechny dostupné nástroje. S 3D grafikou pracují v programu Cinema 4D, pro návrh a vývoj webů používají Design & Web Premium. Cílem pedagogů je docílit u žáků co nejvyššího stupně počítačové gramotnosti. Některým učitelům současné podmínky vyhovují a pokládají je za dostačující, někteří by ještě leccos vylepšovali.

Soukromá střední uměleckoprůmyslová škola Zámeček

Soukromá střední uměleckoprůmyslová škola v Plzni vychovává studenty při studiu těchto oborů: Kamenosochařství a 3D tvorba, Grafický design a média, Užité fotografie a multimediální tvorba, Malba v umění, designu a architektuře, Konzervování a restaurování kamene. Počítačové učebny jsou studentům k dispozici v ateliéru v Křimicích u Plzně. I v této škole je poskytnuto studentům velké množství techniky, zmíním např.: fotoaparát, videokamera, skener či tiskárny. Použití opět závisí na vyučovaném oboru. Studenti mají, co se softwaru týče, k dispozici balík od Adobe, z kterého využívají většinu programů. K 3D grafice využívají hlavně program Autodesk 3ds Max. Studenti se zabývají i tvorbou webových stránek. Učitelé této školy jsou se současnými podmínkami spokojeni.

Integrovaná střední škola Živnostenská, Plzeň

Poslední školou, na které výzkum probíhal, je Integrovaná střední škola Živnostenská, Plzeň. Tato škola vzdělává žáky jak v tříletých učebních oborech, tak i v čtyřletých. Díky vyučovanému oboru oděvní design, jsem tuto školu zařadila do výzkumného vzorku. Žáci při modelování oděvů pracují se speciálními aplikačními programy. Při své práci využívají digitální fotoaparáty a videokamery. I v této škole pracují s programy společnosti Adobe jako je Photoshop, Illustrator. Programy pro vektorovou a bitmapovou grafiku využívají především. Kladou důraz na zhotovení tiskovin. Žáci mají grafické editory k dispozici též v předmětu IT. Učitelé jsou spokojeni se současnými podmínkami.

5 ZÁVĚR

Na počátku rozboru získaných dokumentů od respondentů vypadala situace ve využívání DT ve výuce výtvarné výchovy velice optimisticky. Po celkovém zpracování získaných informací však lze vyvodit závěr, že situace na školách města Plzně téměř po deseti letech od zavedení RVP do praxe není zrovna optimální.

Nejhorší situace je na gymnáziích. Polovina těchto škol nevyužívá DT vůbec, druhá polovina pouze výjimečně, spíše slouží jen k dokumentaci procesu tvorby a konečných výsledků. Největším problémem na škole tohoto typu jsou aspekty ekonomické a prostorové. Školy nemají dostatek finančních prostředků proto, aby výtvarné učebny vybavily dostatkem počítačů s požadovaným softwarem, učebny IT jsou po většinu času obsazené. Díky současným podmínkám panujícím na škole, nechávají učitelé výtvarné výchovy tento úkol kolegům IT. V IT mají studenti možnost pracovat spíše s levnějšími grafickými editory, nejlépe s těmi volně stažitelnými. Učitelé výtvarné výchovy by o zavedení DT do výuky stáli, ale zdá se, že jim chybí odhodlání pro to něco učinit (kromě gymnázia na Mikulášském náměstí, zde je situace pozitivnější) Jistě je také na škodu, že za současných podmínek na těchto školách neexistuje ani žádná spolupráce mezi učiteli výtvarné výchovy a učiteli informatiky.

Míra kvality vyučování za podpory DT je nepochybně vyšší než na gymnáziích. Na ZUŠ jsou však poměrně velké rozdíly ve využívání těchto technik. Polovina z těchto škol v podstatě žádné prostředky současného moderního umění nepoužívá. Většinou jde o ekonomické a prostorové aspekty. Jedna ZUŠ nevyužívá DT záměrně. Jde o školu s dlouhodobou tradicí ve výuce klasických

výtvarných technik. Ty, které s DT pracují, jsou většinou zaměřeny na výuku různých druhů animace. Studenti mají možnost pracovat spíše s levnějšími grafickými editory.

Kvalita práce s DT na těchto školách jde pomalu kupředu. Potrvá ovšem řadu let, než si digitální technologie vybuduje optimální místo mezi klasickými výtvarnými technikami. Z výzkumu vyplynulo, že největším vliv na celkovém využívání DT má vedení. Snad jako učitelé výtvarného oboru naši význam ve využívání DT, pochopí smysl práce s nimi i vedení.

Na středních školách je kvalita i četnost práce za podpory DT nejvyšší. Souvisí však se studovaným oborem. Školy jsou DT vybaveny na takové úrovni, aby poskytli kvalitní vzdělání svým studentům. Právě, že jde o vizitku školy, je v její režii studentům zajistit co nejlepší technické vybavení. I tento aspekt, při výběru středních škol studenti zohledňují. Učitelé jsou se současnými podmínkami nejvíce spokojeni právě na tomto typu škol. Samozřejmě, že vždycky je co zlepšovat a navíc digitální technologie je v neustálém vývoji, tento vývoj někdy nekončí, takže podmínky, které vyhovují dnes, nemusí vyhovovat za rok. Tím se musí školy zabývat a stále vylepšovat.

6 RESUMÉ

At the beginning of the analysis of documents obtained from respondents the situation in the use of DT in teaching art looked like very optimistic. After general completing of obtained information, it can be concluded that the situation in schools of the city Pilsen is not so optimal even almost ten years after putting RVP in place.

The worst is the situation in grammar schools. The half of these schools do not use DT at all, the second one just only exceptionally to document the creation process. The largest problem at schools of this type are economic and spatial aspects. Schools do not have enough funds to equip art classrooms by sufficient quantity of computers with required software, IT classrooms are occupied most of the time.

Regarding ZUS, there are quite large differences in the use of these techniques. Half of these schools do not basically use no means of contemporary modern art. Most of them are economic and spatial aspects. Those who work with digital technology are mainly focused on teaching different types of animation. The quality of work with digital technology in these schools is slowly moving forward. However it will take many years than the digital technology will take optimal place between classic art techniques.

In secondary schools, the quality and the frequency of work supported by digital technology is the greatest. It is connected with the study field. Schools are equipped with digital technology at such a level to provide fine education to their students. Exactly, it is the renown of the school, it is responsible for ensuring the best technical facilities to their students.

7 POUŽITÉ ZDROJE

BIBLIOGRAFIE:

CIKÁNOVÁ, K.: *Tužkou, štětcem nebo myší*, 1. Vydání, Praha: Aventium nakladatelství s.r.o. 1998, 124 s., ISBN 80-7151-031-9

MARUŠKA, M.: *Za problematikou nových médií*, Časopis Výtvarná výchova 4/09

NAVRÁTIL, P.: *Počítačová grafika a multimédia*, 1. Vydání, Kralice na Hané: Computer Media s.r.o. 2007, 112 s., ISBN 80- 86686-77-9

SLAVÍK, J.: *Nová média na pomezí praxe a teorie výtvarné výchovy*, Časopis Výtvarná výchova 2/10

SKUTIL, M.: *Základy pedagogicko-psychologického výzkumu*, 1. Vydání, Praha: Portál 2011, 256 s., ISBN 978- 80- 7367-778-7

ŠVARŤÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. a kol.: *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*, 1. Vydání, Praha: Portál 2007, 377 s., ISBN 978-80-7367-313-0

ZIKMUNDOVÁ, V (editor): *Nová média a jejich principy v kontextu transformace výukového prostředí předmětu výtvarná výchova*, *In Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova- INSEA*, 1. Vydání, Plzeň 2006, 206 s., ISBN 80-7043-504-6

ZIKMUNDOVÁ, V .: *Multimediální tvorba a současná výtvarná výchova- článek*, Česká asociace pedagogického výzkumu, Plzeň 2006, 7 s.

INTERNETOVÉ ZDROJE:

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia, Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2007, 100 s., ISBN 978- 80- 87000-11-3

Dostupné na: <http://www.vuppraha.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/gymnazialni-vzdelavani>, [cit. 2013-03-18].

Rámcový vzdělávací program pro vzdělávací obor Multimediální tvorba, Národní ústav odborného vzdělání Praha 2008, 70 s.

Dostupné na: <http://nuv.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/ramcove-vzdelavaci-programy-podle-kategorii-oboru-vzdelani>, [cit. 2013-04-01].

Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání, 1. Vydání, Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2010, 63 s. ISBN 978-80-87000-37-3

Dostupné na: <http://www.vuppraha.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/zakladni-umelecke-vzdelavani>, [cit. 2013-04-03].

ŠVP- *Gymnázium Františka Křížíka*, Plzeň, Dostupné na:

http://www.gfk-plzen.cz/component/option,com_docman/Itemid,58/, [cit. 2013-04-06].

ŠVP- *Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu*, Plzeň, Nerudova 33

Dostupné v knihovně školy nebo u zástupců ředitele [cit. 2013-04-08].

ŠVP- *ZUŠ Chválenická*, Plzeň, [online], Dostupné na:

<http://www.zuschvalenickaplzen.cz/index.php?nid=3434&lid=cs&oid=2777221>, [cit. 2013-03-28].

ŠVP- *ZUŠ Bedřicha Smetany*, Plzeň, [online], Dostupné na:

http://www.zusbsmetany.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=60, [cit. 2013-03-28].

ŠVP- *ZUŠ Jagellonská, Plzeň 2012*, [online], Dostupné na.: <http://www.vytvarkaplzen.cz/dokumenty>,

[cit. 2013-04-01].

ŠVP- *ZUŠ Trnka, o.p.s., Plzeň*, [online], Dostupné na: <http://www.zustrnka.cz/>, [cit. 2013-04-07].

Rejstřík škol a školských zařízení, *Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy*. [online]

Dostupné na: <http://rejskol.msmt.cz/>

8 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Využívání DT ve výuce VV	15
Obrázek 2 – Využití/ nevyužití DT dle věku.....	17
Obrázek 3 - Využívá DT.....	17
Obrázek 4 - Nevyužívá DT.....	17
Obrázek 5 - Podmínky pro výuku DT	39

9 SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - Využívání DT ve výuce VV.....	15
Tabulka 2: Využívání DT podle věku	17
Tabulka 3: Používaný hardware.....	19
Tabulka 4: Bitmapové grafické editory	21
Tabulka 5: Bitmapové grafické editory-popis, cena.....	23
Tabulka 6: Vektorové grafické editory	24
Tabulka 7: Vektorové grafické editory- popis, cena	26
Tabulka 8: Programy k tvorbě animace	27
Tabulka 9: Programy ke zpracování videa	28
Tabulka 10: Programy k tvorbě animace a zpracování videa- popis, cena	29
Tabulka 11: Programy k tvorbě 3D grafiky.....	30
Tabulka 12: Programy pro návrh a vývoj webů	30
Tabulka 13: Programy k tvorbě 3D grafiky, programy pro návrh a vývoj webů- popis, cena.....	32
Tabulka 14: Programy k tvorbě počítačové sazby	33
Tabulka 15: Programy k tvorbě počítačové sazby, k tvorbě prezentace, další programy- popis, cena	34
Tabulka 16: Časová dotace na využívání DT.....	35
Tabulka 17- Časová dotace pro práci s grafickými editory.....	36
Tabulka 18: Podmínky pro výuku DT	38
Tabulka 19: Výňatek z ŠVP ½	41
Tabulka 20: Výňatek z ŠVP 2/2	42

10 SEZNAM PŘÍLOH

Vstupní část- dopis

Předmět: **Dotazníkové šetření na zjištění využívání digitálních technologií ve výtvarném oboru**

Vážený pane učiteli, Vážená paní učitelko,

jmenuji se Andrea Majerová a jsem studentkou Fakulty pedagogické Západočeské univerzity v Plzni. Pro svou diplomovou práci jsem si vybrala téma: *Digitální technologie ve výuce výtvarného oboru na středních školách a základních uměleckých školách v Plzni*. Mým úkolem je provést šetření v oblasti využívání grafických editorů ve výtvarném oboru. Pro kvalitní zpracování tohoto tématu je nutné provést dotazníkové šetření. Proto bych Vás ráda požádala o podrobné přečtení a následné vyplnění otázek. Předpokládaný čas vyplnění jsou cca 3 minuty.

Předem děkuji za čas věnovaný vyplnění mého dotazníku.

S pozdravem Andrea Majerová

Dotazník:

DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ NA ZJIŠTĚNÍ VYUŽÍVÁNÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VÝTVARNÉM OBORU

Škola:

Jméno:.....

1. Používáte ve výuce výtvarného oboru některou z forem digitální technologie (dále jen DT)?
 - a) Ano (pokračujte otázkou č.2)
 - b) Ne (pokračujte otázkou č.9)

2. Jaký hardware (např. videokameru, digitální fotoaparát...) používáte ve výuce výtvarných oborů?

(učitelé SOŠ vypíší název jednotlivých předmětů, které vyučují a k nim přiřadí používaný hardware)

.....

3. Jaký software (např. grafické editory) používáte ve výuce výtvarných oborů?
(učitelé SOŠ vypíší název jednotlivých předmětů, které vyučují a k nim přiřadí používaný software)
-

4. Jaké cíle (např. podle RVP) rozvíjí Vaše pojetí výuky za podpory DT?
-

5. Kolik času máte vyhrazeno pro výuku za podpory DT?

- d) 2 hodiny týdně
- e) Měně než 2 hodiny týdně
- f) Více než 2 hodiny týdně

6. Věnujete se i výuce počítačových editorů? Kolik času máte vyhrazeno na ně?

- a) Ano- 2 hodiny týdně
- b) Ano- Měně než 2 hodiny týdně
- c) Ano- Více než 2 hodiny týdně
- d) Ne

7. Považujete Vaše současné zařízení a podmínky pro výuku DT za dostačující?

- a) Ano
- b) Ne

8. Pracují studenti s grafickými editory i v jiných předmětech na Vaší škole? V jakých?

- c) Ano.....
- d) Ne

→ Zde pro Vás dotazník končí

9. Uvažujete o zavedení DT, zejména počítačové grafiky do výuky výtvarného oboru?

- a) Ano
- b) Ne

10. Jaké jsou důvody, proč nepoužíváte DT ve výtvarném oboru?
-